



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK*  
PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB 7  
“BAGAIMANA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN  
KITA?” UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 02 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh :  
**Zidnie Nidya Aldhana**  
**NIM 190210204213**

**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*  
PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB 7  
“BAGAIMANA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN  
KITA?” UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV  
SDN KEPATIHAN 02 JEMBER**

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

**SKRIPSI**

Oleh:  
**Zidnie Nidya Aldhana**  
NIM 190210204213

**Dosen Pembimbing: Zetti Finali, S.Pd., 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

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta atas dukungan dan doa dari orang tercinta, tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Ayah Imam Suryo Pramodho, mama Sholichatin, dan mas Aldhino Surya Samudra. Keluarga tercinta yang selalu ada dan mendukung melalui doa, semangat, material, serta kasih sayang yang tak terhingga. Tak lupa juga kepada Almarhumah Mbah Suwati yang selalu menyayangi saya hingga akhir hayat. Tiada kata seindah doa dan tiada doa yang paling tulus selain doa orang tua untuk kebaikan anaknya.
2. Bapak ibu guru yang selalu saya hormati sejak pendidikan Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan bimbingan untuk menjadi manusia yang lebih baik.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya untuk jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.

**MOTTO**

"Setiap yang bernyawa akan merasakan mati. Dan hanya pada hari kiamat sajalah diberikan dengan sempurna balasanmu. Barang siapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, sungguh dia menang. Kehidupan dunia hanyalah kesenangan yang memperdaya."

(Q.S Ali Imran: 185)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. 2022. *Al-Qu'ran dan Terjemahannya*. Jakarta : Kementerian Agama RI. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/3?from=1&to=200>

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zidnie Nidya Aldhana

NIM : 190210204213

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Juni 2026

Yang menyatakan,

Zidnie Nidya Aldhana  
NIM 190210204213

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember” telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 19 Juni 2026

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd.

(.....)

NIP : 198610232015042001

Penguji

1. Penguji Utama

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

(.....)

NIP : 198707212014041001

2. Penguji Anggota

Nama : Dyah Ayu Puspitaningrum S.E., M.Si.

(.....)

NIP : 198809202025212045

**ABSTRACT**

*This research aimed to describe the development stages of a 3D Pop-up Book learning media for Fourth-Grade IPAS and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness under the Merdeka Curriculum framework. Using the Borg and Gall Research and Development (R&D) model restricted to the eighth stage (product effectiveness testing), data were gathered through observations, interviews, expert validation sheets, student questionnaires, and pre-test/post-test assessments. The validation results from three independent experts (language, material, and media specialists) achieved an average product validity score (Valpro) of 88.66, classifying the book as highly valid and feasible for instructional implementation. In terms of practicality, the media was rated as highly practical, securing a 94.09% score during limited testing at MI Ar-Roudhoh and an 87.80% score during large-scale field implementation with 28 fourth-grade students at SDN Kepatihan 02 Jember. Furthermore, effectiveness evaluation demonstrated a significant impact on student outcomes; the class average rose from 67.68 in the pre-test to 87.32 in the post-test, reflecting a 29.02% achievement gain. This improvement was supported by a normalized gain (N-Gain) score of 0.64, falling into the moderate growth category, with a 100% classical mastery rate. In conclusion, the developed Pop-up Book successfully met the criteria of being exceptionally valid, highly practical, and significantly effective, making it a highly recommended contextual resource to concrete abstract socio-economic concepts for elementary school students.*

**Keywords:** *IPAS Learning, Learning Media, & Pop-up Book.*

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember;** Zidnie Nidya Aldhana; 190210204213; 2026; 120 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember; email: [zidnienidya2@gmail.com](mailto:zidnienidya2@gmail.com).

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif, dan kontekstual. Pada praktiknya, penyampaian materi IPAS mengenai pemenuhan kebutuhan manusia di jenjang SD masih sering disajikan secara abstrak melalui metode konvensional. Padahal, peserta didik usia sekolah dasar (9–10 tahun) berada pada fase operasional konkret yang membutuhkan stimulus visual nyata untuk memahami konsep. Rumusan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada mata pelajaran IPAS kelas VI bab 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita? (2) bagaimana tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran *Pop-up Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI, khususnya bab 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi *Pop-up Book* pada materi IPAS Bab 7, serta mengevaluasi tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik kelas IV.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan mengadaptasi model Borg dan Gall yang dibatasi hingga langkah ke-8 (Uji Keefektifan Produk). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, serta instrumen tes kognitif berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Proses analisis data kuantitatif dan kualitatif didasarkan pada data empiris yang diperoleh dari dua tempat, yaitu uji coba terbatas di MI Ar-Roudhoh Patrang dan uji coba lapangan di SDN Kepatihan 02 Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* edukatif memenuhi 3 kriteria utama evaluasi produk pendidikan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan penilaian dari tiga validator ahli (ahli bahasa, materi, dan media), diperoleh skor rata-rata *Valpro* sebesar 88,66. Skor ini menempatkan media pada kriteria sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran nyata. Media dinilai memiliki tingkat kemudahan dan daya tarik yang luar biasa. Pada uji coba penggunaan skala kecil (27 siswa), diperoleh skor kepraktisan sebesar 94,09%. Sementara itu, pada uji coba lapangan skala besar (28 siswa kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember), skor angket respons peserta didik mencapai 87,80%, yang menempatkannya pada kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan diukur melalui pencapaian hasil belajar peserta didik menggunakan tes kognitif. Nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan dari 67,68 pada saat *pre-test* menjadi 87,32 pada saat *post-test* (terjadi kenaikan nilai sebesar 29,02%). Selain itu, analisis *Normalized Gain (N-Gain)* menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,64 dengan kategori Sedang, didukung oleh tingkat ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 100%.

Simpulan dari penelitian ini adalah produk *Pop-up Book* yang dikembangkan telah teruji secara ilmiah berstatus sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Media visual tiga dimensi ini terbukti mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan mandiri dan mengonkretkan materi alur kegiatan ekonomi serta transaksi jual-beli di kehidupan sehari-hari. Media ini direkomendasikan bagi guru sekolah dasar sebagai salah satu perangkat ajar interaktif penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Disarankan bagi guru untuk mendistribusikan dan mengelola waktu pembelajaran dengan lebih baik saat menggunakan media *Pop-up Book* ini. Bagi peserta didik untuk menjaga fisik lipatan dan komponen lipatan pada *Pop-up Book* dengan hati-hati selama proses pembelajaran. Kedisiplinan memperlakukan media secara halus akan menjaga daya tahan pemakaian produk. Bagi peneliti lain, disarankan untuk mengintegrasikan media ini dengan model pembelajaran inovatif yang lebih bervariasi, serta pemilihan bahan dasar perlu ditingkatkan agar menghasilkan visualisasi yang lebih kokoh dan presisi.

**PRAKATA**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan menempuh pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak sebagai berikut:

1. Ibu Zetti Finali, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, bapak Fajar Surya Utama, M.Pd., dan ibu Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dalam menyusun tugas akhir ini.
2. Kepala Sekolah dan Bapak Ibu guru SDN Kepatihan 02 Jember yang telah membantu dan memberikan izin tempat pelaksanaan penelitian.
3. Nahita dan Angie yang sudah menjadi sahabat saya selama belasan tahun. Adinda, Zidni, dan Gilang yang menemani kehidupan nyata saya.
4. Ayah, Mama, Mas, dan Almarhumah Nenek yang selalu mencurahkan kasih dan doa untuk kesuksesan saya.
5. Risky, Rafika, Ambar, Afi, Helvina, Lia, Wahyudi, Rangga dan segenap teman-teman PGSD lain.
6. Keluarga besar PMII FKIP UNEJ yang telah menjadi laboratorium sosial bagi saya.
7. Terima kasih kepada SB19 atas lagu-lagu yang menjadi hiburan dan penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan untuk memperbaiki kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat luas.

Jember, 19 Juni 2026

**Zidnie Nidya Aldhana**

NIM 190210204213

## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .....	5
2.2 Media Pembelajaran .....	6
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	6
2.2.2 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.....	7
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.3 Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	9
2.3.1 Definisi <i>Pop-up Book</i> .....	9
2.3.2 Kelebihan <i>Pop-up Book</i> .....	10
2.3.3 Kekurangan <i>Pop-up Book</i> .....	11
2.4 Hasil Belajar .....	11
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar.....	11
2.4.2 Ranah Hasil Belajar.....	12
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	13

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian .....	15
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	16
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian .....	17
3.3 Definisi Operasional .....	17
3.4 Prosedur Penelitian .....	18
3.4.1 Studi Pendahuluan.....	19
3.4.2 Perencanaan dan Pengembangan .....	19
3.4.3 Pengembangan Desain Produk Awal.....	20
3.4.4 Validasi Desain Produk .....	21
3.4.5 Revisi Produk Awal.....	21
3.4.6 Uji Coba Terbatas.....	21
3.4.7 Revisi Lanjutan .....	21
3.4.8 Uji Keefektifan Produk .....	22
3.4.9 Produksi Final dan Produksi Massal.....	22
3.4.10 Diseminasi Produk dan Implementasi.....	22
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	22
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
3.6.1 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	23
3.6.2 Analisis Data Uji Hasil Validitas Instrumen Tes.....	24
3.6.3 Analisis Data Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	25
3.6.4 Analisis Indeks Daya Pembeda (IDP) dan Indeks Kesulitan (IKES) Instrumen Tes.....	25
3.6.5 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	27
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?.....	29
4.1.1 Studi Pendahuluan.....	29
4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan .....	30
4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal.....	31
4.1.4 Validasi Desain Produk .....	32

4.1.5	Revisi Produk Awal.....	33
4.1.6	Uji Coba Terbatas.....	34
4.1.7	Revisi Lanjutan .....	35
4.1.8	Uji Keefektifan Produk .....	35
4.2	Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?.....	36
4.2.1	Kevalidan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	36
4.2.2	Keefektifan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	36
4.2.3	Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	37
4.3	Pembahasan .....	37
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>41</b>
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>43</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>46</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir Penelitian ..... 15  
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Pengembangan..... 17



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kriteria Hasil validasi oleh Validator .....	24
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	25
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	26
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesulitan.....	26
Tabel 3.5 Kriteria Efektifitas Hasil Belajar.....	27
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan Produk berdasarkan Hasil Angket .....	28
Tabel 4.1 Perbandingan Produk Pengembangan Sebelum dan Sesudah Revisi....	34
Tabel 4.2 Perhitungan Skor Validasi Produk Media Pembelajaran.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian.....	46
Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi .....	48
Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara.....	51
Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	54
Lampiran 5. Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> .....	62
Lampiran 6. Validasi Instrumen Tes.....	64
Lampiran 7. Instrumen Tes.....	76
Lampiran 8. Modul Ajar.....	84
Lampiran 9. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik.....	87
Lampiran 10. Angket Respons .....	88
Lampiran 11. Surat Permohonan Izin Uji Coba.....	98
Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	99
Lampiran 13. Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	100
Lampiran 14. Dokumentasi.....	101
Lampiran 15. Biodata Peneliti.....	102

## BAB 1. PENDAHULUAN

Topik yang dibahas pada bab pendahuluan meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu berpartisipasi secara aktif di tengah kehidupan masyarakat. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai perubahan melalui pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang berlangsung sangat cepat menuntut dunia pendidikan untuk menyiapkan generasi yang adaptif, kreatif, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tantangan kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar relevan dengan kebutuhan abad ke-21 dan perkembangan masyarakat modern.

Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap di berbagai satuan pendidikan. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah. Fokus utama kurikulum tersebut adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang kontekstual, mendorong keaktifan peserta didik, serta memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam memilih strategi maupun media pembelajaran.

