



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK*
DIGITAL PADA MATERI MENDAPATKAN HAK DAN
MELAKUKAN KEWAJIBAN KELAS IV
SDN TLOGOSARI 01 BONDOWOSO**

SKRIPSI

Oleh:

**Siti Humairoh
220210204056**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2026**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK*
DIGITAL PADA MATERI Mendapatkan Hak dan
Melakukan Kewajiban Kelas IV
SDN Tlogosari 01 Bondowoso**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pada
program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

SKRIPSI

Oleh:

**Siti Humairoh
220210204056**

Dosen Pembimbing : Fahimatul Anis, M.Pd.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2026**

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita jalan kebenaran. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Yuliatin dan Bapak Suli yang telah mencurahkan kasih sayang, doa yang tak pernah putus, serta pengorbanan yang begitu besar dalam mendukung setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan saya hingga saat ini.
2. Para Guru dan dosen yang penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing saya, mendidik, serta menanamkan ilmu yang bermanfaat. Setiap ilmu yang diajarkan menjadi bekal berharga yang terus menuntun langkah saya ke depan.
3. Almamater kebanggaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang saya banggakan.

MOTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya”
(Al-Baqoroh 2:286)¹



¹ Hidayatullah, A. 2013. *AL-Qur'an Terjemah*, Jakarta: Cipta Bagus Segara.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Humairoh

NIM : 220210204056

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban Kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso ” adalah benar-benar hasil karya saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan di instansi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kejujuran dan kesadaran sendiri, tanpa adanya pengaruh maupun tekanan dari pihak manapun. Penulis siap menerima segala konsekuensi akademik yang berlaku, dan bersedia mendapatkan sanksi akademik, jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 15 Juni 2026

Yang Menyatakan,

Siti Humairoh
220210204056

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban Kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso” telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Senin

Tanggal : 15 Juni 2026

Tempat: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Fahimatul Anis, M.Pd.

(.....)

NIP : 198707032023212048

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd

(.....)

NIP : 198707212014041001

2. Penguji Anggota

Nama : Muhammad Lutfi, M.Pd.

(.....)

NIP : 199304122023211022

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of developing a digital pop-up book-based learning media, while also describing the development process and measuring its level of validity, effectiveness, and practicality. The method used was Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model. The resulting product is a digital pop-up book learning media on the material of rights and obligations. Based on the assessment of the media expert validator, this product obtained a score of 97 which is classified as very feasible. In terms of effectiveness, the results of the statistical test showed a t-count value of 6.2473 with a t-table value of 2.000. Then continued with the relative effectiveness test which produced a percentage of 70.74%, so this media is categorized as having a high level of effectiveness. Meanwhile, the results of the practicality test from the student side showed a score of 83.00%, which is in the range of 81.00--100 so it is classified as practical. Based on all these results, it can be concluded that the digital pop-up book learning media developed has met the criteria of being valid, effective, and practical for use in learning activities.

Keywords: Digital Pop-up Book, Learning Media, & Pancasila Education.

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban Kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso; Siti Humairoh; 220210204056; 2026; 122 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, Email: 220210204056@mail.unej.ac.id.

Kemajuan teknologi pada abad ke-21 membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti memberikan berbagai keuntungan, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Hadirnya teknologi dalam ranah pendidikan menciptakan peluang bagi guru untuk merancang metode pengajaran yang lebih inovatif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Teknologi digital mampu menyajikan beragam tampilan visual dan ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SDN Tlogosari 01 Bondowoso pada 9 September 2025, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh media cetak berupa tulisan dan gambar dari buku ajar. Rentang perhatian peserta didik hanya bertahan sekitar 15 menit, sehingga pemahaman terhadap materi kurang optimal. Pemanfaatan media pembelajaran digital juga belum maksimal akibat terbatasnya variasi media yang digunakan guru. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup 2 hal pokok, yaitu bagaimana proses pengembangan media pembelajaran dilakukan, serta bagaimana tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Mengacu pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis dalam penerapannya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & development*), dengan model pengembangan Borg and Gall. Tempat penelitian yakni SDN Tlogosari 01 Bondowoso. Jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 60

dengan pembagian 2 kelas yaitu, kelas IV A dengan 30 peserta didik dan kelas IV B dengan 30 peserta didik. Sebelum menentukan antara kelas eksperimen dan kontrol maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu menggunakan nilai sumatif tengah semester (STS). Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,134 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan uji levene statistik yang menunjukkan signifikansi $0,246 > 0,05$, Hal tersebut memiliki arti bahwa dari hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV A dan B menunjukkan hasil homogen. Terdapat metode pengumpulan data yakni, lembar validasi media, respons peserta didik dan tes hasil belajar, teknis analisis data yakni, validasi produk, uji reliabilitas instrument, dan analisis data kepraktisan

Penelitian pengembangan *pop-up book* digital ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan penelitian, namun penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap kedelapan yaitu uji keefektifan produk, karena tahap tersebut sudah cukup untuk mencapai tujuan penelitian dalam menilai kelayakan keefektifan dan kepraktisan produk yang dibuat. Analisis hasil validasi menunjukkan skor 97 yang masuk dalam kategori sangat layak. Analisis hasil keefektifan didapatkan hasil uji *t-hitung* 6,2473 dengan tabel 2,000. Diketahui *t-hitung* $>$ *t-tabel*, sehingga dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif yang menghasilkan tingkat keefektifan sebesar 70,74%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital memiliki tingkat keefektifan yang lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran yang lama. Data kepraktisan peserta didik pada media pembelajaran *pop-up book* digital mendapatkan hasil perhitungan sebesar 83,00% yang masuk dalam kategori praktis.

Saran yang dapat diberikan kepada peserta didik, media pembelajaran *pop-up book* digital dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sekaligus meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran *pop-up book* digital dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dengan variabel penelitian dan materi yang berbeda.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya yang telah memberikan kemudahan, sehingga penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban" dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
2. Zetti Finali, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Fahimatul Anis, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji utama dan Muhammad Lutfi, M.Pd. selaku dosen penguji anggota yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kepada Prasetyo Adi Nugroho, M.Pd. dan Dyta Agnes Layung Sari, M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk melakukan validasi produk dalam penelitian ini, serta seluruh Staf Universitas Jember yang dengan ikhlas selalu memberikan bantuan dan arahan kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SDN Tlogosari 01 Bondowoso yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian, serta segenap guru dan seluruh peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso yang telah bersedia memberikan berbagai informasi maupun bantuan yang dibutuhkan, sehingga proses penyusunan skripsi ini.

7. Teruntuk kedua orang tua tercinta, Ibu Yuliatin dan Bapak Suli terima kasih atas kasih sayang, doa yang tak pernah putus, dan pengorbanan tanpa pamrih yang mengiringi setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan kebahagiaan untuk Ibu dan Bapak.
8. Kepada seluruh keluarga besar, terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu mengiringi perjuangan penulis. Kehadiran dan perhatian kalian menjadi kekuatan tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada sahabat-sahabat terkasih, Farah, Uswatun, Fadilatul, Dini, dan Muzayanah. terima kasih atas semangat, motivasi, tawa, dan dukungan yang selalu hadir di setiap suka maupun duka selama perjalanan perkuliahan ini. Kebersamaan kita menjadi kenangan indah yang akan selalu penulis kenang. teruntuk Uswatun terima kasih telah setia menemani setiap perjalanan bimbingan, dan untuk Farah, terima kasih telah menjadi partner terbaik sepanjang pelaksanaan penelitian ini.
10. Penulis mengucapkan terima kasih diri sendiri. Terima kasih telah kuat bertahan, memilih untuk tidak menyerah di tengah rasa lelah dan beratnya perjalanan, serta terus berjuang dengan sepenuh hati hingga sampai di titik ini. Semua pengorbanan dan usaha yang telah dilalui tidak akan pernah sia-sia.
11. Seluruh pihak yang terlibat dalam skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan segala pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Segala kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Harapannya, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan berguna bagi semua pihak.

