

ISSN cetak: 2620-8326  
ISSN Print: 2502-7069

**JURNAL**  
**ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN**



**JIPP**

**Diterbitkan Oleh :**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Mataram**

**Vol. 8 No. 3**  
**Agustus 2023**

# **JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN**

**Volume 8, Nomor 3, Agustus 2023**

**ISSN: 2502-7069 (cetak)**

**ISSN: 2620-8326 (online)**

**Penerbit:**

FKIP Universitas Mataram  
Jl. Majapahit No. 62 Mataram, Lombok NTB 83125  
Tlp. (0370) 623873 pes 112 Fax. (0370) 634918.  
E-mail: [jipp\\_info@unram.ac.id](mailto:jipp_info@unram.ac.id)

**Terakreditasi Nasional Sinta 4 oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi  
Dengan nomor SK 8/1796/E5.2/KI.02.00/2020**

# EDITORIAL BOARDS

<b>Ketua Penyunting Pengelola</b>	<b>Dr. Lalu Muhaimi, M.Pd</b>
<b>Penyunting Ahli</b>	Prof. Dr. A. Wahab Jufri, M.Sc Prof. Drs. Mahyuni, MA., Ph.D. Dr. Gunawan Gunawan, M.Pd Dr. Sukardi, M.Pd Dr. Gito Hadi Prayitno, M.Si Dr. Ahmad Harjono, M.Pd Dr. Saharudin, M.Pd
<b>Penyunting Pelaksana</b>	<a href="#"><u>Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc,</u></a> Dr. Didik Santoso, M.Si Dr. Muh. Makhrus, M.Pd Dr. Arjudin, M.Si, Dr. Agus Ramdani, M.Si Dr. Joni Rokhmat, M.Si
<b>Reviewer</b>	Prof. Dr. Ida Rochani Adi, S.U Prof. Emi Emilia, M.A., Ph.D, Prof. Drs. Agus Abhi Purwoko, M.Sc., Ph.D, Dr. Muntari, M.Phil Dr. Dadi Setiadi, M.Sc Dr. Jamaluddin, M.Pd Dr. Rosiadi Sayuti, M.Sc
<b>Administrasi</b>	Husnul Fuadi, S.Pd

# Daftar Isi Jurnal

Volume 7 Nomor 4b Desember 2022

Halaman Cover .....	i
Halaman Editor .....	ii
Daftar Isi Jurnal .....	iii
Surat Rekomendasi Tidak Mengikuti Ujian .....	1
LOA .....	2
Artikel .....	3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS  
MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN

Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, 1 Agustus 2023

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan *Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.* Untuk itu kami Pembimbing I (Husniati, M.Pd.) dan Pembimbing II (Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd.) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama	: I Gusti Ayu Dian Apriliani
NIM	: E1E019149
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi Artikel	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Nama Jurnal	: Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)
Periode Terbit	: Vol 8, No.3 Agustus 2023
Status Jurnal	: Terakreditasi Nasional Sinta 4

**Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi**, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.

Terimakasih.

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi I

Husniati, M.Pd.  
NIP. 197703232008122002

Dosen Pembimbing Skripsi II

Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198812192019031010

**Tembusan:**

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MATARAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN**

Jln. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, WhatsApp 082339952352

Nomor : 058/JIPP/FKIP-UNRAM/VIII/2023  
Lampiran : 1 eks  
Prihal : Accepted Jurnal

Dear author: **I Gusti Ayu Dian Apriliani<sup>1</sup>**, **Husniati<sup>2</sup>**, **Muhammad Sobri<sup>3</sup>**  
Universitas Mataram, Indonesia

Dewan redaksi **Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan** menyampaikan ucapan selamat bahwa paper dengan judul:

**“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

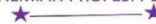
Setelah melalui proses review oleh ahli dapat diterima (accepted) untuk dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 8 Nomor 3, Edisi Agustus 2023. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan terakreditasi Nasional **Sinta 4** dengan link <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/7053>

Demikian, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Mataram, 01 Agustus 2023  
Mengetahui,



JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN



Tim Editor

## Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

I Gusti Ayu Dian Apriliani<sup>1\*</sup>, Husniati<sup>1</sup>, Muhammad Sobri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [gustiayudianapriliani@gmail.com](mailto:gustiayudianapriliani@gmail.com)