Dalam praktik pembelajarannya, masih digunakan beberapa metode dan media yang *mainstream* seperti, metode ceramah atau media *power point*. Peserta didik perlu dikenalkan media pembelajaran yang jarang mereka temui di kelas. Materi ini sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Memahami prioritas kebutuhan adalah salah satu ilmu kehidupan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Penyampaian materi ini masih banyak dilakukan secara abstrak, sehingga peserta didik kurang dapat memahami konsepnya secara nyata. Terutama untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar berusia 9-10 tahun yang masih berada dalam fase konkret menurut teori Piaget. Dalam fase ini, peserta didik membutuh-

kan media yang dapat disentuh, dilihat, dan dimanipulasi secara langsung untuk memahami konsep baru.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan adalah bahan ajar berbentuk *Pop-up Book*. *Pop-up Book* merupakan buku tiga dimensi yang menampilkan efek visual timbul dan bergerak setiap kali halamannya dibuka. Media ini dianggap sangat sesuai untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar karena menggabungkan unsur cerita, ilustrasi, serta aktivitas motorik dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Studi yang dilakukan oleh Ningsih, dkk. (2023), mengungkapkan bahwa media ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, menumbuhkan motivasi, memperbaiki performa belajar, serta mendukung perkembangan keterampilan motorik halus. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Nabila, dkk. (2021), juga menemukan bahwa *Pop-up Book* yang diintegrasikan dengan unsur kearifan lokal pada pembelajaran tematik kelas V dinilai valid dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *Pop-up Book* masih tergolong minim di lingkungan guru SD, terutama di wilayah Kabupaten Jember. Sampai saat ini, penulis juga belum menemukan kajian yang secara spesifik mengembangkan *Pop-up Book* untuk materi IPAS BAB 7 tentang pemenuhan kebutuhan manusia. Padahal, topik tersebut sangat potensial untuk disajikan melalui tampilan visual tiga dimensi dan elemen yang dapat digerakkan. Selain itu, penggunaan *Pop-up Book* sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan serta memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Guru sebagai garda terdepan dalam proses pendidikan dituntut untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan karakter peserta didik. Dalam merancang pengalaman belajar, guru perlu menunjukkan kreativitas serta kemampuan berinovasi agar materi lebih mudah dipahami dan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Pop-up Book*, yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Media ini

mampu merangsang kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu anak sejak dini melalui tampilan visual yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* untuk mata pelajaran IPAS Bab 7 pada peserta didik kelas IV SD.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* pada mata pelajaran IPAS kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran *Pop-up Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV, khususnya BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

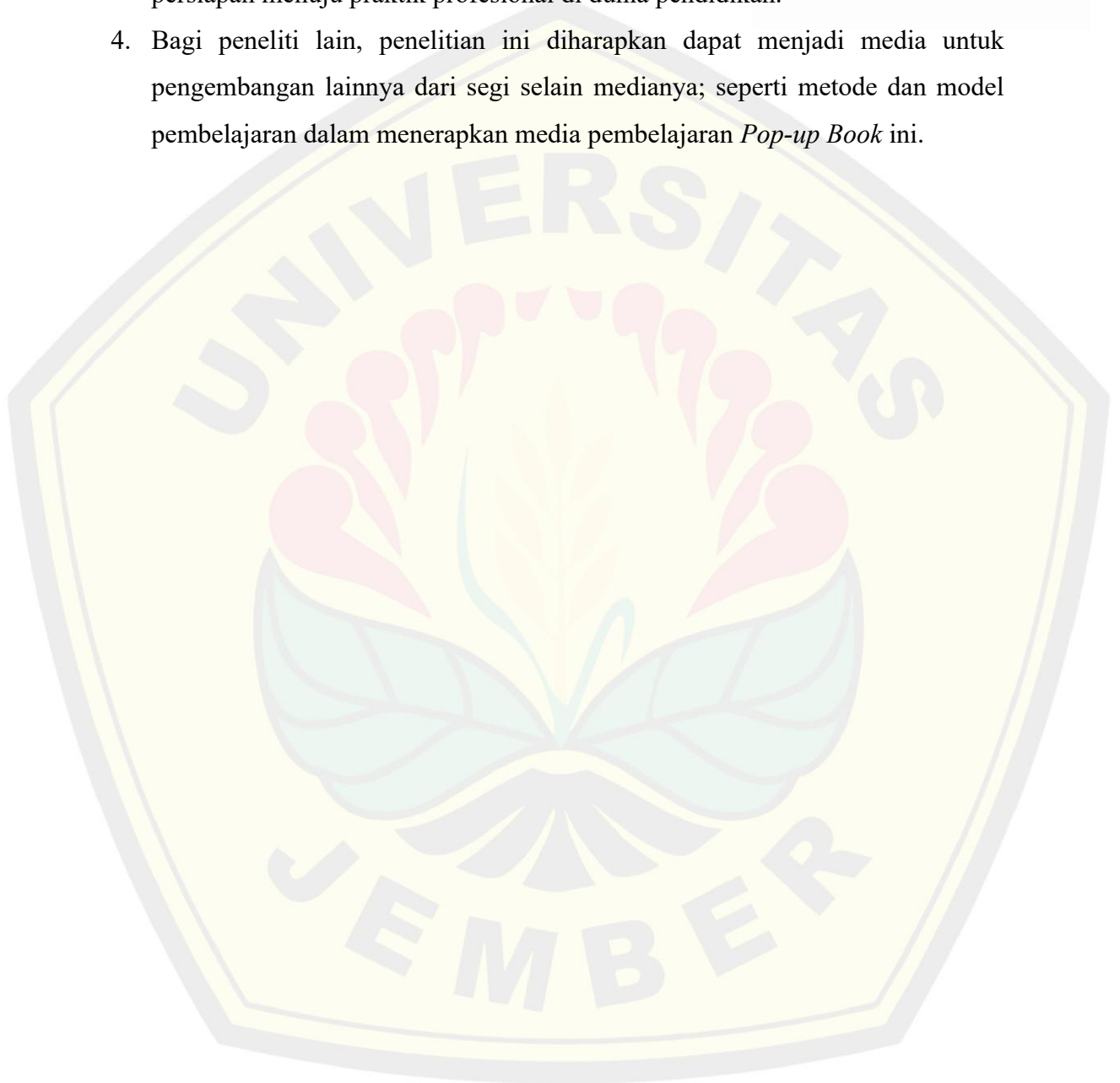
1. Menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* pada materi IPAS kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?
2. Mengevaluasi tingkat validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran *Pop-up Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terlibat atau yang relevan, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu mereka meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?

2. Bagi guru, media pembelajaran *Pop-up Book* yang dihasilkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi IPAS kelas IV BAB 7, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menarik.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh selama studi sebagai langkah persiapan menuju praktik profesional di dunia pendidikan.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi media untuk pengembangan lainnya dari segi selain medianya; seperti metode dan model pembelajaran dalam menerapkan media pembelajaran *Pop-up Book* ini.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Topik yang dibahas pada bab pendahuluan meliputi: (1) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS); (2) media pembelajaran; (3) hasil belajar; (4) penelitian terdahulu yang relevan; dan (5) kerangka berpikir penelitian

### 2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan cabang ilmu yang mengkaji kehidupan makhluk hidup, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari suatu kelompok sosial, serta keterkaitan keduanya dengan lingkungan sekitar (KBBI, 2016). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS menjadi mata pelajaran baru yang menggabungkan konsep-konsep IPA dan IPS untuk tingkat sekolah dasar. Secara garis besar, IPAS dipahami sebagai perpaduan dua disiplin ilmu tersebut yang dirancang secara runtut dan rasional. Pengintegrasian mata pelajaran ini merujuk pada Keputusan Kepala BKSAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran IPAS sebagai upaya menyesuaikan pendidikan dengan dinamika perkembangan zaman.

Mata pelajaran IPAS kelas IV memuat delapan bab yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pada semester ganjil, akan ada empat bab yang membahas tentang rumpun pengetahuan alam, dan pada semester genap terdapat empat bab lagi tentang pengetahuan sosial. Penelitian ini berpusat pada materi Bab 7 berjudul “Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?” yang terdiri atas tiga topik utama, yaitu: (A) Aku dan Kebutuhanku; (B) Cara Aku Memenuhi Kebutuhanku; serta (C) Kegiatan Jual Beli sebagai Upaya Memenuhi Kebutuhan. Adapun materi pada Bab 7 ini disusun dengan tujuan sebagai berikut.

1. Memahami berbagai cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh kebutuhan hidup.
2. Menghubungkan konsep kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna suatu barang serta penyusunan skala prioritas.
3. Mengetahui fungsi uang sebagai alat tukar dalam proses jual beli.
4. Menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia.

## 2.2 Media Pembelajaran

### 2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, teknik, atau bahan yang dipakai sebagai transformator informasi materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Daniaty, dkk., 2023). Permana (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat teknologi yang difungsikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi pendidikan, dan sebagai perangkat komunikasi menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perangkat interaksi berbasis teknologi yang menampilkan materi dalam bentuk audio visual yang digunakan efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan belajar mengajar. Peserta didik dapat mengikuti aktivitas pembelajaran, terciptanya kondisi ruang belajar yang mendukung, dan memberikan rangsangan terhadap kemudahan pemahaman peserta didik merupakan tujuan perlunya inovasi media pembelajaran.

Konsep media pembelajaran menurut Pagarra, dkk. (2022), harus ada dua unsur yang dipakai yakni *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras). *Software* merupakan pesan atau informasi tentang materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran itu sendiri. *Hardware* merupakan alat atau perangkat keras yang dimanfaatkan sebagai sarana menyalurkan informasi materi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan menjadi sumber belajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dilihat dari sudut pandang psikologis, media pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak, karena media pembelajaran menjadikannya lebih konkret. Proses belajar di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik yang berada pada fase operasional konkret, yaitu masa ketika anak memahami dunia melalui hal-hal yang bersifat nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting untuk membantu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Syawaluddin, dkk., 2022).

Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan sebagai media menyampaikan materi agar proses pembelajaran dapat lebih efisien dan mudah dipahami oleh peserta didik. Proses transformasi abstraknya materi menjadi lebih dapat dipahami oleh peserta didik dan dapat mencapai tujuan dengan

menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penting untuk terus diinovasikan agar dapat menunjang pembelajaran yang sesuai kebutuhan belajar peserta didik. Unsur utama yang dimiliki oleh media pembelajaran adalah *software* atau materi yang disampaikan, dan juga *hardware* atau perangkat yang dipakai.

### 2.2.2 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana pengembangan inovasi seorang guru dalam menciptakan dan memanfaatkan sumber daya yang ada, untuk meminimalisir masalah yang mungkin terjadi pada proses belajar mengajar (Pulungan, dkk., 2020). Menurut pendapat Wijaya (2022) media pembelajaran berperan menjadi perangkat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang aktif membutuhkan sokongan media untuk menyampaikan materi yang akan diterima oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pengajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan materi selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran membantu memperjelas penjelasan agar tidak bergantung pada kata-kata semata, serta memungkinkan informasi disebarkan secara lebih luas dan merata, sehingga materi yang diterima peserta didik sesuai dengan tujuan atau maksud guru. Menggunakan media pembelajaran secara tepat dapat memperjelas konsep, prinsip, atau proporsi materi pembelajaran (Gawise, 2022). Menurut Nurfadhillah, dkk. (2021), media pembelajaran merupakan alat yang mempermudah kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang lebih interaktif antara guru dan peserta didik dapat didukung oleh adanya media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media dalam proses belajar memungkinkan materi disajikan secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu mengurangi kebosanan peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Rambe, 2020). Menurut Ramadhani, dkk. (2023), media pembelajaran merupakan unsur penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Kehadiran media mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyediakan gambaran konkret yang memudahkan guru dalam

menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan jelas. Selain itu, penggunaan media juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi guru maupun peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Kesimpulan penjabaran dari berbagai pendapat ahli di atas menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen penting yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan daya tarik penyajian informasi. Media yang diterapkan dengan tepat, peserta didik dapat menerima, memahami, dan menguasai materi secara lebih optimal, sehingga media pembelajaran dapat menjadi solusi terhadap berbagai kendala yang muncul selama proses belajar mengajar.