Jember, 15 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
ABSTRACT	vii
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	6
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	6
2.2 Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	7
2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	7
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	8
2.3 Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban	8
2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
2.5 Kerangka Berpikir Penelitian	11
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	13
3.2 Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian	13

3.3 Definisi Operasional	14
3.4 Prosedur Penelitian	15
3.4.1 Penelitian Pendahuluan	16
3.4.2 Perencanaan dan Pengembangan	16
3.4.3 Pengembangan Desain Produk Awal	16
3.4.4 Validasi Desain Produk	17
3.4.5 Revisi Produk Awal	17
3.4.6 Uji Coba Penggunaan	17
3.4.7 Revisi Produk Pengembangan	17
3.4.8 Uji Coba Keefektifan Produk	17
3.5 Metode Pengumpulan Data	18
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	19
3.7 Teknik Analisis Data	19
3.7.1 Validasi Produk	19
3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen	22
3.7.3 Analisis Data Uji Keefektifan	23
3.7.4 Analisis Data Kepraktisan	24
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	26
4.1.1 Penelitian Pendahuluan	26
4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan	27
4.1.4 Validasi Desain Produk	27
4.1.5 Revisi Produk Awal	28
4.1.6 Uji Coba Penggunaan	29
4.1.7 Revisi Produk Pengembangan	30
4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk	30
4.2 Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	30
4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	30
4.2.2 Keefektifan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Digital	31
4.3 Pembahasan	35
BAB 5. PENUTUP	39

5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk.....	20
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	21
Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	23
Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	24
Tabel 3.5 Kriteria Skor Respons Peserta Didik	25
Tabel 4.1 Saran dan Masukan Validator.....	28
Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk Awal.....	28
Tabel 4.3 Hasil Angket Respons Peserta Didik Uji Skala Kecil.....	29
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk	30
Tabel 4.5 Hasil <i>pretest-posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.	31
Tabel 4.6 Persiapan Analisis <i>T-Test</i>	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	12
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Model Borg <i>and</i> Gall..	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian.....	44
Lampiran 2. Lembar Hasil Wawancara	46
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	48
Lampiran 4. Lembar Validasi Produk.....	49
Lampiran 5. Hasil Validasi Produk.....	55
Lampiran 6. Lembar Validasi Soal	56
Lampiran 7. Validasi Angket Respons Peserta Didik.....	61
Lampiran 8. Angket Respons Peserta Didik	66
Lampiran 9. Kisi-kisi Soal	68
Lampiran 10. Soal Pretest dan Posttest.....	72
Lampiran 11. Lembar Jawaban.....	83
Lampiran 12. Modul Ajar	84
Lampiran 13. Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS).....	103
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	105
Lampiran 15. Tabel Uji Validitas Instrumen	106
Lampiran 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	107
Lampiran 17. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	109
Lampiran 18. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	110
Lampiran 19. Contoh Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	111
Lampiran 20. Contoh Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 21. Hasil Angket Respon Peserta Didik	115
Lampiran 22. Media Pembelajaran	118
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	120
Lampiran 25. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	122
Lampiran 26. Biodata Peneliti.....	123

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa pokok pembahasan yang mencakup: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di abad 21 memberikan dampak besar terhadap sektor pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajar membawa banyak manfaat yang dirasakan oleh peserta didik dan guru (Nisa et al., 2023). Implementasi teknologi dalam pendidikan menciptakan kesempatan untuk mengembangkan cara mengajar yang kreatif dan mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal (Melati et al., 2023). Keunggulan teknologi digital terletak pada kemampuannya untuk menampilkan berbagai bentuk visualisasi dan gambar yang menarik, sehingga dapat mengkonstruksi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Menurut Sari et al., (2023), Pendidikan Pancasila merupakan hal mendasar yang penting dimiliki oleh semua warga negara, yang berfungsi sebagai orientasi moral dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga seseorang dapat menjadi orang baik dan bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila. Menurut Dita et al., (2024), Pendidikan Pancasila penting karena membantu siswa memahami serta menjalankan hak dan kewajiban mereka.

Hasil observasi dan wawancara pada 09 September 2025 dengan melibatkan guru kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso, menunjukkan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan media cetak berupa tulisan dan gambar dari buku ajar, menyebabkan rentang perhatian peserta didik kelas IV secara umum hanya bertahan selama kurang lebih 15 menit saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterbatasan rentang perhatian ini mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru menjadi kurang optimal. Menurut guru, pemanfaatan media pembelajaran digital masih belum maksimal, disebabkan oleh keterbatasan variasi media digital yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran *pop-up book* digital adalah buku elektronik yang menampilkan gambar 3D yang berdiri ketika halaman dibuka. Gambar-gambar tersebut berwarna, menarik, serta disertai tulisan yang mudah dipahami, sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Media pembelajaran *pop-up book* digital adalah alat pembelajaran yang mudah dipahami dan memberikan informasi yang jelas kepada peserta didik, media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi yang memudahkan penyampaian informasi edukatif untuk membantu peserta didik menguasai dan memahami materi dengan lebih baik (Hasan et al., 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kendala minimnya keterlibatan serta motivasi belajar yang dimiliki peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui perancangan media pembelajaran *pop-up book* digital, menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, visual, serta menyenangkan. Media ini menggabungkan unsur 3D dengan teknologi digital yang dirancang untuk menyederhanakan pemahaman materi hak dan kewajiban. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital sebagai solusi media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong peserta didik berpikir secara aktif, khususnya dalam menguasai materi hak dan kewajiban.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erica & Sukmawarti (2021), menunjukkan media pembelajaran *pop-up book* digital yang dikembangkan ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran. Tampilan yang menarik dan materi yang jelas, media ini menghasilkan proses pembelajaran yang lebih terarah dan efektif serta meningkatkan semangat belajar. Media pembelajaran *pop-up book* digital sangat membantu penyampaian materi Pendidikan Pancasila karena sifatnya yang konkret dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian oleh Fazriah et al. (2024), media pembelajaran *pop-up book* digital terbukti efektif diterapkan untuk mengajarkan keberagaman budaya Indonesia dalam pelajaran IPS. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih antusias saat proses belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik, *pop-up book* digital menjadi bentuk alternatif pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *pop-up book* yang diintegrasikan dengan unsur digital interaktif untuk materi hak dan kewajiban kelas IV SD. Pendekatan tersebut berbeda dengan studi sebelumnya yang cenderung menitikberatkan pada aspek kebudayaan atau media *pop-up book* berbentuk fisik, penelitian ini menggabungkan unsur visual 3D, dan animasi. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menguji efektivitasnya, sementara penelitian ini akan meneliti proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini serta dukungan oleh temuan dan penelitian terdahulu, sebagai tindak lanjut akan dilaksanakan suatu penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, perumusan masalah menjadi fokus penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso?
- b. Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso
- b. Untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan

media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, media pembelajaran *pop-up book* digital peserta didik diharapkan dapat mendorong dan mendukung peserta didik menguasai materi dan dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi guru, media pembelajaran *pop-up book* digital diharapkan dapat memberikan kontribusi bahan kajian dan pemikiran guna mewujudkan aktivitas belajar yang menarik, serta menyederhanakan penyampaian konsep materi.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai acuan bagi peneliti lain berikutnya untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui pengembangan media yang bersifat inovatif.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Topik yang dibahas pada bab 2 meliputi: (1) media pembelajaran; (2) media pembelajaran *pop-up book* digital; (3) materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban; (4) penelitian yang relevan; dan (5) kerangka berpikir penelitian.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen penunjang krusial memiliki peran mengoptimalkan dinamika instruksional di ruang kelas. Melalui pemanfaatan media, pendidik dapat mengartikulasikan materi secara lebih variatif dan stimulatif, yang pada gilirannya memfasilitasi peserta didik untuk menginternalisasi substansi pelajaran secara komprehensif demi pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif serta efisien (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang berisi materi edukatif dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara yang menyalurkan konten atau materi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai target pendidikan tertentu. Media pembelajaran dipahami sebagai instrumen yang dimanfaatkan pendidik sebagai sarana penunjang bagi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, sehingga menciptakan komunikasi timbal balik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Daniyati et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi serta konten edukatif kepada peserta didik selama interaksi pembelajaran berlangsung (Marleni et al., 2021). Media pembelajaran ialah berbagai sarana seperti buku teks, video, atau media audio yang diimplementasikan secara terstruktur dengan tujuan meningkatkan keterlibatan aktif dan efektivitas pembelajaran peserta didik (Agustin et al., 2025). Media pembelajaran berperan dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik dalam aspek pemahaman konsep dan motivasi. Peserta didik cenderung lebih aktif berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk mengenal teknologi dalam pembelajaran (Wardani et al., 2024).

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat menurut Zaharah & Husna, (2024) di antara sebagai berikut.

- a. Memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan melalui variasi strategi dan pendekatan belajar yang beragam.
- b. Mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi secara terstruktur dan berurutan.
- c. Menumbuhkan motivasi serta minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga turut mengoptimalkan kapasitas berpikir kritis terhadap kedalaman pemahaman serta retensi pengetahuan peserta didik.
- d. Menyajikan materi pembelajaran secara menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Hafiza et al., (2024) menjabarkan bahwa ragam media pembelajaran terdiri atas sejumlah jenis meliputi, media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual.

a. Media Cetak

Media cetak merupakan sarana komunikasi yang bersifat praktis dan dapat dimanfaatkan secara fleksibel tanpa terikat waktu maupun tempat. Sejumlah keunggulan yang dimilikinya mencakup kemudahan dalam pengaksesan, adaptabilitas penggunaan, kepraktisan, serta efisiensi dari segi pembiayaan. Meskipun demikian, efektivitas media ini cenderung terbatas bagi peserta didik yang memiliki kompetensi literasi rendah serta pengetahuan dasar yang terbatas. Contohnya antara lain buku teks, modul, dan buku kerja

b. Media Audio

Media Audio termasuk dalam jenis media pembelajaran yang mengutamakan fungsi indera pendengaran peserta didik sebagai instrumen utama dalam proses penyampaian konten materi. Beberapa keunggulan yang dimiliki media ini di antaranya adalah harga yang relatif ekonomis, kemudahan dalam memperolehnya, serta kesederhanaan dalam hal pengoperasiannya, serta dapat

digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran kelompok maupun individual. Beberapa contoh media audio yang sering digunakan antara lain MP3 dan radio.

c. Media Visual

Media visual terbagi 2 kelompok, yaitu media proyeksi dan non proyeksi. Jenis non proyeksi terdiri dari media dua dimensi biasa seperti foto, tabel, grafik, poster, dan kartun. Sementara itu, jenis proyeksi menggunakan bantuan alat digital, seperti kamera, *slide*, dan file gambar digital.

d. Media Audio-Visual

Media audio-visual menggunakan teknologi mekanis dan elektronik untuk menyampaikan konten pembelajaran dengan memadukan elemen audio dan visual secara bersamaan.