### Article History

Received: June 17<sup>th</sup>, 2023

Revised: July 22<sup>th</sup>, 2023

Accepted: August 03<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN 18 Cakranegara, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena hanya menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya media gambar tanpa dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo pada muatan pembelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN 18 Cakranegara. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan desain model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SDN 18 Cakranegara. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Cakranegara. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket. Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo dengan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Sedangkan hasil validasi oleh ahli media memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 98,82% dan ahli materi memperoleh kriteria layak dengan persentase 77,5% serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo mendapatkan kriteria sangat layak melalui tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa) memperoleh persentase 95,18% dan tahap uji coba kelompok besar (18 siswa) memperoleh persentase 96,68%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang dikembangkan sangat layak digunakan.

**Keywords:** Keanekaragaman Budaya Sasambo, Media *Pop Up Book*, Pembelajaran IPS.

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama muatan pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah disiplin ilmu sosial, humaniora, sains dan berbagai masalah kehidupan sosial. Menurut Sapriya (2017:194) Mata pelajaran IPS diajarkan secara terpadu di sekolah dasar, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kondisi nyata siswa sesuai dengan perbedaan usia, tahap perkembangan berpikir, serta kebiasaan sikap dan perilakunya.

Secara umum tujuan dasar IPS pada sekolah dasar yaitu sebagai upaya penekanan dan

pengenalan siswa sebagai makhluk sosial yang tahu tentang dirinya, dan lingkungan sekitarnya (sosial, budaya, fisik alam dan sebagainya).

Lingkungan sekitar siswa menjadikan mereka aktif mengembangkan dirinya. Oleh karena itu pendidikan IPS sangat penting untuk dipelajari karena dapat meningkatkan pemikiran peserta didik dalam bidang sosial, budaya dan lainnya, sehingga anak tidak hanya berkembang di sekolah saja tetapi dilingkungan masyarakat juga.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah materi Keberagaman Budaya. Pentingnya mempelajari Materi Keberagaman Budaya yakni menumbuhkan sikap toleransi, dan mempererat persatuan dan kesatuan. Perbedaan budaya inilah yang menjadi ciri khas dari masing-masing daerah yang harus di lestarikan dan penting dikenalkan kepada peserta didik. Muatan

pelajaran IPS sekolah dasar penting diajarkan karena dapat membimbing siswa beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka dan membantu mereka dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan bijak.

Pada kenyataannya muatan pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Budaya Indonesia, cukup memberikan tantangan kepada siswa maupun guru dalam penerapannya pada pengenalan budaya Indonesia. sedangkan peserta didik tidak mengetahui budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut disebabkan oleh minat siswa yang kurang dalam memahami materi tentang keberagaman budaya. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru kurang kreatif. Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal dan meningkatkan mutu pendidikan dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran.

Menurut Wuri dan Faturrahman dalam (Astra, 2018:13) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga memiliki peranan yang penting bagi guru maupun siswa. dengan adanya media pembelajaran dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih maksimal. Menurut Hamalik dalam (Oktaviarini, 2018:54) berpendapat bahwa penggunaan media mampu meningkatkan minat, keinginan baru, dan mendorong motivasi belajar, sehingga dapat mempengaruhi kondisi kehidupan keseharian siswa. Sejalan dengan hal tersebut,

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 18 Cakranegara, pada hari kamis, 18 Agustus 2022, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPS, hal ini disebabkan karena pembelajaran IPS pada prinsipnya sulit dipahami bagi siswa sekolah dasar karena masih bersifat abstrak. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku tematik tanpa mengembangkannya. Bahan ajar yang digunakan tersebut berisikan contoh-contoh yang tidak ada dilingkungan terdekat siswa sehingga pemahaman siswa kurang terhadap materi yang dipelajari. pembelajaran menjadi kurang bermakna, karena siswa tidak mempelajari contoh nyata yang ada dilingkungan daerah mereka yang

mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya menghadirkan media gambar saja yang membuat respon siswa cukup baik, namun media disediakan oleh sekolah masih terbatas dan belum maksimal untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV siswa lebih menyukai gaya belajar secara visual yang lebih memfokuskan pada indra pengelihatannya. Muatan pembelajaran IPS bersifat abstrak dan materinya kebanyakan hafalan sehingga siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, dan media pembelajaran yang dihadirkan guru masih seadanya. Siswa lebih tertarik belajar apabila pembelajaran IPS di dukung dengan gambar-gambar atau media yang bersifat nyata. Maka dari itu perlu adanya inovasi baru terkait dikembangkannya media pembelajaran visual untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia dengan memperkenalkan lingkungan terdekat mereka seperti, Keberagaman Budaya suku yang mendiami Provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu Suku Sasak, Samawa, Mbojo atau lebih dikenal dengan Sasambo.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Dengan adanya alat bantu belajar ini, dapat menarik perhatian siswa sehingga munculah motivasi belajar, interaksi dengan lingkungan sekitar mereka, dan peserta didik lebih belajar mandiri. Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan berbentuk buku yang dimodifikasi menjadi sebuah *Pop Up Book*.

*Pop Up Book* merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk seperti buku, yang dapat dilihat secara visualisasi dan berbentuk 3 dimensi. Tampilan *Pop Up Book* terlihat menarik karena setiap halaman yang dibuka terdapat tampilan gambar bergerak dan dapat ditarik sesuai kreativitas pembuat. Keuntungan dari media *Pop Up Book* yaitu, mudah dibawa kemana-mana, mudah diaplikasikan, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih semangat belajar.



Pentingnya mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap kemudahan belajar peserta didik dalam keberlangsungan proses belajar, berhubungan dengan kemudahan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran yang diajarkan guru menggunakan media pembelajaran, karena penerapan media *Pop Up Book* ini menggunakan cara bermain sambil belajar. Media pembelajaran *Pop Up Book* ini perlu dibuktikan dari penelitian terdahulu.

Adapun hasil penelitian yang Relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Sahara dan Silalahi (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Pop Up Book* Sebagai Media Pengembangan IPS Materi Keberagaman Budaya DI Sumatera Utara Siswa Kelas IV”. Materi yang disajikan tentang mengenal keberagaman budaya di sumatera utara yang terbagi menjadi tiga bagian yang dijelaskan yaitu rumah adat, pakaian adat dan alat musik tradisional. Budaya yang disajikan khusus daerah sumatera utara saja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Pop Up Book* materi IPS untuk siswa kelas IV SD dinyatakan valid sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan dari penelitian terdahulu yakni memuat materi keberagaman budaya di Indonesia yang termuat dalam buku tematik terpadu. Sedangkan media *Pop Up Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini, yakni materi keberagaman budaya yang mendiami Provinsi Nusa Tenggara Barat ialah suku Sasak, Samawa, Mbojo atau di kenal dengan Sasambo. Pembaruan media *Pop Up Book* yang akan dikembangkan dan dimodifikasi kembali dengan rancangan konsep yang berbeda dari segi desain, warna, teknik Pop Upnya beserta komponen lainnya. Seperti memuat rumah adat, pakaian adat, dan kesenian (tarian, alat musik dan lagu daerah), yang disesuaikan dengan keberagaman budaya di NTB (Sasak, Samawa, Mbojo), sehingga dapat menjadi perbandingan dan tolak ukur penelitian. Media pembelajaran yang dirancang, dikembangkan dan diterapkan ini, diharapkan siswa belajar lebih semangat dan aktif di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan media *Pop Up Book* ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran yang pasif dan monoton serta menjadi pembelajaran yang lebih bermakna hal ini dikarenakan media *Pop Up Book* mempunyai desain yang menarik sehingga siswa menjadi

lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Media *Pop Up Book* ini juga belum tersedia atau belum pernah dibuat sebelumnya di sekolah, terkait media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi Keberagaman Budaya Sasambo dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 18 Cakranegara, maka hal tersebut yang membuat penelitian ini perlu dilakukan pengembangan dan modifikasi media *Pop Up Book* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development* (R & D). Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (2019:58) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE sangat tepat untuk pengembangan media serta langkah penelitiannya tertata dengan sistematis, sehingga mudah untuk mengontrol tahapan demi tahapan dengan baik. Penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu meliputi: (1) tahap analisis (*analysis*) yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, (2) tahap desain (*design*) yang dikembangkan yaitu merancang desain media pembelajaran *Pop Up Book* dengan materi “Keberagaman Budaya Sasambo”, (3) tahap pengembangan produk (*development*) yang dikembangkan mulai dari kegiatan mencetak, merakit dan modifikasi media sehingga menghasilkan media asli yang siap divalidasi kepada ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam bidangnya, (4) tahap penerapan (*implementation*) yang dikembangkan yakni dengan melakukan uji coba media pada kelompok kecil dan kelompok besar, (5) tahap evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan yakni menganalisis data hasil validasi media, menganalisis data hasil belajar dan angket respon peserta didik, sehingga menghasilkan produk