### 2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang menjadi perantara menyampaikan informasi yang akan disampaikan oleh seorang guru kepada peserta didik mempunyai beberapa macam bentuk yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang lazim digunakan dalam proses belajar mengajar.

#### a. Media Pembelajaran Media Visual

Menurut Setiawan & Pratiwi (2023), media pembelajaran ini melibatkan indera pengelihatan (mata) untuk menerima informasi yang disajikan. Beberapa contoh bentuk media pembelajaran visual seperti gambar, foto, diagram, grafik, poster, dan infografis.

#### b. Media Audio

Penyajian media pembelajaran audio adalah melibatkan irama dan suara, sehingga media ini sangat mengandalkan indra pendengaran sebagai organ penerima informasi. Beberapa contoh media pembelajaran audio yang banyak digunakan oleh pendidik pada masa ini adalah *podcast* pendidikan dan rekaman suara guru (Ramadhani & Yuniarti, 2023).

#### c. Media pembelajaran Audio-Visual

Media pembelajaran audio-visual biasanya lebih interaktif dan memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi, karena menggabungkan unsur suara dan

visual. Media ini menyajikan gambar bergerak atau video yang disertai dengan audio sebagai pendukung penyampaian materi (Nugroho & Lestari, 2021).

d. Media pembelajaran Interaktif Digital

Beberapa aplikasi maupun *website* dapat diakses guru untuk memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ada aplikasi pembelajaran seperti Kahoot dan Quizizz yang dapat menyajikan soal dalam bentuk permainan yang menyenangkan (Wahyuni & Hidayat 2024).

e. Media pembelajaran *Augmented Reality*

*Augmented reality* adalah teknologi yang menghubungkan dunia nyata dengan dunia maya. Media ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi dengan menarik, interaktif, edukatif, jelas, dan *real-time* (YD Carolina, 2023).

f. Media pembelajaran Cetak

Media cetak adalah media yang paling sering diaplikasikan seorang guru pada proses pembelajaran. Media ini dapat berupa buku teks, modul pembelajaran, buku paket, LKS, dan masih banyak lagi.

## 2.3 Media Pembelajaran *Pop-up Book*

### 2.3.1 Definisi *Pop-up Book*

Pada hakikatnya, istilah *pop-up* berarti “muncul ke luar.” Oleh sebab itu, *Pop-up Book* merupakan jenis buku yang menghadirkan ilustrasi tiga dimensi yang tampak menonjol ketika halaman dibuka. Media ini termasuk salah satu bahan ajar yang dapat digunakan tanpa bergantung pada jaringan internet maupun sumber listrik, sehingga sangat praktis dan fleksibel untuk berbagai kondisi pembelajaran.

*Pop-up Book* memiliki karakteristik khas karena memuat elemen tiga dimensi di dalamnya. Monoton dalam kegiatan pembelajaran dapat diatasi dengan keunikan media pembelajaran karena berfungsi meningkatkan minat peserta didik. Selain itu, bentuk media pembelajaran yang menghadirkan tampilan visual timbul setiap kali halamannya dibuka. Efek visual tersebut mampu memusatkan perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih tertarik membaca serta memahami materi yang disajikan (Kamal, dkk., 2024).

*Pop-up Book*, yang juga dikenal sebagai *moveable book*, merupakan jenis buku tiga dimensi yang dilengkapi elemen visual yang dapat muncul, bergerak, atau

terangkat saat halaman dibuka, lalu kembali rata ketika halaman ditutup (Nurfitra, 2023). Dalam konteks pendidikan, *Pop-up Book* berperan sebagai media visual yang dirancang untuk menampilkan ilustrasi yang tampak menonjol, sehingga menarik perhatian peserta didik. Pada penelitian ini, *Pop-up Book* yang dikembangkan memuat materi IPAS Bab 7 dengan penekanan pada topik “Bagaimana Cara Memenuhi Kebutuhanku?”.

Sebagai media pembelajaran, *Pop-up Book* merupakan salah satu alat bantu yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik bagi peserta didik. Tampilan visual yang muncul ketika halaman dibuka memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan buku biasa. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya menyerap informasi melalui teks, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan ilustrasi yang disajikan (Simanjuntak, 2023). Kehadiran elemen visual yang dinamis dan atraktif membuat *Pop-up Book* efektif dalam merangsang imajinasi, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, *Pop-up Book* dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbentuk buku yang menampilkan elemen 3 dimensi ketika dibuka. Daya tarik utamanya terletak pada visual 3 dimensi yang mampu menarik perhatian pembaca. Selain itu, *Pop-up Book* juga berperan dalam menstimulasi imajinasi peserta didik, memberikan pengalaman membaca yang unik dan menyenangkan saat mereka membuka setiap halaman yang disajikan.

### 2.3.2 Kelebihan *Pop-up Book*

Menurut Syofyan (2020) pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Pop-up Book* memiliki beberapa kelebihan adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tidak monoton. Interaksi fisik dan visual dapat mengurangi kebosanan peserta didik.
- b. Peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar, karena menggunakan media interaktif.
- c. Gambar yang timbul dan kejutan visual akan meningkatkan keinginan membaca.
- d. Cocok untuk materi yang bersifat konkret dan visual. Contohnya sains, cerita, dan sosial.
- e. Visualisasi 3 dimensi mempermudah pemahaman peserta didik.

- f. Keterlibatan emosional melalui cerita dan ilustrasi yang menarik;
- g. Literasi visual membantu membaca lebih efektif.
- h. Memberikan kejutan dari setiap halamannya, karena memiliki 3 dimensi, sehingga gambar terlihat muncul keluar.
- i. Media dapat bergerak atau digeser, sehingga memberi kesan yang kuat dari cerita yang disampaikan

### 2.3.3 Kekurangan *Pop-up Book*

Menurut Sylvia (2015), media pembelajaran *Pop-up Book* ini terdapat kekurangan dalam beberapa hal, yakni adalah sebagai berikut.

- a. Memerlukan desain yang rumit dan detail, yang paling utama adalah ilustrasi dan teknik lipat potong yang membuat waktu produksi memakan waktu cukup lama serta biaya cetak yang relatif mahal.
- b. Elemen lipatan *Pop-up Book* akan mudah rusak, karena mengalami banyak buka-tutup, apalagi struktur dan bahan yang terbuat dari kertas.
- c. Kurang cocok untuk beberapa materi yang mengandung hitungan matematis.
- d. Tidak dapat menjangkau pembelajaran digital, karena sifatnya yang fisik.
- e. Memerlukan keahlian khusus, keterampilan teknis, kesabaran tingkat tinggi, serta ketelatenan saat proses pembuatan.
- f. Harga relatif lebih mahal karena dalam proses pembuatannya membutuhkan kecermatan dan waktu yang lebih lama.

## 2.4 Hasil Belajar

### 2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2013), hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih peserta didik setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Pencapaian ini tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan, tetapi juga meliputi perkembangan dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mereka terlibat dalam kegiatan belajar, yang tercermin melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta perkembangan sikap.

Sejalan dengan itu, hasil belajar juga dapat dibuktikan dengan pengetahuan yang bertambah, sikap yang berkembang, dan ketrampilan serta kemampuan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sudjana, 2009). Lebih jelasnya, hasil

belajar menggambarkan perubahan yang terukur pada diri peserta didik yang dibentuk sebelumnya melalui interaksi mereka dengan materi pelajaran yang telah diberikan, pengalaman yang telah dialami, dan cara mereka menerapkan pengetahuan pada berbagai kondisi. Dengan begitu, hasil belajar tidak melulu menilai seberapa banyak pengetahuan yang mereka pahami, namun juga tindakan dalam kehidupan nyata yang aplikatif dan adatif.

#### 2.4.2 Ranah Hasil Belajar

Ranah hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama, setiap ranah menggambarkan dimensi perkembangan yang dicapai melalui proses belajar mengajar. Ketiga ranah ini pertama kali dikenalkan oleh Bloom & Krathwohl (1956), yang kemudian akan menjadi patokan utama dalam penyusunan evaluasi dan tujuan pembelajaran diberbagai jenjang sekolah.

##### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual peserta didik dalam menggunakan, memahami, dan mengolah ilmu. Menurut Bloom (Kratwohl, 2002), ranah kognitif memiliki enam tingkatan hierarki berpikir, mulai *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisa), *evaluating* (mengevaluasi), sampai *creating* (menciptakan). Ranah kognitif memperlihatkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai dan menggunakan informasi secara sistematis dan logis.

##### b. Ranah Afektif

Memuat aspek nilai, emosi, minat, respons perasaan, dan sikap kepada materi pembelajaran. Perkembangan ranah afektif yang paling sederhana dimulai dari tingkat *receiving* (menerima), lalu *responding* (menanggapi), *valuing* (menilai), *organizing* (mengorganisasi), sampai mencapai titik *characterizing* (karakterisasi), kemudian peserta didik menjadikan nilai itu bagian dari perilaku dan kepribadian yang konsisten. Ranah ini menjadi sangat penting karena menggambarkan pembentukan karakter dan perubahan sikap peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran (Krathwohl, dkk., 1964)

##### c. Ranah Psikomotorik

Berhubungan dengan gerakan tubuh, kemampuan motorik, dan keterampilan fisik peserta didik yang dikembangkan melalui praktik dan latihan

langsung. Ranah psikomotorik mempunyai beberapa tingkat kemampuan yaitu, *imitation* (imitasi), *manipulation* (manipulasi), *pecision* (presisi), *articulation* (artikulasi), serta *naturalization* (naturalisasi). Ranah ini mencerminkan sejauh mana peserta didik dapat menggunakan tubuh dan alat secara efektif untuk menjalankan suatu tugas atau keterampilan khusus (Dave, dkk., 2014)

## 2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti dalam bidang pendidikan sudah memiliki satu pandangan bahwa media pembelajaran adalah hal yang penting dalam pembelajaran. *Pop-up Book* juga bukan merupakan media pembelajaran yang baru, melainkan sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hal ini tercermin dari meningkatnya keterlibatan peserta didik, tumbuhnya rasa ingin tahu terhadap materi, pemahaman yang lebih baik, serta motivasi belajar yang semakin tinggi.

Penelitian oleh Nabila, dkk., (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” memperlihatkan bahwa tingkat kepraktisan *Pop-up Book* yang dikembangkan tergolong baik. Respons guru mencapai 80 persen, sementara respons murid pada uji coba kelompok kecil berada pada angka 87 persen. Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata 83 persen, yang masuk kategori sangat praktis. Dari aspek validitas, penilaian ahli bahasa mencapai 75 persen, ahli materi 71 persen, dan ahli media 88 persen, dengan rata-rata total 78 persen yang termasuk kategori cukup tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media *Pop-up Book* dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar pada pembelajaran tematik. Penelitian ini menjadi sumbang ide peneliti dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran berbentuk *pop up book*.