2.2 Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

2.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Media pembelajaran *pop-up book* digital adalah bentuk media pembelajaran elektronik yang didesain menggunakan tampilan 3D yang relevan dengan materi pelajaran yang disajikan (Aini et al., 2021). Media pembelajaran *pop-up book* digital dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif yang menghadirkan tampilan 3D setiap kali halaman dibuka. Media ini tidak sekadar menyajikan gambar yang menarik dengan visualisasi yang dapat berdiri, melainkan juga dirancang secara khusus guna membangkitkan minat serta meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran terhadap materi yang disajikan (Islami et al., 2024). Menurut Yahzunka & Astuti (2022), media pembelajaran *pop-up book* digital merupakan buku yang bersifat interaktif dengan menampilkan ilustrasi 3D yang dapat ditampilkan secara tegak dalam format digital, membentuk objek-objek visual yang estetik dan dinamis, sehingga menghasilkan tampilan yang menarik perhatian. Dalam pengembangannya, media pembelajaran *pop-up book* digital didesain dengan mengutamakan unsur visualisasi berbasis 3D.

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran *pop-up book* digital menurut Khadijah et al., (2021) sebagai berikut.

- a. Tampilan media pembelajaran *pop-up book* digital dengan format 3D dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap konten materi yang disampaikan.
- b. Penggunaan gambar-gambar, perpaduan warna, dan motif yang menarik menambah daya tarik visual buku, sehingga mendorong minat peserta didik untuk membaca.
- c. Karakteristiknya yang konkrit memberikan pengalaman visual yang nyata bagi peserta didik dalam memahami materi.

Kelemahan media pembelajaran *pop-up book* adalah proses pembuatannya yang memerlukan durasi waktu cukup panjang dan biaya produksi yang cenderung mahal. Perkembangan teknologi perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer telah menurunkan biaya produksi media pembelajaran *pop-up book* digital lebih efisien dari segi pembiayaan, sehingga hal tersebut mendorong upaya pengembangan media pembelajaran *pop-up book* ke dalam format digital sebagai alternatif alternatif yang lebih terjangkau.

2.3 Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban

Hak merupakan hal-hal yang sepatutnya didapatkan dan dimiliki oleh seluruh warga negara, sedangkan kewajiban adalah hal-hal yang wajib dilakukan atau dijalankan oleh warga negara sesuai peraturan yang ada dengan penuh tanggung jawab. Peserta didik dapat mengenal dan memahami konsep hak dan kewajiban melalui kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Putra et al., 2025). Materi tentang hak dan kewajiban ini termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan di kelas IV SD, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak sekedar menyampaikan teori terkait hak dan kewajiban kepada peserta didik, Pendidikan Pancasila juga harus dapat membentuk karakter serta perilaku yang selaras dengan nilai-nilai yang (Amri & Hasibuan, 2025)

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka terdiri dari 4 bab. Penelitian ini menggunakan topik C “Mendapatkan Hak dan Melakukan

Kewajiban” pada bab 2 “Aku Anak yang Disiplin”. Kelas IV SD tergolong dalam fase B, Pada tahapan ini, peserta didik telah mampu memetakan keterkaitan antara pengetahuan baru yang diperoleh serta mengenali konsep-konsep Pendidikan Pancasila yang saling berhubungan dalam konteks lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari. Dalam Capaian Pembelajaran (CP), peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi serta mengimplementasikan hak dan kewajiban mereka selaku anggota keluarga, bagian dari masyarakat, maupun sebagai warga sekolah.

2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian Sekarsari & Maharani (2025), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sumbawa” bertujuan untuk mengembangkan, mengenai pengembangan *pop-up book* digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk mengukur tingkat kelayakan serta efektivitas media tersebut di kelas III SDN 12 Sembawa. Berdasarkan tahapan penilaian yang melibatkan dewan ahli, diperoleh konfirmasi data berupa skor 95% untuk aspek desain media dan 87,5% untuk substansi materi, yang mengindikasikan bahwa produk berada dalam status "Sangat Valid". Dapat ditarik relevansi bahwa perangkat ajar digital ini memiliki derajat kelayakan yang tinggi sekaligus fungsional untuk diintegrasikan dalam dinamika pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian Marlina et al., (2023), dengan judul “Penggunaan Media *Pop-up Book* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Simbol Sila Pancasila pada Siswa Kelas 4 SD” Implementasi media *pop-up book* dalam pembelajaran materi makna simbol sila Pancasila menunjukkan bahwa hasil asesmen formatif mencapai 76% peserta didik memperoleh nilai 82 ke atas. Asesmen sumatif telah mengukur capaian belajar peserta didik dengan hasil 75% peserta didik mendapatkan nilai 83 ke atas dan 25% peserta didik memperoleh skor di bawah 77. Merujuk pada data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran terbukti memberikan hasil yang berhasil dan efektif.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Islam et al., (2024), dengan judul “Urgensi Pengembangan media *Pop-up Book* Digital Berbasis *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD” dengan platform *PowerPoint* ini difungsikan sebagai perangkat penunjang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas V SD. Berdasarkan hasil pengujian eksperimental, produk ini mengumpulkan skor pemenuhan target hingga 93% , uji coba terbatas memperoleh skor sebesar 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa inovasi media digital ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar.