akhir yakni media *Pop Up Book* berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Cakranegara. Objek penelitian ini berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu media *Pop Up Book* pada Pembelajaran Kelas 4 Tema 7 Indahya Keragaman Budaya Negeriku Subtema 2 Indahya Keberagaman Budaya Negeriku Pembelajaran 3 dengan muatan materi Keberagaman Budaya di provinsi setempat yaitu suku Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) Nusa Tenggara Barat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari para pakar dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa. Hasil angket yang diperoleh dianalisis untuk memastikan kelayakan serta kevalidan dari media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya sasambo agar dikembangkan menjadi lebih baik.

Adapun lokasi dan waktu penelitian ini dilaksanakan di di kelas IV SDN 18 Cakranegara tepatnya di Jalan Candi Pawon Getap Barat, Kel. Cakranegara Selatan, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

#### Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap yang pertama ini, tahap analisis terbagi menjadi dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan

1. Analisis kinerja: pada tahap ini melakukan analisis adanya permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis kinerja dilakukan dengan mengetahui kinerja selama proses pembelajaran, Analisis dilakukan dengan melakukan observasi unuk menggali informasi yang berhubungan dengan permasalahan di sekolah. Adapun hasil observasi yang diperoleh bahwa masih kurang tersedianya media pembelajaran sebagai pendukung keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas khususnya pada muatan pelajaran IPS, peserta didik masih terbilang kurang aktif di dalam proses pembelajaran dan ketertarikan belajar mereka masih kurang karena guru masih menggunakan metode konvensional selama menjelaskan materi

khususnya pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Sasambo.

2. Analisis Kebutuhan: berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas VI terkait permasalahan yang dihadapi, yang dimana siswa masih terbilang kurang tertarik untuk belajar media pembelajaran masih seadanya dan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang menjadi solusi sebagai penunjang kelancaran proses pembelajaran. Maka diperlukannya sebuah inovasi baru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya.

#### Tahap Design (Desain)

Tahap desain yaitu merancang bentuk atau konsep dari produk media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Pembuatan desain dari media *Pop Up Book* ini menggunakan bantuan aplikasi *CorelDraw 12*. Media *Pop Up Book* yang dikembangkan ini memiliki ukuran yaitu 29,7 cm x 42,0 cm dengan menggunakan bahan dari kertas *art paper glossy* dilapisi dengan laminasi, kertas karton tebal, dan *magic tape*.

Media *Pop Up Book* yang akan dibuat ini terbagi menjadi beberapa komponen diantaranya, merancang desain cover media *Pop Up Book* keanekaragaman budaya Sasambo, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran dan gambar yang memuat materi keanekaragaman budaya Sasambo di Nusa Tenggara Barat. Berikut merupakan hasil desain salah satu halaman yang terdapat dalam media *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo yang peneliti kembangkan:



Gambar 1. Cover

### Tahap *development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo telah melalui proses pengembangan desain menggunakan aplikasi *CorelDraw 12*. Tahap pengembangan ini telah melalui proses validasi instrument oleh ahli instrument dan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi. Berikut adalah tahap pengembangan media *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dirancang.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian	Kriteria
Tampilan	Desain media <i>Pop Up Book</i> menarik untuk dilihat	5	Sangat baik
	Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat	5	Sangat baik
	Desain media sesuai dengan namanya	5	Sangat baik
	Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	Sangat baik
	Kualitas tampilan gambar pada media <i>Pop Up Book</i> terlihat jelas	5	Sangat baik
	Media <i>Pop Up Book</i> keberagaman budaya Sasambo bermakna sebagai penyampaian pesan	5	Sangat baik
	Penyajian gambar pada <i>Pop Up Book</i> keberagaman budaya Sasambo sesuai dengan materi yang berkaitan	5	Sangat baik
	Kesesuaian ukuran pada media <i>Pop Up Book</i>	5	Sangat baik
	Memuat integritas konsep keberagaman suku bangsa dan Budaya di Nusa Tenggara Barat	5	Sangat baik
	Penyajian Media	Media diberi judul/keterangan media	5
Terdapat cara penggunaan media		5	Sangat baik
Penyajian media mampu menumbuhkan ketertarikan belajar peserta didik		5	Sangat baik
Media dapat dipadukan dengan pembelajaran		5	Sangat baik
Media dapat digunakan secara berkelompok		5	Sangat baik
Bahan	Bahan dapat diperoleh dengan mudah	5	Sangat baik
	Bahan tidak membahayakan bagi peserta didik	5	Sangat baik
	Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	Baik