Penelitian lain oleh Pradiani, dkk., (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil validasi materi oleh ahli media memperoleh skor 90,66 persen, yang dikategorikan sangat valid. Pada uji coba kelompok kecil, media tersebut mendapatkan nilai kepraktisan 94,4 persen, sedangkan respons murid pada uji coba lapangan mencapai 97,1 persen keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dari sisi efektivitas, ketuntasan belajar murid secara klasikal mencapai 93,10 persen, sehingga dinilai

sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Pop-up Book* pada materi bangun ruang dalam pembelajaran matematika sangat layak diterapkan, karena telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Khamidah & Yulia (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang untuk Anak Usia 4-5 Tahun di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang” ahli media memberikan skor validitas sebesar 96% untuk materi (1) dan 100% untuk materi (2), dengan rata-rata keseluruhan mencapai 98%. Selain itu, hasil dari uji coba pada 2 kelompok menghasilkan persentase 42% pada pengamatan 1 serta 58% pada pengamatan 2.

Penelitian oleh Ningsih, dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Pembelajaran PJOK” melibatkan populasi sebanyak 41 peserta didik dengan sampel dua kelas IV. Hasil validasi terhadap media pembelajaran yang digunakan mencapai angka 94,75 persen, yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Dari aspek kognitif, hasil belajar murid yang menggunakan *Pop-up Book* mencapai persentase 77,8 persen. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap media ini juga sangat positif, terbukti dari perolehan skor 88 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, data tersebut mengindikasikan bahwa *Pop-up Book* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, mendorong motivasi belajar, memperbaiki capaian hasil belajar, serta mendukung perkembangan keterampilan motorik halus murid.

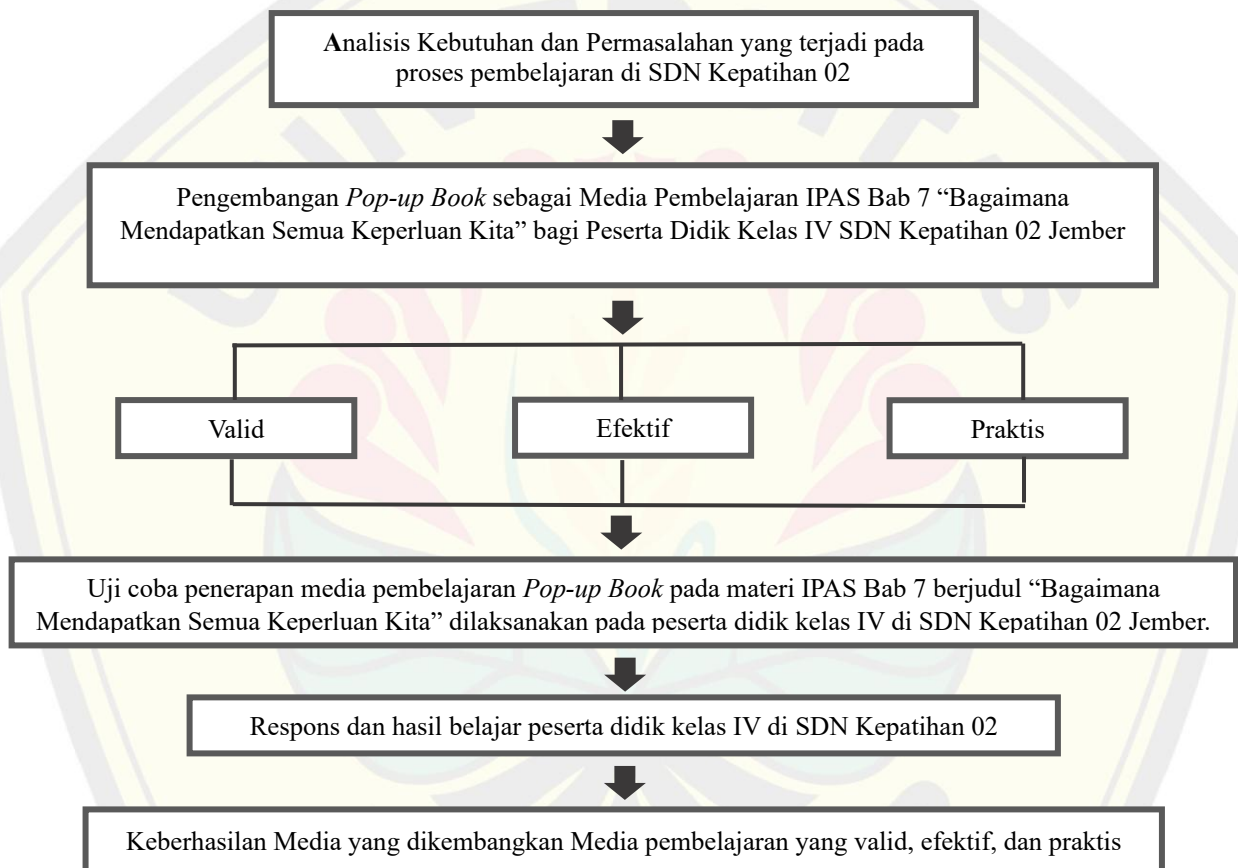
Penelitian yang dilakukan oleh Habibi dan Setyaningtyas (2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD” menunjukkan bahwa tingkat efektivitas media yang digunakan memperoleh respons murid dengan skor total 108 atau setara dengan persentase 82 persen, sedangkan respons guru mencapai 80 persen. Selain itu, hasil pengembangan produk memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami permasalahan hingga mencapai 81 persen.

Perbedaan penelitian relevan di atas menjadi panduan pengembang dalam mengembangkan media pembelajaran *Pop-up Book* ini. Perbedaan utama terletak

pada materi yang diangkat dalam pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* ini; yakni materi IPAS Bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” dan subjek penelitian yakni peserta didik kelas IV SD. Berdasarkan kajian dari beberapa penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, serta hasil belajar secara keseluruhan.

## 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Penelitian pengembangan ini tentu melaksanakan beberapa tahapan, diantaranya dapat dilihat dari kerangka berpikir di bawah ini.



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir Penelitian

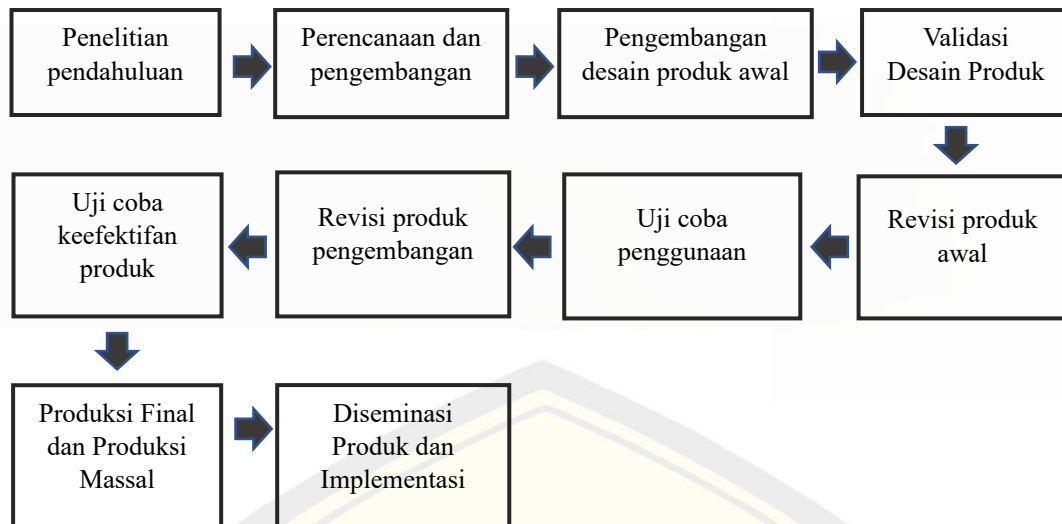
### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini akan dijelaskan beberapa komponen utama, yaitu: (1) jenis penelitian yang diterapkan; (2) lokasi penelitian, waktu pelaksanaannya, serta pihak yang menjadi subjek; (3) penjabaran operasional dari setiap variabel yang diteliti; (4) langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh selama penelitian berlangsung; (5) metode dan instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data; serta (6) teknik yang dipilih untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), yakni suatu pendekatan yang bertujuan merancang, menghasilkan, dan menyempurnakan sebuah produk pendidikan agar dapat dimanfaatkan secara lebih efektif dalam proses pembelajaran di sekolah. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *Pop-up Book* yang disusun untuk mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS Bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita”.

Masyhud (2021) menyebutkan penelitian pengembangan dalam ranah pendidikan adalah suatu metode yang tidak hanya fokus pada pemecahan masalah melalui analisis, namun juga pada pemunculan jawaban berupa produk nyata yang digunakan secara langsung selama proses pembelajaran. Tujuan utamanya yaitu menciptakan alat bantu berupa media atau perangkat pembelajaran yang sudah melewati proses validasi, revisi, dan pengujian sehingga dapat dinyatakan layak dan efektif. Penelitian pengembangan memiliki beberapa model yang berasal dari masing-masing ahli dalam penelitian pengembangan; model ADDIE oleh Branch, model Borg *and* Gall, dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg *and* Gall dan mengambil panduan langkah dari buku Metodologi penelitian karya Masyhud (2021). Tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan model Borg *and* Gall adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Pengembangan

Langkah penelitian ini akan diimplementasikan sampai langkah ke-8 yaitu uji keefektifan produk. Hal ini dikarenakan telah menjawab tujuan penelitian yaitu, mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

### 3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepatihan 02 yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 6, Kampung Tengah, Kelurahan Kepatihan, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas IV yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka berjumlah 28 peserta didik. Adapun materi yang menjadi fokus kajian yakni mata pelajaran IPAS Bab 7 dengan tema “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita”.

### 3.3 Definisi Operasional

Penelitian ini memberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian guna memiliki kejelasan batasan dan makna. Berikut dijelaskan di bawah ini beberapa istilah yang digunakan.

a. Media Pembelajaran *Pop-up Book*

*Pop-up Book* adalah buku pembelajaran yang menggunakan teknik lipatan khusus untuk menampilkan ilustrasi tiga dimensi saat halaman dibuka. Dalam penelitian ini, *Pop-up Book* dikembangkan sebagai media untuk menyampaikan materi IPAS Bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita”, dengan

tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi secara menyenangkan.

b. Kevalidan

Pengembangan media pembelajaran dikatakan berhasil ketika memenuhi kriteria valid. Terdapat 3 indikator yang harus dipenuhi untuk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid; yakni konstruksi/tata letak media pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, dan materi yang ditransformasikan ke dalam bentuk media pembelajaran.

c. Keefektifan

Pengembangan media pembelajaran dikatakan berhasil ketika memenuhi kriteria efektif. Keefektifan media diuji melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum penerapan media pembelajaran sedangkan *post-test* diberikan setelahnya. Keefektifan media pembelajaran didapatkan ketika peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*.

d. Kepraktisan

Pengembangan media pembelajaran dikatakan berhasil ketika memenuhi kriteria praktis. Media pembelajaran dikatakan praktis ketika memenuhi beberapa indikator; yakni kemudahan penggunaan, berdampak bagi pengguna, dan membuat pembelajaran menjadi mudah. Pengujian kepraktisan media pembelajaran ini menggunakan angket respons yang diisi oleh murid dan guru setelah penggunaan di kelas saat pembelajaran.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Pasca menyelesaikan penelitian pendahuluan dan mendapatkan informasi yang diperlukan, melanjutkan ke tahap pengembangan dengan merencanakan tahapan penelitian. Tahapan ini mencakup penentuan topik dan tujuan penelitian, penyusunan desain media, menentukan metode pelaksanaan, dan rancangan instrumen contohnya angket validasi dan soal asesmen hasil belajar yang mengacu pada indikator capaian dan materi yang diterapkan.