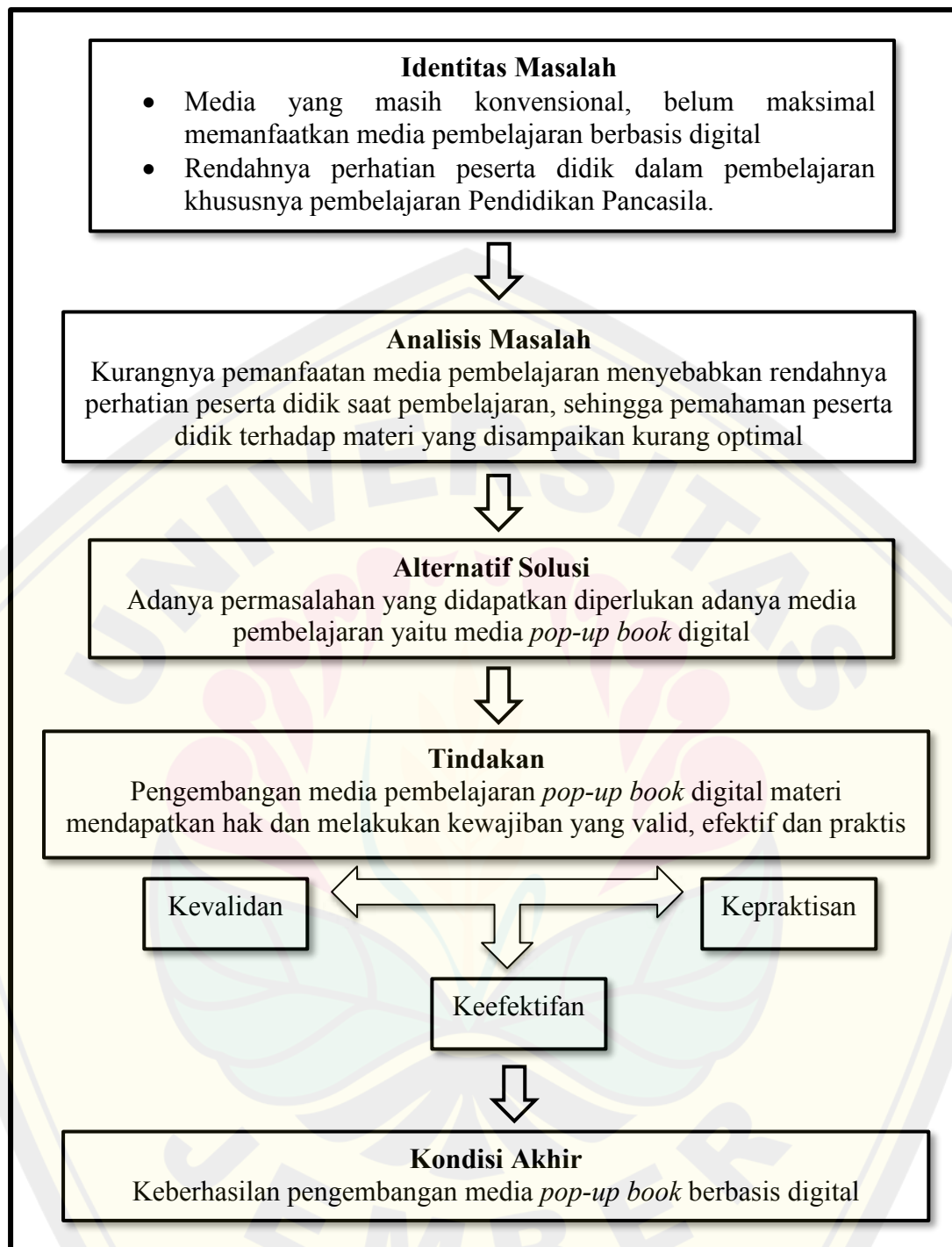
Penelitian Rahman et al., (2022), juga melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram” Sebuah perangkat ajar berbasis *pop-up book* telah dirancang dalam penelitian ini demi memfasilitasi transfer pengetahuan materi keberagaman budaya indonesia dalam ranah studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan tahapan uji penilaian yang melibatkan ahli media aspek desain visual media memperoleh persentase akseptabilitas sebesar 92,5%, sementara kualitas substansi materi menduduki angka 89,70% yang mana kedua hasil tersebut menempatkannya pada predikat "sangat layak". Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media *pop-up book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Dita & Yarhsal (2024), yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban untuk Siswa Kelas III SD” Penelitian ini mengadaptasi teknologi pembelajaran melalui penciptaan produk media *pop-up book* yang diperuntukkan bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban untuk kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji validasi media, rata-rata penilaian secara keseluruhan mencapai skor sebesar 98%, nilai tersebut terklasifikasi ke dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian tersebut terdapat beberapa titik temu dan perbedaan signifikan yang mencirikan kebaruan penelitian ini dari jajaran studi terdahulu. Persamaannya yaitu berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Pembedanya adalah penelitian terdahulu mengimplementasikan model ADDIE, sementara riset ini beralih menggunakan model Borg and Gall, pembeda selanjutnya adalah media yang dikembangkan sebelumnya menggunakan media pembelajaran *pop-up book* berbentuk cetak keterbaruan penelitian ini menggunakan media pembelajaran *pop-up book* digital, penelitian sebelumnya hanya menguji efektivitas dan kevalidan, sedangkan penelitian ini akan meneliti proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

2.5 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso menyatakan bahwa pengintegrasian media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif di ruang kelas masih relatif terbatas. Integrasi teknologi dalam rancangan media pembelajaran sejauh ini dinilai belum mencapai efisiensi yang maksimal. Aktivitas pedagogis di kelas cenderung masih bersandar pada instrumen pembelajaran tradisional berupa papan tulis serta buku teks konvensional yang sifatnya searah dinilai kurang mampu membangkitkan minat peserta didik. Situasi tersebut mengakibatkan menurunnya konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta menimbulkan kesulitan dalam memahami konsep hak dan kewajiban, terutama dalam hal membedakan dan mengidentifikasi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, baik lingkungan keluarga atau sekolah. Mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran *pop-up book* digital materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV. Proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital terbukti berhasil apabila media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Berikut merupakan kerangka berpikir penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas aspek penting penelitian mencakup: (1) jenis dan desain penelitian; (2) subjek, tempat, dan waktu penelitian; (3) definisi operasional; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; (6) instrumen pengumpulan data; dan (7) teknis analisis data.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model Borg and Gall. Penelitian pengembangan dipahami sebagai pendekatan metodologis yang berorientasi pada proses penciptaan maupun pengujian suatu produk dalam ranah pendidikan, seperti pendekatan pembelajaran, model, modul, dan media pembelajaran, sekaligus melakukan validasi serta mengukur tingkat keefektifan dari produk yang dihasilkan (Masyhud, 2021). Hasil pengembangan dalam studi ini dalam bentuk media pembelajaran *pop-up book* digital yang membahas materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV.

3.2 Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini melibatkan subjek berupa peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso dengan total 60 peserta didik yang terbagi secara merata ke dalam 2 kelas, yakni IV A dan B masing-masing berjumlah 30 peserta didik. Sebelum dilakukan penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang menggunakan nilai seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B yang bersumber dari hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS). Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui bantuan aplikasi SPSS versi 27. Adapun kriteria yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi menunjukkan angka lebih dari 0,05, maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, nilai signifikansi

sebesar 0,134 lebih tinggi daripada batas signifikansi 0,05. Berdasarkan temuan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa residual pada penelitian ini menunjukkan berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas yang dilakukan untuk melihat populasi tersebut bersifat homogen atau tidak. Penentuan hasil pada uji homogenitas yakni apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka kedua kelas tersebut dinyatakan memenuhi asumsi homogenitas. Berikut disajikan hasil perhitungan uji homogenitas yang didasarkan pada nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) dengan SPSS versi 27. Hasil uji homogenitas menggunakan uji *levene statistic* yang menunjukkan signifikansi $0,246 > 0,05$, Hal tersebut memiliki arti bahwa dari hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV A dan B menunjukkan hasil homogen. Data hasil uji normalitas serta homogenitas disajikan pada lampiran 14.

3.3 Definisi Operasional

Menghindari terjadinya kesalahpahaman maupun perbedaan sudut pandang dalam penafsiran, perlu dijelaskan secara spesifik beberapa istilah penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Merujuk pada judul pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital, berikut beberapa istilah penting yang perlu didefinisikan secara operasional.

- a. Media pembelajaran *pop-up book* digital yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat menampilkan elemen-elemen secara virtual, ketika halaman dibuka, sehingga menciptakan visualisasi yang menarik dan interaktif untuk menjelaskan konsep atau materi.
- b. Materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban yaitu membahas tentang konsep dan contoh hak dan kewajiban di rumah, di masyarakat, di sekolah, serta hubungan keseimbangan antara hak dan kewajiban.
- c. Kevalidan yaitu merujuk pada derajat kelayakan media pembelajaran *pop-up book* digital yang ditentukan berdasarkan penilaian skor dari para validator, dan dinyatakan memenuhi kriteria valid apabila mencapai kategori "layak" ditinjau dari 3 dimensi pokok, yakni ketepatan materi, desain, serta kesesuaian penggunaan bahasa.

- d. Keefektifan yaitu tingkat keberhasilan media pembelajaran *pop-up book* digital yang diperoleh melalui skor tes hasil belajar yang mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Kepraktisan yaitu tingkat kemudahan pengoperasian sebuah media pembelajaran *pop-up book* digital oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, yang meliputi kemudahan dalam memahami bahasa, isi materi, daya tarik tampilan, serta kemudahan dalam mengakses medianya.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sebagaimana dijelaskan oleh Masyhud (2021), secara umum tahapan-tahapan yang tercakup dalam proses pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validitas desain produk; (5) revisi produk; (6) uji coba penggunaan produk; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk; (9) produk final dan produk massal; (10) desiminasi dan implementasi. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap kedelapan yaitu uji keefektifan produk, karena tahap tersebut sudah cukup untuk mencapai tujuan penelitian dalam menilai kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk yang dibuat. Tahapan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall (Masyhud, 2021) dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Model Borg and Gall

3.4.1 Penelitian Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data serta informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan produk. Studi ini dilakukan melalui tiga pendekatan yaitu *Paper*, *Place*, and *Person*, sebagai berikut.

- a. *Paper*, kegiatan yang dapat dilaksanakan melalui aktivitas membaca berbagai artikel ilmiah, referensi buku, maupun referensi kepustakaan lainnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan.
- b. *Place*, Langkah yang dijalankan dalam fase ini mencakup kegiatan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, yang mencakup pelaksanaan analisis kebutuhan peserta didik, materi, serta capaian pembelajaran (CP). Kegiatan ini dilaksanakan dengan kegiatan observasi dan wawancara di SDN Tlogosari 01 Bondowoso.
- c. *Person*, kegiatan ini dilakukan dengan menemui para ahli dalam penelitian pengembangan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, ide/ gagasan terkait dengan inovasi pada penerapan produk yang akan dikembangkan.

3.4.2 Perencanaan dan Pengembangan

Tahap ini mencakup kegiatan perencanaan penelitian, yang diawali dengan penentuan judul penelitian serta penyusunan rumusan pertanyaan penelitian, menetapkan tujuan yang akan dicapai, memilih metode yang sesuai, hingga menyiapkan berbagai alat dan instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan.