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat diketahui presentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang telah divalidasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kelayakan } (P) = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \dots (1)$$

$$= \frac{84}{85} \times 100 \% \\ = 98,82 \%$$

Berdasarkan hasil presentase tingkat pencapaian media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan

menjadi sebesar 98,82% menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tahap

pengembangan media *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi pembelajaran yang telah dirancang.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian	Kriteria
<b>Materi</b>	Materi relevan dengan KD yang harus dikuasai peserta didik	4	Baik
	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	Baik
	Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	3	Cukup baik
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
<b>Keakuratan</b>	Materi yang disajikan sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran	4	Baik
	Materi yang disajikan sesuai dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	4	Baik
<b>Komunikatif</b>	Materi yang di sajikan mudah dipahami peserta didik	4	Baik
	Materi disajikan dengan jelas	4	Baik
<b>Berorientasi Pada Student Centered</b>	Mendorong siswa dalam berpikir sesuai dengan pengalaman peserta didik	4	Baik
	Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	4	Baik
	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	3	Cukup baik
	Mendorong peserta didik berani mengungkapkan pendapat	4	Baik
<b>Kebahasaan</b>	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	Baik
	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca peserta didik	4	Baik
	Panjang kalimat sesuai tingkat perkembangan peserta didik	4	Baik
	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	Baik

Berdasarkan pada Tabel 2 di atas dapat diketahui, validasi ahli materi memperoleh tingkat pencapaian kelayakan materi pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang telah divalidasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan } (P) &= \frac{\sum x}{\sum xi} 100 \% \dots (2) \\
 &= \frac{62}{80} \times 100 \% \\
 &= 77,5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil presentase tingkat kesesuaian materi *Pop Up Book* yang dikembangkan berdasarkan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi sebesar 77,5 % menunjukkan bahwa materi pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya

Sasambo dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini media *Pop Up Book* yang telah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli media maupun materi, selanjutnya dilakukan uji coba atau penerapan media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi ini sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 18 orang siswa.

#### 1. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil yang menjadi objek uji coba adalah 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 18 Cakranegara. Adapun hasil data

uji coba kelompok kecil yang diperoleh disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi	Materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> mudah saya pahami	0	0	0	2	7
	Penyajian materi dalam media <i>Pop Up Book</i> mendorong saya tertarik untuk belajar	0	0	0	3	6
	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	0	0	0	1	8
	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	0	0	0	1	8
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	0	0	1	3	5
Media	Penyajian gambar dalam media <i>Pop Up Book</i> sangat jelas	0	0	0	2	7
	Tampilan media <i>Pop Up Book</i> dapat menarik perhatian saya	0	0	0	2	7
	Pemilihan warna pada media <i>Pop Up Book</i> membuat saya bersemangat belajar	0	0	1	1	7
	Media <i>Pop Up Book</i> membuat saya semangat dalam belajar	0	0	0	3	6
	Penggunaan media <i>Pop Up Book</i> dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan	0	0	0	1	8
	Media <i>Pop Up Book</i> ini membantu saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya di indonesia	0	0	0	1	8
	Tampilan media <i>Pop Up Book</i> membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran IPS	0	0	0	2	7
<b>Jumlah Frekuensi</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>22</b>	<b>84</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>88</b>	<b>420</b>
<b>Total skor yang diperoleh</b>				<b>514</b>		
<b>Total persentase</b>				<b>95,18%</b>		

Berdasarkan pada Tabel 3 diatas dapat diketahui persentase tingkat kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo berdasarkan respon siswa yaitu sebagai berikut.