### 3.4.1 Studi Pendahuluan

Penelitian awal dilaksanakan untuk mendapatkan data kontekstual yang menjadi patokan pengembangan media pembelajaran. Beberapa tahap yang harus dilakukan pada studi pendahuluan sebagai berikut.

#### a. Studi Literatur

Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengkaji berbagai sumber literatur, baik artikel ilmiah maupun jurnal terbaru yang membahas pengembangan media pada jenjang sekolah dasar. Kajian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik media, kesesuaian materi, serta kebutuhan belajar peserta didik.

#### b. Observasi Lokasi

Mendatangi SDN Kepatihan 02 Kabupaten Jember yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian untuk melaksanakan pengamatan kegiatan pembelajaran IPAS secara langsung di kelas IV. Observasi termasuk pengamatan tentang karakteristik peserta didik, kesiapan guru, serta fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah.

#### c. Konsultasi dengan Ahli

Dalam tahapan ini, proses validasi media dilakukan dengan konsultasi bersama beberapa ahli untuk memastikan kelayakan produk media pembelajaran *Pop-up Book*. Konsultasi kepada dosen pembimbing dan guru di SDN Kepatihan 02 Jember untuk mendapatkan masukan mengenai masalah yang diteliti dan kesiapan sumberdaya sebagai subjek penelitian, serta melakukan validasi media pembelajaran *Pop-up Book* dengan validator yang memiliki kepakaran dalam aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi. Revisi dari para ahli ini akan menjadi masukan untuk menyempurnakan kelayakan media pembelajaran *Pop-up Book* yang akan diterapkan.

### 3.4.2 Perencanaan dan Pengembangan

Setelah mendapatkan data dan informasi yang relevan, tahap yang selanjutnya adalah perencanaan dan pengembangan produk. Proses ini diawali dengan merumuskan kembali masalah dan tujuan penelitian dengan lebih detail. Tahap ini juga meliputi penyiapan prosedur pelaksanaan, yang menguraikan metode dan langkah-langkah uji coba. Instrumen pengumpulan data disiapkan dengan

membuat angket untuk mengukur respons dan persepsi peserta didik, serta tes hasil belajar untuk mengevaluasi efektivitas produk media pembelajaran. Untuk menjamin bahwa media dapat dinilai dan dikembangkan dengan tepat, instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan serta disesuaikan dengan materi ajar yang relevan.

### 3.4.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Tahap selanjutnya adalah merancang desain awal media pembelajaran berbentuk *Pop-up Book* yang akan diterapkan pada materi IPAS Bab 7 “Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita” untuk peserta didik kelas IV di SDN Kepatihan 02 Jember. Proses perancangan media ini dilakukan melalui beberapa langkah sistematis yang dijabarkan sebagai berikut.

#### a. Perancangan Tampilan Visual

Sebelum memulai pembuatan kerangka *Pop-up Book*, membuat desain tampilan visual media pembelajaran. Desain yang menarik berperan penting untuk menumbuhkan minat membaca dan semangat belajar peserta didik. Tampilan yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi untuk lebih interaktif dengan materi.

#### b. Penetapan Judul Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama *Pop-up Book* mengikuti bentuk dan jenis media pembelajarannya.

#### c. Penyusunan Konten Belajar

Konten media *Pop-up Book* dirancang menurut capaian pembelajaran IPAS Bab 7. Isinya mencakup informasi tentang alur kebutuhan manusia, mulai dari apa saja kebutuhan dasar manusia, sampai cara untuk memenuhinya. Konten ditampilkan dengan bahasa yang mudah dipahami, visualisasi yang menarik, dan elemen *pop-up* yang interaktif sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik kelas 4.

#### d. Mekanisme *Pop-up* Dirancang untuk Mendukung Alur Cerita dan Konsep Materi

Desainnya memastikan media memiliki elemen 3D yang akan muncul saat halaman dibuka, misalnya ilustrasi contoh kegiatan ekonomi. Elemen *pop-up* ini

digunakan untuk memperkuat pemahaman visual peserta didik dan menimbulkan kesan khusus saat membaca materi yang disajikan.

#### 3.4.4 Validasi Desain Produk

Menurut Masyhud (2021), validasi desain produk adalah tahapan yang bertujuan mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari beberapa ahli untuk menghasilkan produk yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dua orang dosen Universitas Jember dan satu orang guru Kelas 4 SDN Kepataihan 02 Jember. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* layak diuji coba, maka penelitian dapat dilanjutkan pada uji coba skala kecil dan uji efektivitas produk.

#### 3.4.5 Revisi Produk Awal

Validasi awal pada desain produk berfungsi untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan produk media pembelajaran *Pop-up Book* yang dibuat. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan modifikasi terhadap rancangan awal. Peningkatan kualitas media pembelajaran *Pop-up Book* dapat dicapai dengan melakukan revisi terhadap rancangan awal yang disesuaikan dengan kritik dan rekomendasi dari para validator.

#### 3.4.6 Uji Coba Terbatas

Uji coba penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari peserta didik terkait kualitas *Pop-up Book* yang dikembangkan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Kepataihan 02 Jember, dengan penilaian diperoleh melalui persentase respons peserta didik terhadap media. Berdasarkan hasil uji coba, mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif, dengan persentase respons mencapai sedikitnya 80%.

#### 3.4.7 Revisi Lanjutan

Perbaikan pada media, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi serta masukan dari peserta didik selama tahap uji coba. Data tersebut dijadikan pedoman dalam melakukan penyempurnaan produk. Apabila persentase penilaian peserta didik masih dibawah 80%, maka media pembelajaran *Pop-up Book* harus diperbaiki agar kualitas dan efektivitasnya meningkat. Apabila hasil penilaian telah memenuhi standar minimal yang ditetapkan, maka produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba efektivitas selanjutnya.

#### 3.4.8 Uji Keefektifan Produk

Setelah media pembelajaran *Pop-up Book* melewati tahap uji coba penggunaan dan perbaikan, dilakukan uji efektivitas untuk memastikan bahwa media tersebut benar-benar layak diterapkan. Dalam penelitian ini, uji efektivitas internal dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember. Peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *Pop-up Book* yang telah dikembangkan, kemudian pada akhir kegiatan diberikan tes yang disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam media tersebut (Masyhud, 2021). Tingkat efektivitas *Pop-up Book* ditentukan melalui analisis hasil tes dan pencapaian belajar peserta didik.

#### 3.4.9 Produksi Final dan Produksi Massal

Tahap produksi final dan massal dilakukan dengan menyempurnakan *prototype* media berdasarkan evaluasi akhir dan hasil uji coba lapangan untuk memastikan bahwa seluruh mekanisme gerak tiga dimensi pada materi kegiatan ekonomi telah berfungsi dengan baik dan divalidasi para ahli. Menurut Sugiyono (2020), langkah produksi massal adalah tahap akhir dalam penelitian pengembangan yang dilakukan apabila produk telah dinyatakan layak dan efektif melalui serangkaian revisi produk.

#### 3.4.10 Diseminasi Produk dan Implementasi

Tahap diseminasi dilakukan untuk menyebarluaskan media *Pop-up Book* yang telah divalidasi ke dalam lingkungan instruksional yang lebih luas. Menurut Tengeh, dkk. (2020), diseminasi bertujuan untuk mensosialisasikan produk pengembangan agar dapat diterima dan dimanfaatkan secara efektif oleh pengguna. Pada tahap ini, media *Pop-up Book* diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS nyata untuk mengukur konsistensi efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik. Proses ini juga melibatkan distribusi produk kepada rekan sejawat dan pengunggahan jurnal ilmiah sebagai bentuk pertanggungjawaban akademis guna memastikan bahwa inovasi media ini memiliki daya guna yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar (Purwasari, dkk., 2021).

### 3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

- a. Wawancara, dilaksanakan guna mendapatkan data awal tentang kendala yang muncul saat penggunaan media dalam proses pembelajaran serta data yang valid

- tentang kegiatan pembelajaran di SDN Kepathian 02 Jember. Narasumber utama pada penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Kepathian 02 Jember.
- b. Tes hasil belajar, disusun untuk mengukur sejauh mana peserta didik paham menggunakan media *Pop-up Book*. Skor dari tes ini digunakan sebagai indikator efektivitas pembelajaran serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi.
  - c. Angket, digunakan untuk mengidentifikasi pendapat dan pengalaman peserta didik selama menggunakan media pembelajaran *Pop-up Book* dalam kegiatan belajar. Data yang diperoleh dari angket tersebut menjadi acuan penting dalam melakukan perbaikan serta penyempurnaan media agar kualitasnya semakin optimal.
  - d. Lembar validasi, diberikan kepada para validator (ahli) untuk menilai validitas media, sekaligus memperoleh masukan, dan kritik untuk penyempurnaan. Penelitian ini melibatkan tiga validator ahli, yang terdiri atas dua dosen dan satu guru kelas IV SDN Kepathian 02 Jember.
  - e. Dokumentasi penelitian yang diambil adalah dokumentasi saat kegiatan berlangsung.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase. Teknik tersebut diterapkan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai temuan penelitian serta mempermudah penafsiran data. Adapun jenis data yang dianalisis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.6.1 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Data yang diperoleh melalui penilaian para validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dianalisis menggunakan penghitungan rata-rata setiap indikator dari masing-masing validator. Nilai rata-rata kemudian digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Nilai rata-rata tersebut digunakan sebagai acuan penilaian. Berikut adalah rumus yang dipakai dalam penghitungan validitas media pembelajaran.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas suatu produk

Srt = Total skor riil yang tercapai (berdasarkan penilaian para ahli)

Smt = Total skor maksimal

Nilai dari hasil analisis validasi atau skor Valpro dirujuk pada kriteria penentuan tingkat kevalidan media pembelajaran. Adapun kriteria validitas produk menurut Masyhud (2021) yakni sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Hasil validasi oleh Validator

Kriteria Skor	Kategori 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

### 3.6.2 Analisis Data Uji Hasil Validitas Instrumen Tes

Instrumen tes yang sudah telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan validitas empirik dengan menguji coba data instrumen tes di lapangan. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dan skor total menggunakan teknik korelasi Product Moment dari Pearson (Hatch & Farhady, 1982) dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

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

X = Skor butir

Y = Skor total

N = Jumlah sampel

Hasil korelasi digunakan untuk menentukan apakah setiap butir soal tersebut valid atau tidak menggunakan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 atau taraf kepercayaan 95%.

### 3.6.3 Analisis Data Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Analisis uji reliabilitas instrumen tes ini menggunakan metode belah dua (ganjil-genap atau atas-bawah). Skor hasil uji coba akan dikorelasikan dengan rumus korelasi belah dua dan diolah kembali menggunakan rumus *Spearman Brown* seperti sebagai berikut.

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

Keterangan:

$R_{11}$  = Koefisien Reliabilitas

$r_{xy \text{ Splithalf}}$  = Hasil korelasi belah dua

Hasil analisis data uji reliabilitas instrumen tes selanjutnya dikonfirmasi dengan kriteria reliabilitas. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Hasil 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: Modifikasi dari Masyhud (2021:327)

Instrumen dikatakan reliabel jika hasil uji reliabilitas minimal mencapai skor 0,80, dan dikatakan tidak reliabel jika skor kurang dari 0,80.

### 3.6.4 Analisis Indeks Daya Pembeda (IDP) dan Indeks Kesulitan (IKES) Instrumen Tes

Instrumen tes perlu dianalisis oleh IDP dan IKES. IDP berguna untuk membedakan antara kelompok pandai dan kelompok yang lemah dalam menjawab butir tes. Butir tes dapat dianggap memenuhi persyaratan apabila memenuhi IDP minimal 0,20. Sedangkan IKES (*level of difficulties*) berguna untuk mengetahui tingkat kesulitan suatu instrumen tes.