3.4.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Setelah proses perencanaan dirampungkan, langkah berikutnya adalah menyusun dan mengembangkan rancangan produk. Tahap ini media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah dalam bentuk *pop-up book* digital. Pengembangan rancangan produk awal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menyusun kerangka media pembelajaran *pop-up book* digital.
- b. Mendesain *cover* dan elemen-elemen pada media pembelajaran *pop-up book* digital.
- c. Membuat desain isi dalam media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.
- d. Melakukan *finishing* meliputi pengecekan ulang materi dan penggunaan kalimat.

3.4.4 Validasi Desain Produk

Tahap validasi desain produk adalah proses penilaian terhadap media yang telah dirancang. Proses validasi ini dilakukan oleh para ahli yang memiliki pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk menilai produk, digunakan instrumen berupa skala penilaian yang mencakup berbagai komponen, seperti ketepatan materi, penggunaan bahasa, dan desain tampilan.

3.4.5 Revisi Produk Awal

Langkah penyempurnaan produk dilakukan pada tahap ini dengan dasar saran serta umpan balik yang diberikan oleh para validator pada proses validasi sebelumnya. Proses revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada media sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

3.4.6 Uji Coba Penggunaan

Setelah proses pengembangan selesai selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 02 Bondowoso. Uji coba tersebut dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi yang telah disesuaikan. Pelaksanaan uji coba ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kelebihan maupun keterbatasan dari produk yang telah dihasilkan.

3.4.7 Revisi Produk Pengembangan

Proses penyempurnaan produk dilaksanakan dengan mengacu pada hasil temuan yang muncul selama tahap uji coba terhadap subjek penelitian. Produk yang telah mengalami revisi selanjutnya akan dimanfaatkan untuk mengukur tingkat efektivitasnya

4.4.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji keefektifan produk dilaksanakan melalui pengujian eksternal dengan menerapkan pendekatan metode eksperimen. Uji coba melibatkan dua kelas paralel, satu kelas menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan, sementara kelas lainnya menggunakan buku peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil dari kedua kelas dibandingkan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi yang relevan bagi kebutuhan penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

a. Angket

Angket digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data melalui menyampaikan pernyataan maupun pertanyaan tertulis kepada responden. Dalam penilaian ini, angket diberikan kepada para validator untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang diberikan, serta kepada peserta didik guna memperoleh tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut.

b. Tes hasil belajar

Instrumen tes hasil belajar dirancang untuk mengukur sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi tahap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar. Secara umum, tes hasil belajar mampu mengukur aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada aspek pengetahuan peserta didik. Tes hasil belajar digunakan sebagai instrumen evaluasi untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian peserta didik melalui *pretest-posttest* yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi tempat penelitian SDN Tlogosari 01 Bondowoso. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran guna memperoleh data yang diperlukan terkait ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi dua arah antara peneliti dan informan, yang dimaksud untuk menggali serta menghimpun data yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Pada umumnya, pewawancara telah menyiapkan sejumlah pertanyaan sebelum melaksanakan wawancara dengan narasumber.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data memiliki peran sebagai sarana evaluasi untuk menilai tingkat kelayakan sekaligus efektivitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan lebih lanjut sebagai berikut.

a. Lembar validasi media

Lembar validasi media berfungsi sebagai instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses belajar mengajar. Validasi melibatkan 4 orang validator, terdiri dari ahli media, bahasa, materi serta validator soal dan angket respons peserta didik. Validator yang terlibat dalam proses penilaian merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Jember (UNEJ) dan guru kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso. Penilaian dilakukan dengan meminta setiap validator mengisi lembar validasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

b. Lembar respons peserta didik

Lembar respons peserta didik digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh pendapat dan evaluasi peserta didik terhadap media pembelajaran hasil pengembangan. Instrumen diselesaikan oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian hasilnya dianalisis guna mengetahui penilaian dan pendapat mereka terhadap media tersebut.

c. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik mengerjakan soal berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran. Kemampuan peserta didik menjadi dasar untuk mengetahui keefektifan media yang dibuat. Instrumen tes berupa *post-test* pilihan ganda sebanyak 40 soal.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Validasi Produk

a. Validasi ahli

Validasi media dirancang dapat diidentifikasi melalui proses penilaian yang dilakukan oleh para validator. Proses validasi tersebut dilaksanakan dengan cara

memberikan skor dalam rentang 1 hingga 5 untuk setiap komponen yang tercantum pada instrumen validasi. Nilai yang diperoleh dari para validator selanjutnya dianalisis menggunakan rumus validitas produk untuk mengetahui hasilnya. Menurut Masyhud (2021), rumus validasi sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validasi produk

Srt = Skor riil tercapai

Smt = Skor maksimal yang data tercapai

Nilai valpro dicocokkan dengan interval kriteria tingkat kelayakan produk.

Kriteria tingkat kelayakan produk sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Skor	Kriteria Kelayakan Produk
81,00-100	Sangat layak
61,00-80,99	Layak
41,00-60,99	Cukup layak
21,00-40,99	Kurang layak
0-20,99	Sangat kurang layak

Sumber: (Masyhud, 2021)

Berdasarkan hasil perolehan skor dari perhitungan nilai kelayakan produk yaitu sebesar 97 dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran 5.

b. Validitas Instrumen

Instrumen yang telah dirancang kemudian diajukan untuk proses validasi kepada validator. Proses validasi diawali dengan menyerahkan instrumen tes kepada para validator, setelah memperoleh berbagai masukan dan instrumen tersebut dinyatakan layak untuk digunakan, tahap berikutnya yang perlu dilakukan yaitu uji validitas empirik. Validitas empirik adalah bentuk pengujian validitas yang difokuskan pada butir-butir instrumen. Pengujian ini dapat dilaksanakan dengan menguji instrumen langsung pada subjek penelitian. Data yang diperoleh dari pengujian lapangan kemudian dianalisis menggunakan Teknik korelasi *product*

moment untuk melihat hubungan antara skor setiap butir dengan skor faktor maupun skor totalnya (Masyhud, 2021). Instrumen yang telah disusun diuji cobakan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan melibatkan 15 peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 02 Bondowoso.

Berdasarkan uji coba yang dihitung menggunakan *Microsoft Excel* terdapat 16 butir soal tidak memenuhi kriteria valid, sedangkan 24 soal lainnya dinyatakan valid yang dapat dilihat pada lampiran 15. Soal yang tidak dinyatakan valid tidak digunakan saat penelitian yakni nomor 4, 5, 11, 14, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 30, 31, 35, 36, 37, 38.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	rx _y	r tabel	Keterangan
1	0.759	0,514	Valid
2	0.747	0,514	Valid
3	0.759	0,514	Valid
4	-0.091	0,514	Tidak Valid
5	0.029	0,514	Tidak Valid
6	0.558	0,514	Valid
7	0.680	0,514	Valid
8	0.747	0,514	Valid
9	0.680	0,514	Valid
10	0.866	0,514	Valid
11	0.029	0,514	Tidak Valid
12	0.558	0,514	Valid
13	0.680	0,514	Valid
14	-0.091	0,514	Tidak Valid
15	0.463	0,514	Tidak Valid
16	0.747	0,514	Valid
17	0.281	0,514	Tidak Valid
18	0.747	0,514	Valid
19	0.759	0,514	Valid
20	-0.091	0,514	Tidak Valid
21	0.463	0,514	Tidak Valid
22	0.747	0,514	Valid
23	0.463	0,514	Tidak Valid
24	0.558	0,514	Valid
25	0.680	0,514	Valid
26	0.747	0,514	Valid

No Soal	r _{xy}	r tabel	Keterangan
27	0.029	0,514	Tidak Valid
28	0.558	0,514	Valid
29	0.600	0,514	Valid
30	-0.133	0,514	Tidak Valid
31	-0.080	0,514	Tidak Valid
32	0.747	0,514	Valid
33	0.600	0,514	Valid
34	0.747	0,514	Valid
35	-0.080	0,514	Tidak Valid
36	-0.091	0,514	Tidak Valid
37	0.029	0,514	Tidak Valid
38	-0.133	0,514	Tidak Valid
39	0.680	0,514	Valid
40	0.558	0,514	Valid

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan teknik *split-half*, mengingat jumlah butir instrumen yang bersifat ganjil-genap. Metode ini dengan cara menghitung korelasi skor melalui pembagian butir soal secara atas-bawah atau ganjil-genap. Nilai korelasi yang didapat kemudian diproses lebih lanjut menggunakan rumus *Spearman-Brown* untuk menghasilkan nilai reliabilitas yang tepat (Masyhud, 2021). Rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber: (Masyhud, 2021).

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total.

X = skor butir.

Y = skor total.

N = jumlah sampel

Perhitungan berdasarkan rumus yang diterapkan, diperoleh angka korelasi yang menunjukkan hubungan antara skor butir soal ganjil-genap (r_{xy}) dengan taraf signifikan 5%. Uji reliabilitas instrumen penelitian yang menerapkan metode *split-*

half. Nilai korelasi yang diperoleh, kemudian diolah menggunakan rumus *plit-half* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

Sumber: (Masyhud, 2021).