Nilai maksimal keseluruhan =  $108 \times 5 = 540$

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan } (P) &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \dots (3) \\
 &= \frac{514}{540} \times 100 \% \\
 &= 95,18\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yaitu mendapatkan hasil sebesar 95,18% dengan kriteria sangat layak.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang siswa. Selanjutnya siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Data hasil uji coba kelompok besar disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut.

Tabel. 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi	Materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> mudah saya pahami	0	0	0	1	17
	Penyajian materi dalam media <i>Pop Up Book</i> mendorong saya tertarik untuk belajar	0	0	0	4	14
	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	0	0	0	0	18
	Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar	0	0	0	3	15
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca	0	0	0	2	16
Media	Penyajian gambar dalam media <i>Pop Up Book</i> sangat jelas	0	0	0	3	15
	Tampilan media <i>Pop Up Book</i> dapat menarik perhatian saya	0	0	0	3	15
	Pemilihan warna pada media <i>Pop Up Book</i> membuat saya bersemangat belajar	0	0	0	1	17
	Media <i>Pop Up Book</i> membuat saya semangat dalam belajar	0	0	0	4	14
	Penggunaan media <i>Pop Up Book</i> dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan	0	0	0	0	18
	Media <i>Pop Up Book</i> ini membantu saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia	0	0	0	1	17
	Tampilan media <i>Pop Up Book</i> membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran IPS	0	0	0	3	15
<b>Jumlah Frekuensi</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>25</b>	<b>191</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>100</b>	<b>955</b>
<b>Total skor yang diperoleh</b>		<b>1055</b>				
<b>Total persentase</b>		<b>97,68%</b>				

Berdasarkan Tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo berdasarkan respon siswa sebagai berikut:

Nilai maksimal keseluruhan =  $216 \times 5 = 1080$

$$\text{Persentase Kelayakan (P)} = \frac{\sum x_i}{\sum xi} \times 100 \% \dots (4)$$

$$= \frac{1055}{1080} \times 100 \%$$

$$= 97,68\%$$

Berdasarkan hasil persentase respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yaitu mendapat persentase sebesar 97,68% dengan kriteria sangat layak.

#### Tahap Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini bahwa terdapat data hasil validasi oleh ahli media maupun ahli materi dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Data hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 98,82% dengan kategori sangat layak,

sedangkan hasil data validasi oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 77,5% dengan kategori layak. Adapun data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95,18% dengan kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 97,68% dengan kategori sangat layak.

#### Pembahasan

##### Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo

Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo ini menggunakan tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan yaitu menggunakan desain model ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya meliputi, Analisis (*analysis*), memaparkan hasil analisis kebutuhan dari masalah yang dihadapi peserta didik. Desain (*design*), merancang sebuah produk yang dikembangkan. Pengembangan (*development*), tahap pengembangan produk yang telah di desain sebelumnya. Implementasi (*implementation*), tahap penerapan produk yang telah

dikembangkan. Evaluasi (*evaluation*) mengevaluasi hasil penggunaan produk berdasarkan saran dan masukan atau data yang dihasilkan pada sebelumnya. Sejalan dengan pendapat Soesilo & Munthe (2020:233) desain model ADDIE merupakan model desain intruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Adapun menurut Istiningasih, dkk (2021:693) Model ADDIE juga merupakan model dimana menyajikan tahapan secara efisien dan tepat yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Tahap analisis yaitu kegiatan menganalisis masalah serta kebutuhan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Tahap menganalisis diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan diawali dengan adanya masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran (Istiningasih, et, al., 2021:172). Adapun tahap analisis ini terbagi menjadi dua yaitu yang pertama, tahap analisis kinerja, penelitian ini menetapkan masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah khususnya pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Sasambo, adapun analisis kinerja yang dilakukan dengan mengetahui kinerja selama proses pembelajaran, pada awal proses pembelajaran peserta didik masih terbilang kurang aktif di dalam proses pembelajaran dan ketertarikan belajar mereka masih kurang, karena guru hanya menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media apapun sebagai pendukung pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Azka dkk (2019:226) bahwa supaya kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga bahan ajar yang bervariasi diharapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyenangkan siswa dan tidak monoton, hanya terpusat pada satu sumber buku didalam kelas. Tahap kedua analisis kebutuhan, penelitian ini dilakukan dengan cara observasi untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran, bahwa sejalan dengan Rosilia et al., (2021:134) analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi yang sebenarnya yang berlangsung selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga solusi dari permasalahan tersebut adalah perlu sebuah media pembelajaran *Pop Up Book* yang

mendukung kegiatan pembelajaran siswa agar suasana belajar lebih efektif.