#### a. Indeks daya pembeda (IDP)

Adapun rumus IDP pada sebuah instrumen tes adalah sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan:

IDP = Indeks daya pembeda tes

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar kelompok rendah

NT = Jawaban peserta tes (*teste*) pada kelompok tinggi

NR = Jawaban peserta tes (*teste*) pada kelompok rendah

Hasil IDP tersebut dirujuk pada kriteria tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21–0,40	Daya pembeda lemah
0,41–0,60	Daya pembeda cukup
0,61–0,80	Daya pembeda baik
0,81–1,00	Daya pembeda sangat baik

Sumber: Masyhud (2022)

#### b. Indeks kesulitan

Rumus untuk mengetahui Indeks Kesulitan (IKes) sebuah instrumen tes adalah sebagai berikut.

$$\text{IKes} = \frac{\Sigma \text{JKT} - \Sigma \text{JKR}}{\text{NT} + \text{NR}} \times 100\%$$

Keterangan:

IKes = Indeks kesulitan

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar kelompok rendah

NT = Jawaban peserta tes pada kelompok tinggi

NR = Jawaban peserta tes pada kelompok rendah

Hasil IKES tersebut dapat dirujuk pada kriteria IKES pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesulitan

Indeks Kesulitan	Klasifikasi
< 0,20	Sangat sulit
21%-40,99%	Daya pembeda lemah
41%-60,99%	Daya pembeda cukup
61%-80,99%	Daya pembeda baik
81%–100%	Daya pembeda sangat baik

Sumber: Masyhud (2022)

### 3.6.5 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Analisis keefektifan sebuah produk pengembangan menjadi dasar keberhasilan atau dapat dikatakan sebagai instrumen pengukuran. Penelitian ini menggunakan instrumen tes sebagai alat untuk mengukur keberhasilan dari produk yang dikembangkan. Kriteria keefektifan media pembelajaran *Pop-up Book* ditentukan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut selesai, peserta didik diberikan tes yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Nilai yang diperoleh dari tes tersebut menjadi dasar untuk menentukan apakah media yang dikembangkan efektif atau tidak. Media pembelajaran dapat dilihat keefektifannya dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar secara klasikal dengan mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan yaitu 70. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang telah mencapai standar kompetensi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Rumus yang dipakai dalam menganalisis ketuntasan sekaligus menentukan kriteria efektivitas hasil belajar adalah sebagai berikut.

$$K = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Presentase ketuntasan belajar secara klasikal

JT = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Total kriteria skor ketuntasan belajar dilihat pada penentuan efektifitas hasil pembelajaran berikut (Masyhud, 2021).

Tabel 3.5 Kriteria Efektifitas Hasil Belajar

Kriteria Skor	Kategori Keefektifan
81,00-100	Sangat Efektif
71,00-80,99	Efektif
61,00-70,99	Cukup Efektif
41,00-60,99	Kurang Efektif
0-40,99	Sangat Kurang Efektif

Sumber: Modifikasi dari Masyhuf (2021:269)

Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% peserta didik telah mencapai nilai (KKTP).

### 3.6.6 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Angket diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respons mereka terhadap media pembelajaran *Pop-up Book* yang telah dikembangkan. Isi angket mencakup pertanyaan tentang tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan bahasa, daya tarik penyajian, waktu pembelajaran yang disediakan, serta indikator lain yang relevan. Berikut adalah rumus yang dipakai untuk menghitung presentase respons peserta didik.

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

Keterangan:

Sapd = Skor angket peserta didik

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

Guna melakukan penilaian terhadap keefektifan produk berdasarkan angket peserta didik, penghitungannya sebagai berikut (Masyhud, 2021).

Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan Produk berdasarkan Hasil Angket

Kriteria Skor	Kategori Keefektifan
81,00-100	Sangat Efektif
71,00-80,99	Efektif
61,00-70,99	Cukup Efektif
41,00-60,99	Kurang Efektif
0-40,99	Sangat Kurang Efektif

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Topik yang dibahas pada bab ini meliputi: (1) tahapan pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book*; (2) analisis data hasil uji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan; dan (3) pembahasan.

### **4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?**

#### 4.1.1 Studi Pendahuluan

Penelitian awal dilaksanakan untuk mendapatkan data kontekstual yang menjadi patokan pengembangan media pembelajaran. Beberapa tahap yang harus dilakukan pada studi pendahuluan sebagai berikut.

##### a. Studi Literatur

Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengkaji berbagai sumber literatur, baik artikel ilmiah maupun jurnal terbaru yang membahas pengembangan media pada jenjang sekolah dasar. Kajian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik media, kesesuaian materi, serta kebutuhan belajar peserta didik.

##### b. Observasi Lokasi

Mendatangi SDN Kepatihan 02 Kabupaten Jember yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian untuk melaksanakan pengamatan kegiatan pembelajaran IPAS secara langsung di kelas IV. Observasi termasuk pengamatan tentang karakteristik peserta didik, kesiapan guru, serta fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah.

##### c. Konsultasi dengan Ahli

Tahap konsultasi dengan ahli ini merupakan proses validasi media yang dilakukan dengan beberapa ahli untuk memastikan kelayakan produk media pembelajaran *Pop-up Book*. Konsultasi kepada dosen pembimbing dan guru di SDN Kepatihan 02 Jember untuk mendapatkan masukan mengenai masalah yang diteliti dan kesiapan sumber daya sebagai subjek penelitian, serta melakukan validasi media pembelajaran *Pop-up Book* dengan validator yang memiliki kepakaran dalam

aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi. Revisi dari para ahli ini menjadi masukan dalam menyempurnakan kelayakan media pembelajaran *Pop-up Book* sebelum diuji coba dan diterapkan.

#### 4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan

Setelah mendapatkan data dan informasi yang relevan, tahap yang selanjutnya adalah perencanaan dan pengembangan produk. Tahap ini menemukan kendala pada penentuan rumusan masalah penelitian. Pada saat observasi, permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan kompleks. Peneliti melakukan koordinasi dan meminta saran kepada guru kelas pada saat wawancara mengenai hasil observasi juga sehingga disarankan untuk membuat sebuah inovasi media pembelajaran. Tahap ini juga meliputi penyiapan prosedur pelaksanaan, yang menguraikan metode dan langkah-langkah uji coba. Instrumen pengumpulan data disiapkan dengan membuat angket untuk mengukur respons dan persepsi peserta didik, serta tes hasil belajar untuk mengevaluasi efektivitas produk media pembelajaran. Untuk menjamin bahwa media dapat dinilai dan dikembangkan dengan tepat, instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan serta disesuaikan dengan materi ajar yang relevan.

##### a. Metode dan Langkah-langkah Uji Coba

Penelitian pengembangan menurut Borg *and* Gall harus melalui tahapan uji coba. Hal ini dilakukan untuk menemukan celah kekurangan dari instrumen penelitian yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut

- 1) Instrumen Penelitian
- 2) Validasi Instrumen Penelitian
- 3) Pemilihan Lokasi dan Waktu Uji Coba
- 4) Observasi Lokasi Uji Coba
- 5) Pelaksanaan Uji Coba

##### b. Indikator Pembuatan Produk

Penelitian akan mengembangkan satu produk media pembelajaran berupa *Pop-up Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV terhadap mata pelajaran IPAS BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita? Pengembangan produk media pembelajaran harus dibersamai lembar lainnya

sebagai penunjang, diantaranya adalah lembar wawancara, observasi, validasi produk, instrumen tes, dan angket respons. Masing-masing harus disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan mata pelajaran lebih khusus bab yang akan dijadikan landasan.

Pada produk media pembelajaran, indikator disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV adalah Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

Instrumen penelitian lainnya dikembangkan berdasarkan keperluan pegujian produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian lembar wawancara, observasi, validasi produk, dan angket respons peserta didik dibuat berdasarkan indikator sebagai berikut.

## 1) Konten Materi

Penelitian ini perlu membuktikan secara ilmiah bahwa konten materi yang disusun sudah mencakup keseluruhan capaian pembelajaran. Maka indikator penyusunan instrumen penelitian perlu kiranya memperhatikan konten materinya.

## 2) Kebahasaan

Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian peserta didik dan guru pada satu momen. Bahasa yang digunakan dalam instrumen penelitian ini perlu menyesuaikan objek penelitian yang dituju agar tidak menimbulkan kesalahan pengisian oleh objek penelitian.

## 3) Kepraktisan

Produk media pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sehingga perlu dibuktikan kemudahan penggunaan itu didapatkan oleh peserta didik atau tidak.

### 4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Tahap selanjutnya adalah merancang desain awal media pembelajaran berbentuk *Pop-up Book* yang akan diterapkan pada materi IPAS Bab 7 “Bagaimana

Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita” untuk peserta didik kelas IV di SDN Kepatihan 02 Jember. Proses perancangan media ini dilakukan melalui beberapa langkah sistematis yang dijabarkan sebagai berikut.

## a. Perancangan Tampilan Visual

Sebelum memulai pembuatan kerangka *Pop-up Book*, membuat desain tampilan visual media pembelajaran. Desain yang menarik berperan penting untuk menumbuhkan minat membaca dan semangat belajar peserta didik. Tampilan yang menarik akan membuat peserta didik termotivasi untuk lebih interaktif dengan materi.

## b. Penetapan Judul Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama *Pop-up Book* mengikuti bentuk dan jenis media pembelajarannya.

## c. Penyusunan Konten Belajar

Konten media *Pop-up Book* dirancang menurut capaian pembelajaran IPAS Bab 7. Isinya mencakup informasi tentang alur kebutuhan manusia, mulai dari apa saja kebutuhan dasar manusia, sampai cara untuk memenuhinya. Konten ditampilkan dengan bahasa yang mudah dipahami, visualisasi yang menarik, dan elemen *pop-up* yang interaktif sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik kelas 4.

## d. Mekanisme *Pop-up* Dirancang untuk Mendukung Alur Cerita dan Konsep Materi

Desainnya memastikan media memiliki elemen 3D yang akan muncul saat halaman dibuka, misalnya ilustrasi contoh kegiatan ekonomi. Elemen *Pop-up* ini digunakan untuk memperkuat pemahaman visual peserta didik dan menimbulkan kesan khusus saat membaca materi yang disajikan.

### 4.1.4 Validasi Desain Produk

Menurut Masyhud (2021), validasi desain produk adalah tahapan yang bertujuan mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari beberapa ahli untuk menghasilkan produk yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Validator dalam penelitian ini terdiri dari dua orang dosen Universitas Jember dan satu orang guru Kelas 4 SDN Kepatihan 02 Jember. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* layak diuji coba, maka penelitian dapat

dilanjutkan pada uji coba skala kecil dan uji efektivitas produk. Produk pengembangan yang divalidasi oleh para ahli adalah produk media pembelajaran, instrumen tes, dan angket respons peserta didik. Adapun hasil validasi dari produk yang dikembangkan dan instrumen penelitian penunjang lainnya dapat dilihat sebagai berikut.



Media pembelajaran sebagai produk yang dikembangkan divalidasi oleh 3 ahli; yakni ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut mendapatkan skor valpro 88,66. Skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor  $81,00 \leq \text{Valpro} \leq 100$  dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat layak. Instrumen penunjang penelitian berupa instrumen tes sebagai tolok ukur keefektifan mendapatkan skor valpro 80,00. Skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor  $61,00 \leq \text{Valpro} \leq 80,99$  dengan keterangan kriteria kelayakan produk layak. Instrumen penunjang penelitian lainnya berupa angket respons untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran. Angket respons yang dibuat ditujukan untuk guru dan murid. Angket respons murid mendapatkan skor valpro 75,00 yang masuk ke dalam kriteria skor  $61,00 \leq \text{Valpro} \leq 80,99$  dengan kategori layak. Angket respons guru mendapatkan skor valpro 79,00 yang masuk ke dalam kriteria skor  $61,00 \leq \text{Valpro} \leq 80,99$  dengan kategori layak.