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split-half}}$ = rata-rata beda kelas kontrol

Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliabel
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber: (Masyhud, 2021)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran

16.

3.7.3 Analisis Data Uji Keefektifan

Keefektifan produk dalam penelitian ini diuji melalui uji coba eksternal dengan menggunakan metode eksperimen. Pengujian dijalankan pada 2 kelas, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Tingkat keefektifan produk yang dikembangkan diukur melalui analisis uji t dengan teknik *independent sample t-test* berdasarkan data skor hasil belajar peserta didik, dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

M_1 = nilai rata-rata kelompok X1 (kelompok eksperimen)

M_2 = nilai rata-rata kelompok X2 (kelompok kontrol)

X_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

X_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = banyak sampel penelitian (Sumber: Masyhud, 2021)

Jika hasil analisis uji *t-test* memperlihatkan perbedaan yang signifikan, maka hal tersebut membuktikan produk yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang lebih tinggi, maka proses penelitian dilanjutkan pada tahap berikutnya, yakni uji keefektifan relatif (ER) pengukuran ini untuk menilai tingkat keefektifan produk hasil pengembangan. Rumus yang digunakan dalam perhitungan keefektifan disajikan sebagai berikut. Menurut (Masyhud, 2021).

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif

MX1 = rata-rata beda kelas kontrol

MX2 = rata-rata beda kelas eksperimen

Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81,00%-100%	Keefektifan Sangat Tinggi
61,00%-80,99%	Keefektifan Tinggi
41,00-60,99%	Keefektifan Sedang
21,00-40,99%	Keefektifan Rendah
0%-20,99%	Keefektifan Sangat Rendah

Sumber: (Masyhud, 2021)

3.7.4 Analisis Data Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan mengukur tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh melalui angket respons peserta didik. Menurut Masyhud (2021), rumus yang diterapkan dalam menganalisis data respons peserta didik yaitu sebagai berikut ini.

$$Sas = \frac{St}{Smt} \times 100$$

Keterangan:

Sas = Skor angket siswa

Srt = Skor tercapai.

Smt = Skor maksimal yang data tercapai.

Skor kepraktisan yang diperoleh melalui angket respon peserta didik kemudian disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk sebagai berikut

Tabel 3.5 Kriteria Skor Respons Peserta Didik

Rentang Skor	Tingkat Validasi
81,00-100	Sangat Praktis
71,00-80,99	Praktis
61,00-70,99	Cukup Praktis
41,00-60,99	Kurang Praktis
0-40,99	Sangat Kurang Praktis

Sumber: (Masyhud, 2021)

Dinyatakan praktis apabila mendapatkan skor kepraktisan minimal 71,00 dengan kategori praktis.



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital; (2) kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran *pop-up book* digital; dan (3) pembahasan.

4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital difokuskan pada bab 2 dengan pokok bahasan mengenai perolehan hak dan pelaksanaan kewajiban sebagai bagian dari tahapan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital menggunakan delapan tahapan dari sepuluh tahapan penelitian Borg and Gall, karena tahapan tersebut sudah cukup untuk mencapai tujuan penelitian dalam menilai kelayakan keefektifan dan kepraktisan produk.

4.1.1 Penelitian Pendahuluan

Tahap ini dirancang untuk menghimpun berbagai data dan informasi yang dibutuhkan sebagai landasan dalam proses pengembangan produk yang relevan dengan kebutuhan penelitian.

- a. *Paper*, kegiatan yang dapat dilaksanakan melalui aktivitas membaca beragam artikel ilmiah, referensi buku, atau sumber pustaka tambahan yang memiliki keterkaitan erat dengan topik yang dikaji.
- b. *Place*, kegiatan yang dilaksanakan melalui kunjungan langsung ke tempat yang menjadi sasaran penelitian yaitu SDN Tlogosari 01 Bondowoso. Kegiatan ini meliputi observasi terhadap proses pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru wali kelas terkait permasalahan dan kendala selama pembelajaran. Wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas IV A dan B menunjukkan bahwa guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran serta keterbatasan variasi media digital yang digunakan oleh guru.
- c. *Person*, kegiatan ini dilakukan dengan cara mengkonsultasikan permasalahan yang ditemukan kepada dosen pembimbing dan guru kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso.

4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan

Tahapan berikutnya yakni merencanakan produk yang akan dikembangkan berdasarkan dengan melihat hasil dari permasalahan dan kendala yang diperoleh saat penelitian pendahuluan. Masalah atau kendala yang diperoleh dapat diatasi salah satunya dengan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran *pop-up book* digital.

4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Proses perencanaan desain produk media pembelajaran *pop-up book* digital dapat dilihat bawah ini.

- a. Menentukan kebutuhan media pembelajaran *pop-up book* digital dengan menetapkan capaian pembelajaran (CP), materi ajar serta tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih yakni materi “Mendapatkan Hak dan Melaksanakan Kewajiban”.
- b. Merancang desain *cover* serta tampilan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban, *cover* media yang dibuat menggunakan canva serta gambar/ elemen pada media pembelajaran *pop-up book* digital dibuat menggunakan aplikasi canva.
- c. Membuat kerangka serta desain isi media pembelajaran *pop-up book* digital dan memasukkan materi ke dalam desain media.
- d. Mentransfer hasil desain elemen yang dibuat di canva ke desain yang berada di *PowerPoint*.
- e. Mentransfer backsound kedalam *PowerPoint*.
- f. Melakukan *finishing* meliputi pengecekan ulang materi dan penggunaan kalimat. Tahapan *finishing* ini dilakukan sebelum media pembelajaran *pop-up book* digital diujikan pada validator.

4.1.4 Validasi Desain Produk

Validasi terhadap desain produk yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran *pop-up book* digital yang memuat materi hak dan kewajiban, dilaksanakan dengan meminta para validator untuk memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah tercantum dalam lembar validasi serta pemberian masukan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Validator

terdiri dari validator ahli materi, media serta bahasa. Validator ahli bahasa dan media yakni dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), sedangkan validator ahli materi yakni guru kelas IV SDN Tlogosari 01. Berdasarkan hasil validasi dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Saran dan Masukan Validator

No.	Nama Validator	Ahli	Saran/ Masukan
1.	Prasetyo Adi Nugroho, S. Pd., M. Pd	Media	• <i>Shape & teks</i> dimunculkan bersamaan • Animasi membalik & menutup halaman ditampilkan secara irond
2.	Prasetyo Adi Nugroho, S. Pd., M. Pd	Bahasa	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Yulis Maimunah, S.pd	Materi	Dapat digunakan tanpa revisi

4.1.5 Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh sejumlah saran serta masukan dari para validator terhadap produk media pembelajaran *pop-up book* digital yang dikembangkan. Saran dan masukan tersebut kemudian digunakan sebagai rujukan dalam melakukan perbaikan terhadap produk awal.

Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk Awal

No	Hal-hal yang direvisi	Sesudah revisi
1.	<i>Shape & teks</i> dimunculkan bersamaan	
2.	Animasi membalik & menutup halaman ditampilkan secara irond	

4.1.6 Uji Coba Penggunaan

Produk yang telah disempurnakan serta dinyatakan layak oleh validator, produk diuji cobakan dalam skala kecil melibatkan 15 peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 02 Bondowoso. Tahap ini, peserta didik diminta memberikan penilaian melalui angket dengan mencentang kolom (Ya) atau (Tidak) untuk setiap butir pertanyaan yang tersedia.

Tabel 4.3 Hasil Angket Respons Peserta Didik Uji Skala Kecil

No	Pertanyaan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
		F	%	F	%	
1.	Pembelajaran yang telah dilaksanakan menarik dan menyenangkan	15	100	0	0	Baik
2..	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran <i>pop-up book</i> digital	15	100	0	0	Baik
3.	Pembelajaran menggunakan media <i>pop-up book</i> digital membuat saya lebih memahami materi pelajaran	15	100	0	0	Baik
4.	Saya merasa tidak bosan jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>pop-up book</i> digital	15	100	0	0	Baik
5.	Pembelajaran dengan metode ceramah membuat saya cepat bosan	15	100	0	0	Baik
6.	Saya kurang bisa memahami materi yang diajarkan tanpa adanya contoh gambar atau video	15	100	0	0	Baik
7.	Saya tertarik dengan tampilan elemen media pembelajaran <i>pop-up book</i> digital	15	100	0	0	Baik
8.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban menggunakan media <i>pop-up book</i> digital	15	100	0	0	Baik
9.	Media pembelajaran <i>pop-up book</i> digital membuat saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran	15	100	0	0	Baik
10.	Saya dapat mengerjakan soal yang diberikan dengan mudah setelah mengikuti pembelajaran menggunakan <i>pop-up book</i> digital	15	100	0	0	Baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 10 poin yang diuji cobakan kepada 15 peserta didik. Peserta didik memberikan jawaban poin 1 sampai 10 yakni “YA” dengan persentase jawaban di atas 80% dan tergolong baik.