Adanya pengembangan media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Karena media *Pop Up Book* ini mempunyai kelebihan yang dimana sesuai dengan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual yang memfokuskan pada indra pengelihatan, selain itu menambah semangat untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Umam (2019:5) dimana media *Pop Up Book* ini memberikan visualisasi yang menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat berdimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan setiap halamannya akan dibuka memberikan kejutan yang dimana akan membuat yang membaca media tersebut akan takjub dan tertarik untuk membuka halaman selanjutnya serta memberikan kemudahan dalam mengenal budaya Sasambo. Hal ini dapat membangkitkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Pada tahap desain dalam penelitian ini, dirancang sesuai konteks materi pembelajaran adalah tentang keberagaman budaya Sasambo di Nusa Tenggara Barat. Pada tahap desain media ini didesain menggunakan bantuan dari aplikasi *Coreldraw 12*. Penggunaan aplikasi *Coreldraw 12* ini membantu merancang dan mendesain komponen yang terdapat dalam media *Pop Up Book* mulai dari penentuan tema, background, warna, tulisan, beserta gambar, sehingga dapat memudahkan proses perancangan media pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui perancangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang dikembangkan ini diharapkan menjadi alternatif belajar yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengenal tentang budaya Sasambo yang ada di Nusa Tenggara Barat.

Pada tahap pengembangan ini proses yang dilalui sudah pada tahapan realisasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih (2014:200), bahwa dalam model ADDIE tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh karena itu, tahap pengembangan ini setelah media pembelajaran dikembangkan sudah direalisasikan. Artinya media sudah melalui proses mencetak,

merakitnya hingga menjadi bentuk *Pop Up Book* yang sudah dirancang sebelumnya. Selanjutnya melaksanakan validasi media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo untuk menguji kelayakan yang dilakukan oleh validator sebelum ke tahap implementasi.

Kelayakan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo

Mengetahui tingkat kelayakan dari sebuah media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo dilakukan dengan proses validasi. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari angket yakni penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 98,82% dengan kriteria “sangat layak” dan penilaian dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kriteria “layak”. Sedangkan data kualitatif berupa kritik, saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli untuk merevisi media *Pop Up Book* yang dikembangkan sebelum lanjut ke tahap ujicoba produk. Validator ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu Bapak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn. Beliau memberikan kritik dan saran dengan memperbaiki warna tulisan pada bagian cover agar terlihat lebih jelas, mudah dibaca atau tidak bertolak belakang dengan warna background, dan ukuran media *Pop Up Book* yang sebenarnya. Validator ahli materi yaitu Ibu Setiana Novitasari, S.Pd., M.Pd. Beliau memberikan kritik dan saran yaitu memperhatikan tata tulis pada setiap kalimat pada uraian materi alat musik, pemilihan kata pada setiap kalimat harus disesuaikan secara jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil analisis kevalidan produk media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo dari keseluruhan aspek yang sudah dikembangkan dan sudah melalui tahapan validitas ahli media memperoleh kategori sangat layak dan validasi ahli materi memperoleh kategori layak. Tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut Arikunto (2013:69) menjelaskan media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria persentase kelayakan. Hal ini didukung oleh pendapat Mualdin & Edi

(2015:165) dalam penelitiannya menyatakan bahwa salah satu media yang layak dipilih adalah media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. selain itu, media dinyatakan layak digunakan jika didukung dengan isi materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang telah dikembangkan, dinyatakan layak secara teoritis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sesudah media pembelajaran dirancang dan telah melalui proses validasi oleh validator ahli selanjutnya media pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan akan melewati tahap implementasi Pada tahap implementasi ini adalah tahap penggunaan produk media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo kepada siswa kelas IV. Sejalan dengan pendapat Hadi & Agustina (2016:96), bahwa tahap implementasi merupakan pelaksanaan penggunaan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat lagi oleh Nabila, dkk (2021:3937) bahwa suatu produk media *Pop Up Book* dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik.