Hasil validasi dari semua produk yang dikembangkan beserta instrumen penunjang penelitian lainnya dapat digunakan untuk penelitian karena mendapatkan skor  $> 61,00$ .

#### 4.1.5 Revisi Produk Awal

Validasi awal pada desain produk berfungsi untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan produk media pembelajaran *Pop-up Book* yang dibuat. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan modifikasi terhadap rancangan awal. Peningkatan kualitas media pembelajaran *Pop-up Book* dapat dicapai dengan melakukan revisi terhadap rancangan awal yang disesuaikan dengan kritik dan rekomendasi dari para validator.

Tabel 4.1 Perbandingan Produk Pengembangan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>4. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Kegiatan pada gambar termasuk kegiatan ...</p> <p>Catatan Validator: Gambar dapat diganti dengan yang lebih spesifik lagi; misalnya kegiatan pabrik</p>	<p>4. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Kegiatan pada gambar termasuk kegiatan ...</p> <p>A. Konsumsi</p>
<p>10. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Sikap yang ditunjukkan pada</p> <p>Catatan Validator: Gambar tidak dapat menunjukkan sikap, sesuaikan!</p>	<p>10. Perhatikan gambar berikut!</p> <p>Suatu hari, Nisa disuruh ibu pergi ke pasar untuk membeli ikan. Harga yang harus dibayarkan Nisa adalah Rp45.000,00 sedangkan uang Nisa adalah Rp50.000,00. Penjual ikan memberikan uang kembali Rp10.000,00 kepada Nisa. Nisa mengembalikan uang tersebut kepada penjual ikan dan mengatakan bahwa seharusnya</p> <p>uang kembalinya adalah Rp5.000,00. Penjual ikan kemudian tersenyum dan memberikan uang kembali Rp5.000,00 kepada Nisa.</p> <p>Sikap yang ditunjukkan oleh Nisa adalah ...</p> <p>A. Serakah B. Curang C. Jujur D. Iri hati</p>

#### 4.1.6 Uji Coba Terbatas

Uji coba penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari peserta didik terkait kualitas *Pop-up Book* yang dikembangkan. Kegiatan ini dilaksanakan di MI Ar-Roudhoh, Patrang, Jember pada bulan Desember 2025. Uji coba terbatas juga dilakukan untuk menghitung kevalidan, reliabilitas, indeks kesulitan, dan indeks daya pembeda instrumen tes yang dikembangkan serta kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

Validasi empirik yang dilakukan pada instrumen tes yang sudah dikembangkan, sesuai dengan lampiran, didapatkan soal nomor 8 pada pilihan ganda dan nomor 4 pada soal isian tidak valid karena mendapatkan skor  $< r_{tabel}$  (0,381), sedangkan lainnya valid. Setelah soal-soal dalam instrumen tes valid, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen tes. Uji reliabilitas mendapatkan korelasi nilai sebesar 0,781. Skor tersebut menunjukkan yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,781  $>$  0,381). Setelah uji reliabilitas dilakukan dan mendapatkan nilai korelasi, kemudian dihitung reliabelnya menggunakan rumus Spearman Brown. Hasil hitung menunjukkan koefisien reliabel 0,877 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

Uji coba terbatas turut menguji kepraktisan media dengan menggunakan angket respons sebagai instrumen pengukurannya. Angket respons peserta didik

pada uji coba terbatas diberikan kepada 27 peserta didik dengan total skor diperoleh 813 sehingga skor kepraktisannya adalah 94,09. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Uji coba terbatas ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan dan instrumen penunjang penelitian lainnya dapat digunakan ke langkah selanjutnya; yakni penelitian di sekolah yang dijadikan uji coba penggunaan produk yang dikembangkan.

#### 4.1.7 Revisi Lanjutan

Revisi produk pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan tanggapan siswa yang diperoleh dari data angket respons pada uji coba penggunaan terbatas. Hasil uji coba penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan ini memenuhi kelayakan untuk diuji cobakan lebih lanjut. Selain itu, uji coba angket dan soal tes menunjukkan bahwa seluruh instrumen yang telah dilakukan uji coba terbatas mendapatkan respons baik sehingga dapat diuji cobakan lebih lanjut dalam skala besar. Uji coba dalam skala besar dimaksudkan untuk penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan apakah menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian ini atau tidak.

#### 4.1.8 Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan produk dilakukan pada Mei 2026, Tahun Akademik 2025/2026. Peneliti bertindak sebagai guru di dalam kelas dengan melakukan tiga kali pertemuan untuk mendapatkan keefektifan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pre-test* sebagai instrumen pengukuran pemahaman awal peserta didik terhadap materi. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik.

Pertemuan kedua dilakukan oleh peneliti dengan menjelaskan materi IPAS kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara mendapatkan Semua Keperluan Kita? menggunakan media pembelajaran *Pop-up Book* yang sudah dikembangkan. Peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran.

Pertemuan ketiga dilakukan oleh peneliti untuk memberikan instrumen tes sebagai *post-test* agar mendapatkan perbandingan skor peserta didik sebelum dan

sesudah menggunakan media pembelajaran *Pop-up Book*. Pertemuan ketiga juga dilakukan untuk meminta pendapat peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* ini dengan menyebarkan angket respons peserta didik.

## 4.2 Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-up Book* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV BAB 7 Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?

### 4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Validasi produk media pembelajaran yang dikembangkan *Pop-up Book* ini dilakukan oleh 3 validator, berasal dari Universitas Jember dan SDN Kapatihan 02 Jember. Tiap-tiap validator memvalidasi bahasa, konten materi, dan media pembelajarannya. Ketiga validator tersebut adalah Nora Sara Damayanti, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD Universitas Jember sebagai ahli bahasa, Kamilatul Khoiroh, S.Pd., guru SDN Kapatihan 02 Jember sebagai ahli materi, dan Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis., dosen Pendidikan Fisika Universitas Jember sebagai ahli media. Adapun hasil dari validasi media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.2 Perhitungan Skor Validasi Produk Media Pembelajaran

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Kamilatul Khoiroh, S.Pd	24	25	96	Sangat layak
Nora Sarah Damayanti, S.Pd., M.Pd	32	40	80	Layak
Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis	18	20	90	Sangat layak
<b>Rata-rata Valpro</b>			<b>88,66</b>	<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, media pembelajaran *Pop-up Book* edukatif mendapatkan valpro **88,66**. Skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor  $81,00 \leq \text{Valpro} \leq 100$  dengan keterangan kriteria kelayakan produk **sangat layak**.

### 4.2.2 Keefektifan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Keefektifan produk media pembelajaran *Pop-up Book* ditinjau dari pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan. Hasil belajar peserta didik diukur melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur apakah produk memberikan dampak peningkatan hasil belajar pada peserta didik atau tidak.

Berdasarkan hasil *pre-test*, diketahui bahwa peserta didik memiliki nilai rata-rata 67,68 sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai setelah menggunakan media pembelajaran, maka dapat dibandingkan dengan nilai *post-test* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan nilai *post-test* peserta didik, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 87,32 (29,02% lebih tinggi) dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Selain itu, produk pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* dapat dikategorikan sangat efektif dengan keterangan 28 peserta didik memiliki rentang skor 80-100 setelah mengikuti pembelajaran dengan produk dibandingkan sebelum menggunakan produk.

#### 4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-up Book*

Kepraktisan media pembelajaran *Pop-up Book* dinilai menggunakan angket respons pada kelas IV yang berjumlah 28 peserta didik. Berdasarkan data yang telah disajikan ditransformasikan ke dalam rumus untuk mencari nilai kepraktisan produk menurut Masyhud (2021) sebagai berikut.

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

$$SAPD = \left( \frac{885}{1008} \times 100 \right)$$

$$SAPD = 87,80$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor sebesar 87,80 yang menjadikan bahwa produk dapat dikategorikan “sangat praktis”. Kategori tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 4.3 Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Pop-up Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV BAB 7 “Bagaimana Cara Mendapatkan Keperluan Kita?” yang memenuhi tiga kriteria utama, yaitu valid, efektif, dan praktis. Aspek kevalidan media diperoleh dari hasil penilaian validator yang menilai kelayakan isi, konstruk, dan kebahasaan media. Aspek keefektifan ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, aspek

kepraktisan diperoleh dari respons positif peserta didik melalui angket yang diisi setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Penjelasan lebih lanjut mengenai uji validitas, keefektifan, dan kepraktisan disajikan pada uraian berikut.

Kriteria pertama yaitu kevalidan. Proses validasi dilaksanakan sebanyak satu kali oleh tiga validator ahli yang memiliki latar belakang dan kompetensi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran dan materi yang dibahas dalam media pembelajaran ini. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media *Pop-up Book* dari aspek isi materi, konstruk penyajian media, dan kebahasaan. Menurut (Masyhud, 2021), suatu produk dikatakan valid apabila memperoleh rata-rata validasi produk (Valpro) di atas 61. Berdasarkan hasil analisis data dari lembar validasi, diperoleh skor Valpro sebesar 88,66 dari total skor maksimum 100, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* yang dikembangkan layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran karena telah memenuhi kelayakan dari segi isi, konstruk, dan bahasa.

Kriteria kedua dalam penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* ini adalah keefektifan. Uji keefektifan dilakukan melalui tes hasil belajar yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik. Metode ini dipilih karena mampu menunjukkan efektivitas pembelajaran melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. *Pre-test* diberikan pada pertemuan pertama untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, sedangkan *post-test* diberikan setelah pertemuan pembelajaran menggunakan media *Pop-up Book*. Instrumen tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir, dengan jenjang kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis), serta 5 soal isian dengan jenjang kognitif C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis) yang dirancang sesuai dengan materi serta dikaitkan dengan permasalahan kontekstual agar sesuai dengan pendekatan pembelajaran.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pop-up Book* tergolong efektif. Berdasarkan hasil *pre-test*, diketahui bahwa peserta didik memiliki nilai rata-rata 67,68 sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai setelah

menggunakan media pembelajaran, maka dapat dibandingkan dengan nilai *post-test* peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan nilai *post-test* peserta didik, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 87,32 (29,02% lebih tinggi) dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Selain itu, produk pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* dapat dikategorikan sangat efektif dengan keterangan 28 peserta didik memiliki rentang skor 80-100 setelah mengikuti pembelajaran dengan produk dibandingkan sebelum menggunakan produk. Peningkatan ini mencerminkan bahwa materi yang disajikan melalui media *Pop-up Book* mampu meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif. Visualisasi 3D, konten lokal, serta pengalaman eksploratif memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Selain itu, sejalan pula dengan pandangan Jerome Bruner mengenai pentingnya pengalaman langsung dan visualisasi dalam proses memahami konsep abstrak (Mandar, 2025).