4.1.7 Revisi Produk Pengembangan

Revisi produk dilaksanakan dengan tujuan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari hasil uji coba skala kecil. Hasil diperoleh dari uji coba menunjukkan bahwa seluruh 10 pertanyaan memperoleh respons positif dari peserta didik. Sehingga pada tahap ini tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut dan produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar untuk mengukur tingkat keefektifannya.

4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji coba keefektifan produk dilakukan pada 60 peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso yang terbagi menjadi 2 kelas. Kelas IV A berperan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran *pop-up book* digital, sementara kelas IV B dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran lama. Kedua kelas menjalani proses belajar dalam durasi yang sama serta pemberian alat ukur yang sama.

4.2 Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Validasi terhadap produk dilaksanakan dengan melibatkan 3 validator, yang terdiri atas ahli media, Bahasa, serta materi. Data hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk

No.	Skor Validator 1 (Ahli Media)	Skor Validator 2 (Ahli Bahasa)	Skor Validator 3 (Ahli Materi)	Total Skor
1	5	5	5	15
2	4	5	5	14
3	4	5	5	14
4	4	5	5	14
5	4	5	5	14
6	5	5	5	15
7	5	5	5	15
8	5	4	5	14
9	5	5	5	15
10	5	5	5	15

No.	Skor Validator 1 (Ahli Media)	Skor Validator 2 (Ahli Bahasa)	Skor Validator 3 (Ahli Materi)	Total Skor
11	5	5	5	15
Total	51	54	55	160

Keterangan :

V1 = Validator Ahli Media (Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd)

V2 = Validator Ahli Bahasa (Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd)

V3 = Validator Ahli Materi (Yulis Maimunah, S.Pd)

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menghitung nilai kelayakan dengan menggunakan rumus berikut.

$$Valpro = \frac{Srt}{Smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{160}{165} \times 100$$

$$Valpro = 97$$

Berdasarkan hasil perolehan skor dari perhitungan nilai kelayakan produk yaitu sebesar 97 dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

4.2.2 Keefektifan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Pengujian efektivitas produk dilakukan pada dua kelas, yakni kelas IV A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *pop-up book* digital hasil pengembangan, serta kelas IV B sebagai kelompok kontrol yang tetap menggunakan media pembelajaran lama. Tingkat pencapaian belajar peserta didik pada kedua kelompok diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil *pretest-posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

No. Absen	Kelas Eksperimen IV A		Beda	Kelas Kontrol IV B		Beda
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1.	83	96	13	71	83	12
2.	50	83	33	50	71	21
3.	67	83	16	63	71	8
4.	58	88	30	75	83	8
5.	58	88	30	67	75	8
6.	67	83	16	67	75	8
7.	71	88	17	71	83	12
8.	67	88	21	63	71	8

No. Absen	Kelas Eksperimen IV A		Beda	Kelas Kontrol IV B		Beda
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
9.	63	92	29	67	75	8
10	54	88	34	58	71	13
11.	67	92	25	79	88	9
12.	63	88	25	67	75	8
13.	79	100	21	79	88	9
14.	50	96	46	33	71	38
15.	75	88	13	54	71	17
16.	63	88	25	63	71	8
17.	79	92	13	67	75	8
18.	79	96	17	67	75	8
19.	37	71	34	50	67	17
20.	50	83	33	63	71	8
21.	67	92	25	67	75	8
22.	67	79	12	50	71	21
23.	54	79	25	71	83	12
24.	50	71	21	75	83	8
25.	79	92	13	71	83	12
26.	46	96	50	75	83	8
27.	67	88	21	58	71	13
28.	67	92	25	83	92	9
29.	63	92	29	71	83	12
30.	67	92	25	58	71	13
Total	1907	2644	737	1953	2305	352
Rata-Rata	63.57	88.13	24.57	65.10	76.83	11.73

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil beda *pretest* serta *posttest* kelompok eksperimen serta kontrol selanjutnya dilaksanakan analisis pendahuluan yang menggunakan tabel persiapan analisis sebagai berikut.

Tabel 4.6 Persiapan Analisis *T-Test*

No. Absen	Kelas Eksperimen IV A			Kelas Kontrol IV B		
	X_1	x_1	x_1^2	X_2	x_2	x_2^2
1	13	-11.57	133.79	12	0.27	0.07
2	33	8.43	71.12	21	9.27	85.87
3	16	-8.57	73.39	8	-3.73	13.94
4	30	5.43	29.52	8	-3.73	13.94
5	30	5.43	29.52	8	-3.73	13.94
6	16	-8.57	73.39	8	-3.73	13.94
7	17	-7.57	57.25	12	0.27	0.07
8	21	-3.57	12.72	8	-3.73	13.94

Kelas Eksperimen IV A				Kelas Kontrol IV B		
No. Absen	X ₁	x ₁	x ₁ ²	X ₂	x ₂	x ₂ ²
9	29	4.43	19.65	8	-3.73	13.94
10	34	9.43	88.99	13	1.27	1.60
11	25	0.43	0.19	9	-2.73	7.47
12	25	0.43	0.19	8	-3.73	13.94
13	21	-3.57	12.72	9	-2.73	7.47
14	46	21.43	459.39	38	26.27	689.94
15	13	-11.57	133.79	17	5.27	27.74
16	25	0.43	0.19	8	-3.73	13.94
17	13	-11.57	133.79	8	-3.73	13.94
18	17	-7.57	57.25	8	-3.73	13.94
19	34	9.43	88.99	17	5.27	27.74
20	33	8.43	71.12	8	-3.73	13.94
21	25	0.43	0.19	8	-3.73	13.94
22	12	-12.57	157.92	21	9.27	85.87
23	25	0.43	0.19	12	0.27	0.07
24	21	-3.57	12.72	8	-3.73	13.94
25	13	-11.57	133.79	12	0.27	0.07
26	50	25.43	646.85	8	-3.73	13.94
27	21	-3.57	12.72	13	1.27	1.60
28	25	0.43	0.19	9	-2.73	7.47
29	29	4.43	19.65	12	0.27	0.07
30	25	0.43	0.19	13	1.27	1.60
N = 30	737	0.00	2531.37	352	0.00	1139.87
Rerata	24.57			11.73		

Berdasarkan tabel di atas kemudian ditransformasikan dengan rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{24.57 - 11.73}{\sqrt{\frac{2531.37 + 1139.87}{30(30-1)}}}$$

$$t = \frac{12.83}{\sqrt{\frac{3671.23}{870}}}$$

$$t = \frac{12.83}{\sqrt{4.219}}$$

$$t = \frac{12.83}{2.068}$$

$$t = 6,2473$$

Berdasarkan hasil analisis uji *t-test*, didapatkan nilai *t-hitung* sebesar 6,2473. Nilai tersebut kemudian diuji dengan membandingkannya terhadap *t-tabel* pada tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) 58, yang menunjukkan angka 2,000. Hasil perbandingan memperlihatkan bahwa *t-hitung* lebih besar dari pada *t-tabel* ($6,2473 > 2,000$). Menurut Masyhud 2021, Produk pengembangan dinilai lebih unggul dibandingkan produk sebelumnya apabila nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel*.

Langkah selanjutnya yakni Uji keefektifan relatif (ER) dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat perbandingan tingkat efektivitas antara produk hasil pengembangan dengan produk yang telah dikembangkan sebelumnya saat diterapkan dalam pembelajaran dengan rumus yang disajikan berikut ini.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{24.57 - 11.73}{\left(\frac{11.73 + 24.57}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{12.84}{\left(\frac{36.3}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{12.84}{18.15} \times 100\%$$

$$ER = 70,74\% \text{ (keefektifan tinggi)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban memiliki hasil 70,74% dapat dinyatakan tingkat keefektifan yang tinggi.

4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital

Kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital pada materi hak dan kewajiban yang dinilai menggunakan angket respon peserta didik pada kelas eksperimen yakni kelas IV A sebanyak 30 peserta didik. Perolehan data angket respons peserta didik dapat dilihat pada lampiran 21. Selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Sas = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

$$Sas = \left(\frac{1245}{1500} \right) \times 100$$

$$Sas = 83,00 \text{ (sangat praktis)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital yang memuat materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *pop-up book* digital yang dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall yang mencakup sepuluh tahapan sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validitas desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan produk; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk; (9) produk final dan produk massal; (10) desiminasi dan implementasi. Penelitian ini hanya menerapkan delapan tahapan saja karena dapat mencapai tujuan yang ditetapkan, yakni produk dikatakan efektif, valid, dan praktis, (Masyhud, 2021).