Uji coba media dilakukan setelah melewati revisi dari ahli media dan ahli materi untuk menunjukkan kelayakan media agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Uji coba pada media ini sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 9 orang siswa, hasil tanggapan respon siswa terhadap media *Pop Up Book* sebesar 95,18% memperoleh kriteria sangat baik. Sedangkan uji coba kelompok besar dengan jumlah 18 orang siswa, hasil tanggapan respon siswa terhadap media *Pop Up Book* sebesar 97,68% memperoleh kriteria sangat baik. Sehingga dari kedua uji coba yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo yang diterapkan kepada siswa mendapat respon yang sangat baik. Selama proses penelitian berlangsung siswa terlihat antusias dan bersemangat untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo. Oleh karena itu, media pembelajaran yang diterapkan cukup menarik dimana dalam media *Pop Up Book* berisikan ringkasan materi budaya suku Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) dilengkapi gambar-gambar dengan teknik Pop Up yang berbeda-beda. Sehingga siswa dapat mengenal lebih dekat kebudayaan yang ada di daerah



tempat tinggal mereka. Menurut Siti dan I Ketut (2016:39) media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal ini menyebabkan komunikasi yang terjadi di dalam kelas menjadi lebih bermakna jika dalam proses pembelajaran ditambah dengan menggunakan media sebagai proses belajar mengajar menjadi lebih optimal.

Pada tahap evaluasi yaitu menilai produk baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Pada penelitian hasil uji validasi oleh kedua ahli media maupun materi. Kategori sangat valid diperoleh dari ahli media sedangkan kategori valid diperoleh dari validasi ahli materi. Kemudian untuk hasil respon siswa media pembelajaran *Pop Up Book* memperoleh kategori persentase sangat layak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sahara dan Silalahi (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Pop Up Book* Sebagai Media Pengembangan IPS Materi Keberagaman Budaya DI Sumatera Utara Siswa Kelas IV”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media *Pop Up Book* materi IPS untuk siswa kelas IV SD dinyatakan valid sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian pembahasan pada tahapan pengembangan media mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap evaluasi bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat dikatakan layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo untuk siswa kelas IV SDN 18 Cakranegara. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; Tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman budaya Sasambo pada muatan pembelajaran IPS sekolah dasar berdasarkan validasi ahli media dan materi serta respon pengguna. Pada validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98,87% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil persentase validasi ahli materi diperoleh sebesar 77,5% dengan kriteria valid sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* pada uji coba kelompok besar (9 siswa) memperoleh persentase sebesar 95,18% kategori sangat layak

dan uji coba kelompok besar (18 siswa) memperoleh persentase sebesar 97,68% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Sehingga media pembelajaran *Pop Up Book* keanekaragaman budaya Sasambo dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penyelesaian penelitian ini tidak terlepas dari dukungan oleh pihak yang terlibat. Maka dari itu, penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunianya. penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing selama menyelesaikan tulisan ini. Ucapan terima kasih pula kepada sekolah, guru-guru dan siswa kelas IV SDN 18 Cakranegara yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat aktif dalam proses penelitian ini.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Astra, R. (2018). *Pengembangan Media Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Ips Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie*. *Jurnal Education*, 11(1), 90–105. Retrieved from <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269>
- Istiningasih, S., Ilhamdi, M. L., & Ardhani, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. Retrieved from <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Istiningasih, S., Karma, I. N., & Yuniarti, I. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 2620–8326. Retrieved from

- <http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/318>
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran*. *Jurnal basicedu*. 5(5), 3928–3939. Retrieved from <https://basicedu.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Oktaviarini, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Tema Pahlawanku Pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 3 (2), 53-62. Retrieved from <https://www.jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/932>
- Qomariah., Siti. S., & Sudiarditha., I Ketut. R., (2016). *Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS SMA Negeri 12 Jakarta*. Jakarta, vol. 4, no. 1. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpeb/article/view/1946>
- Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). *Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD*. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 30-36. Retrieved from <https://www.pusdikrapublishing.com/index.php/jesa/article/view/385>
- Sapriya (2017). *Pendidikan Ips Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sinurat, Mualidin., & Syahputra, Edi (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SMP*. Medan, 12(2). Retrieved from <http://download.portalgaruda.org>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. Retrieved from <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta
- Umam, N. K. dkk, (2019). *Pengembangan Pop Up Book bahasa indonesia berbasis budaya slempitan*. *Jurnal pendidikan dasar*, 1(2), 1-11. Retrieved from <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/857>