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai fasilitas atau instrumen yang dimanfaatkan pendidik dalam menyalurkan materi dan konten edukatif kepada peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung (Marleni et al., 2021). Media dapat dipahami sebagai alat maupun bahan yang difungsikan mentransfer pesan dalam proses pembelajaran di kelas penggunaan media sangat diperlukan oleh guru sebagai instrumen pendukung agar substansi materi yang disampaikan

dapat mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik (Yusup et al., 2023). Berdasarkan hasil pembelajaran didalam kelas dengan media *pop-up book* digital dikatakan kreatif dan inovatif, peserta didik dapat lebih memperhatikan materi selama proses pembelajaran serta peserta didik lebih bersemangat, sehingga nantinya tercapai sebuah tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran *pop-up book* digital adalah bentuk media pembelajaran elektronik yang didesain menggunakan tampilan 3D yang relevan dengan materi pelajaran yang disajikan. Selain itu, menurut Islami et al., (2024) media ini tidak sekadar menyajikan gambar yang menarik, melainkan juga didesain khusus untuk menarik minat dan meningkatkan antusias peserta didik dalam mempelajari materi. Karakteristik inilah yang menjadi dasar pemilihan media *pop-up book* digital sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran di kelas. Menurut (Palup et al., 2023), *Pop-up book* digital merupakan media pembelajaran interaktif yang hadir sebagai bentuk modern dari buku *pop-up* konvensional. Media ini menyajikan tampilan visual yang hidup dan dinamis, dilengkapi dengan berbagai elemen seperti animasi, gambar 3D, suara, dan video, Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran *pop-up book* digital dikembangkan melalui serangkaian tahapan validasi dan uji coba. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni ahli media, Bahasa, serta ahli materi, guna memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi memperoleh skor 97 masuk dalam kategori sangat layak, sebab nilai tersebut berada dalam rentang 81,00-100 (Masyhud, 2021). Berdasarkan perolehan skor tersebut, media pembelajaran *pop-up book* digital ini memenuhi kriteria kelayakan dan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran, serta siap diujicobakan kepada peserta didik.

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap peserta didik IV SDN Tlogosari 02 Bondowoso dengan cara membagikan angket kepada peserta didik. Suatu indikator dianggap baik dan tidak memerlukan perbaikan apabila memperoleh hasil minimal 80%. Dalam uji coba ini terdapat 10 poin pertanyaan yang diberikan kepada 15 peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh poin dari nomor 1 hingga 10

mendapat jawaban "iya" dengan persentase di atas 80%, sehingga dikategorikan baik. Dengan demikian, produk ini dinyatakan layak untuk diuji keefektifannya.

Tahap uji keefektifan yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV A dan B SDN Tlogosari 01 Bondowoso dengan total keseluruhan 60 peserta didik. Kedua kelas tersebut diterapkan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, keduanya mendapatkan materi serta metode pembelajaran yang sama. Perbedaan hanya terletak pada media pembelajaran, kelompok eksperimen menggunakan media *pop-up book* digital, sementara kelompok kontrol menggunakan buku teks biasa. Sebelum proses pembelajaran berlangsung kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest*, setelah kegiatan pembelajaran peserta didik diberikan *posttest* yang sama.

Menurut Masyhud (2021), jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka produk yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan hasil uji $t\text{-hitung}$ 6,2473 dengan tabel 2,000. Diketahui $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, sehingga dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif yang menghasilkan tingkat keefektifan sebesar 70,74%. Temuan ini mendukung dan memperkuat pernyataan Agustin et al. (2025), bahwa media pembelajaran berupa berbagai sarana yang digunakan dalam proses penyampaian materi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan efektivitas pembelajaran peserta didik. Peningkatan rata-rata nilai beda pada kelas eksperimen (24,57) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (11,73) merupakan bukti nyata bahwa media *pop-up book* digital secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban.

Kepraktisan produk diukur melalui angket respon yang didistribusikan kepada peserta didik ketika kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan angket tersebut diberikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik. Angket tersebut terdiri dari 10 poin pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor sebesar 83,00% yang dikategori sebagai praktis, karena nilai tersebut berada di rentang 81,00-100. Salah satu indikator yang mendukung hasil tersebut adalah kemudahan produk dalam penggunaan dan pemahaman oleh peserta didik. Hasil ini mendukung kelebihan media *pop-up book* digital yang diungkapkan oleh Khadijah et al. (2021), yaitu

karakteristiknya yang konkret memberikan pengalaman visual yang nyata bagi peserta didik dalam memahami materi, sehingga memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer yang telah menurunkan biaya produksi juga berkontribusi pada kepraktisan penggunaan media ini di kelas.

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital terbukti valid, efektif, serta praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso. Selain itu, media ini pada materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, sekaligus memperkenalkan mereka pada pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Zaharah & Husna (2024) bahwa media pembelajaran berfungsi menyajikan materi secara menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi, serta mendorong semangat dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

BAB 5. PENUTUP

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) kesimpulan; (2) saran.

5.1 Kesimpulan

- a. Proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* digital dengan menggunakan model Borg and Gall yang mencakup sepuluh tahapan, namun penelitian ini hanya menerapkan delapan tahapan saja, sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validitas desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan produk; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk.
- b. Media pembelajaran *pop-up book* digital yang dikembangkan terbukti memenuhi kriteria efektivitas, validitas, serta kepraktisan. Hasil validasi diperoleh skor 97 yang masuk dalam kategori sangat layak. Keefektifan media sebesar 6,2473, kemudian ditindak lanjuti dengan uji keefektifan relatif sebesar 70,74% dinyatakan tingkat keefektifan tinggi. Adapun kepraktisan media yang memperoleh skor 83,00% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, media pembelajaran *pop-up book* digital dinyatakan valid, efektif, serta praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh, dapat dirumuskan sejumlah saran sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, media pembelajaran *pop-up book* digital dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sekaligus meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, media pembelajaran *pop-up book* digital dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.
- c. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut dengan variabel penelitian dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- ‘Aini, Q., Almadinab, M., Safitri, V., Mawaddah, N., & Sa’ida, N. 2021. *Pop Up Digital Sebagai Media untuk Menumbuhkan Motivasi Membaca Anak. JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2): 516.
<https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.657>
- Agustin, N. D., Dewi, A., & Rifqi, M. 2025. Analisis Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1): 397–408.
<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Amri, & Hasibuan, A. T. 2025. Hak dan Kewajiban Negara Anak: Mengimplementasikan Pendidikan dan Kewarganegaraan dalam Pencegahan *Bullying* di SD. *Jurnal Mudabbir, Volume 5*(2774–8391).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1): 282–294.
- Dita, Dhea Umara, Yarhsal, D., & Kunci, K. 2024. Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajibanku untuk Siswa Kelas III SD. *Variable Research Journal*, 1(02): 745–754.
- Erica, & Sukmawarti. 2021. Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran PKN Di SD. *Journal of Education and Social Analysis*, 2.
- Fazriah, A. N., Cahyaningsih, U., & Yanto, A. 2024. Pengembangan Mepotal (Media *Pop Up Book* Digital) dalam Materi IPS Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(2): 72–78.
- Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. 2024. Penerapan Media *Pop Up Book* Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3): 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325>

Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Titik Mariyani. 2024. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.

Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Mz, A. F. S. A. 2024. Urgensi Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 7(2): 704–714.

Khadijah, A. St., Hasan, K., & Passinggi, Y. 2021. Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2): 200–209.

Marleni, A. J., Friansah, D., & Satria, T. G. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Math Bingo pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2): 160. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a4.2021>

Marliana, R., Sukarno, S., & Wahyuningsih, S. 2023. Penggunaan Media *Pop Up Book* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Simbol Sila Pancasila pada Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(2): <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i2.76024>

Masyhud, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasar, A. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, Volume 06, 732–741.

Nisa, K., Amanda, N., & Pribadi, R. A. 2023. Kolaborasi Pendidik dan Peserta Didik dalam Mewujudkan Digitalisasi dan Penguasaan Teknologi pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(3): 1433–1445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5383>

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2): 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Palup, F. A. I., Aka, K. A., & Santi, N. N. 2023. Media *Pop Up Book* Digital pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur. 48–58.
- Putra, N. L. J., Putri, D. L., Wahyuningsih, K., & Iriansyah, H. S. 2025. Analisis Pemahaman Hak dan Kewajiban pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDIT Al Kautsar. *Jurnal of Citizenship Values*, 2, no. 2(2): 73–79. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.2199>
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran, pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c): 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2): <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Sekarsari, A., & Maharani, S. D. 2025. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia Kelas III SDN 12 Sembawa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2): 244–252. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.2057>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1): 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. 2022. *The Impact of Using Digital Literacy-Based Pop-Up Books on Elementary School Students' Storytelling Reading Comprehension*. *Jurnal Basicedu*, 6(5): 8695–8703.

Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. 2023. *Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial*. 3(5): <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

Zaharah, F., & Husna, M. 2024. *How To Develop dalam Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2): 41–50.



LAMPIRAN

Lampiran skripsi oleh Siti Humairoh 220210204056 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban Kelas IV SDN Tlogosari 01 Bondowoso” dapat diakses melalui QR dan link berikut.



<https://unej.id/gFTv72->