Keefektifan media *Pop-up Book* didukung oleh penyajian yang sistematis, interaktif, dan sesuai prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Media dirancang dengan alur visualisasi 3D dan infografis yang mendorong peserta didik memahami materi secara bertahap dan mandiri. Aktivitas seperti mengamati, membaca, dan berdiskusi, menjadikan pembelajaran lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Penyajian media ini secara signifikan mendukung terwujudnya pembelajaran aktif dan kolaboratif, sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan konten digital. Aspek kolaboratif yang terintegrasi dalam media ini, di mana peserta didik dapat berdiskusi dan berbagi pengalaman, sangat selaras dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura yang menekankan pentingnya interaksi dan diskusi antar peserta didik dalam pembentukan pemahaman (Zulkarnaen et al., 2023). Lebih lanjut pendekatan ini juga sejalan dengan teori kognitivisme Robert Gagne, yang menyoroti esensi keterlibatan aktif peserta didik dalam mengorganisasi dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah

mereka miliki sebelumnya, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

Kriteria ketiga dalam pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* adalah kepraktisan. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons peserta didik yang diisi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Pop-up Book*. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui persepsi dan tanggapan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan, tampilan visual, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses belajar (Masyhud, 2021). Instrumen angket terdiri atas sepuluh pernyataan yang mencakup tiga indikator, yaitu keterbacaan dan kemudahan penggunaan, kemandirian dan fleksibilitas penggunaan, serta visual dan kebermanfaatan.

Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor total sebesar 885 dengan persentase kepraktisan 87,80%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik *user friendly* dan *self instructional*, serta mudah diakses oleh peserta didik. Pernyataan dengan skor tertinggi adalah “Saya tertarik dengan tampilan *Pop-up Book* ini.” 100%, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, salah satu skor terendah terdapat pada pernyataan “Saya setuju waktu pembelajaran yang tersedia untuk belajar dengan *Pop-up Book* ini cukup” 45,43%, yang diduga disebabkan oleh keterbatasan waktu. Untuk mengatasi hal tersebut, disarankan agar guru mendistribusikan waktu dengan baik. Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD.

Secara keseluruhan, media pembelajaran *Pop-up Book* layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini terbukti sangat valid berdasarkan penilaian ahli, baik dari segi isi, konstruk, maupun kebahasaan. Kepraktisannya terlihat dari respons positif peserta didik sebesar 87,80%, menunjukkan kemudahan penggunaan dan daya tarik media.

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab metode penelitian ini akan dijelaskan beberapa komponen utama, yaitu: (1) kesimpulan dan (2) saran.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan mengenai media pembelajaran *Pop-up Book* pada mata pelajaran IPAS Bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” untuk peserta didik kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Proses Pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* ini dilaksanakan dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi sampai langkah ke-8 (Uji Keefektifan Produk). Tahapan yang dilalui meliputi studi pendahuluan (studi literatur, observasi lokasi, dan konsultasi ahli), perencanaan dan pengembangan instrumen, pengembangan desain produk awal (perancangan visual, penetapan judul, penyusunan konten alur kebutuhan, dan mekanisme 3D), validasi desain oleh para ahli, revisi produk awal, uji coba terbatas di MI Ar-Roudhoh Patrang, revisi lanjutan, dan diakhiri dengan uji keefektifan produk di kelas IV SDN Kepatihan 02 Jember.
- b. Kevalidan media pembelajaran *Pop-up Book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari 3 validator ahli (bahasa, materi, dan media) dengan perolehan skor rata-rata Valpro sebesar 88,66. Media pembelajaran ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata dari 67,68 pada saat *pre-test* menjadi 87,32 pada saat *post-test* (terjadi peningkatan sebesar 29,02%). Media ini memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisan mencapai 87,80% yang diperoleh melalui akumulasi lembar angket respons dari 28 peserta didik kelas VI SDN Kepatihan 02 Jember.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* ini telah memenuhi kriteria pengembangan media yang valid, efektif, dan praktis untuk diaplikasikan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif demi perbaikan pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan, yakni sebagai berikut.

- a. Bagi Guru, disarankan untuk mendistribusikan dan mengelola waktu pembelajaran dengan lebih baik saat menggunakan media *Pop-up Book* ini. Hal ini dikarenakan skor indikator ketersediaan waktu menempati persentase yang cukup rendah (45,43%), karena karakteristik media interaktif tiga dimensi memerlukan ruang eksplorasi yang lebih longgar bagi peserta didik.
- b. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat menjaga fisik lipatan dan komponen kertas pada *Pop-up Book* dengan hati-hati selama proses belajar mandiri maupun berkelompok. Mengingat keterbatasan bahan kertas yang rentan rusak akibat aktivitas buka-tutup yang berulang-ulang, kedisiplinan memperlakukan media secara halus akan menjaga daya tahan pemakaian produk.
- c. Bagi Peneliti Lain, disarankan untuk mengintegrasikan media cetak tiga dimensi ini ke arah *platform digital* interaktif atau mengkombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif yang lebih bervariasi. Selain itu, teknik lipat, potong, serta pemilihan struktur bahan dasar perlu ditingkatkan agar menghasilkan visualisasi 3D kegiatan ekonomi yang jauh lebih kokoh dan presisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, & Sobri, M. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Murid Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. DOI: [10.29303/jipp.v8i3.1525](https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525).
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. 2024. Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–706. <https://bit.ly/4eV6ih1> [Diakses pada 19 September 2023].
- Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. 1956. Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. New York: Longmans. <https://bit.ly/4oDrg7o> [Diakses pada 19 September 2023].
- Dave, R. H. 1970. Developing and Writing Behavioral Objectives. In R. J. Armstrong (Ed.), *Developing and Writing Behavioral Objectives* (pp. 33–34). Tucson, Arizona: Educational Innovators Press. <https://bit.ly/4eziQcJ> [Diakses pada 19 September 2023].
- Gawise, Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. 2022. Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. DOI: [10.31004/edukatif.v4i3.2669](https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669).
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. 2021. Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1341-1351. DOI: [10.31004/cendekia.v5i2.620](https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.620).
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 17–28. DOI: <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo. 2024. Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1–12. DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>.
- Khamidah, A., & Yulia, N. K. T. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang untuk Anak Usia 4-5 Tahun di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 8-17. DOI: <https://doi.org/10.35897/juraliansi.v3i1.754>.

- Kusuma, D. A. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). UPI Repository. <https://bit.ly/4w3DfxD> [Diakses pada 19 September 2023].
- Lestari, D. A., & Farhurohman, O. 2020. Pengaruh Media *Pop-up Book* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis pada Murid Kelas IV MIN 1 Serang. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(2), 155–160. DOI: <https://doi.org/10.32678/primary.v12i2.3700>.
- Majid, A. 2014. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://bit.ly/4vkvxHib> [Diakses pada 21 Desember 2025].
- Masyhud, S. 2021. Metode Penelitian Pendidikan. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, 5(5), 3928-3939. DOI: [10.31004/basicedu.v5i5.1475](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475).
- Ningsih, Y. F., Hariadi, N., Sugeng, I., Kandupi, A. D., Utomo, A. W., & Bimantoro, A. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Digital pada Pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, 6(1), 15-24. DOI: <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.12214>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Murid SD Negeri Kohod III. Universitas Muhammadiyah Tangerang. DOI: [10.36088/pensa.v3i2.1338](https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM. ISBN 978-623-387-080-1. <https://bit.ly/4uT5dey> [Diakses pada 19 September 2023].
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Materi Bangun Ruang pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456-1469. DOI: [10.29303/jipp.v8i3.1503](https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503).
- Rambe, C. N. (2020). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 5, No. 1, pp. 333-340). <https://bit.ly/44ko8E3> [Diakses pada 21 Desember 2025].

- Safitri, N. (2019). Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran PDEODE (*Predict-Discuss-Explain-Observediscuss-Explain*) dan Model PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA. (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung). <https://bit.ly/4w7SxS9> [Diakses pada 19 September 2023].
- Simanjuntak, Z. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Kelas IV di SD Negeri 112322 Padang Nabidang Kecamatan NA IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/10084> [Diakses pada 21 Desember 2025].
- Simbolon, M. E., Rosyana, D., & Fitriyani, Y. 2021. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Pop-up Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–45. <https://bit.ly/43JU0BU> [Diakses pada 21 Desember 2025].
- Syofyan, H. 2020. Pengembangan Media *Pop-up Book* Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 248-265. DOI: <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>.
- Yanto, N., GH, M., & Zubair, S. 2023. *The Effect of Pop Up Book Media in Science Learning: A Literature Review*. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 1772. DOI: <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1772>.
- Zulkarnaen, D. W. J. , Katoningsih, S. , & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. 9(2). <https://bit.ly/43NcpxG> [Diakses pada 21 Desember 2025].

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 2 Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran <i>Pop-up Book</i> dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita kelas IV di SDN Kepatihan 2 Jember?</li> <li>2. Bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel bebas: buku ajar cetak <i>Pop-up Book</i> IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah di SDN Kepatihan 2 Jember.</li> <li>2. Variabel terikat: kevalidan dan kepraktisan pengembangan media <i>Pop-up Book</i> IPAS Bab 7 Bagaimana</li> </ol>	<p>Tahap penelitian pengembangan <i>Research and Development</i> (R&amp;D) oleh Borg and Gall.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tahap pengumpulan data</li> <li>b. Tahap perencanaan</li> <li>c. Tahap pengembangan produk</li> <li>d. Tahap validasi</li> <li>e. Tahap uji coba produk</li> <li>f. Tahap revisi produk</li> <li>g. Tahap uji pemakaian produk</li> <li>h. Tahap revisi akhir produk.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian: Peserta didik kelas IV SDN Kepatihan 2 Jember</li> <li>2. Informan penelitian: Guru kelas IV SDN Kepatihan 2 Jember</li> <li>3. Kepustakaan jurnal / artikel yang relevan</li> <li>4. Validator             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen PGSD FKIP Universitas Jember</li> <li>b. Guru Kelas IV SDN Kepatihan 2 Jember</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Penelitian: Penelitian pengembangan menggunakan model R &amp; D (<i>Research and Development</i>)</li> <li>2. Tempat penelitian: SDN Kepatihan 2 Jember</li> <li>3. Metode pengumpulan data:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Wawancara</li> <li>• Angket respons peserta didik</li> <li>• <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i></li> <li>• Lembar validasi</li> </ul> </li> <li>4. Prosedur Penelitian             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis data                 <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Menentukan nilai rata-rata hasil validasi</li> </ol> </li> </ul> </li> </ol>

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	<p>media pembelajaran <i>Pop-up Book</i> dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita kelas IV di SDN Kepatihan 2 Jember?</p>	<p>Mendapatkan Semua Keperluan Kita kelas IV Sekolah di SDN Kepatihan 2 Jember.</p>		<p>5. Hasil validasi rancangan produk media <i>Pop-up Book</i> dan instrumen tes</p>	<p>dari semua validator.</p> <p>b) Menentukan nilai rata-rata hasil validasi dari semua validator.</p> $Valpro_{srt} = \frac{srt}{smt} \times 100\%$ <p>(Masyhud, 2016:242)</p> <p>c) Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik</p> $E = \frac{n}{N} \times 100\%$ <p>d) Menentukan nilai rata-rata</p>

## Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi

## LEMBAR OBSERVASI

Instansi : SDN Kapatihan 02 Jember  
 Kelas : IV  
 Tujuan : Mengamati proses pembelajaran di kelas

## Pedoman Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Metode Pembelajaran yang Digunakan Guru	Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi (tidak hanya ceramah).	✓		Guru menggunakan proyektor untuk menampilkan video pembelajaran
		Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
		Guru memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan bertanya.	✓		
		Guru memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan kontekstual.	✓		
2.	Media Pembelajaran yang Digunakan	Guru menggunakan media pembelajaran dalam setiap pertemuan IPAS		✓	Untuk beberapa materi saja yang menggunakan media pembelajaran
		Media yang digunakan relevan dengan topik pembelajaran.	✓		

		Media dapat menarik perhatian siswa.			
		Media bersifat konkret dan membantu siswa memahami konsep abstrak.	✓		
3.	Keterlibatan dan Aktivitas Siswa	Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran.	✓		
		Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru.		✓	
		Siswa terlibat dalam kegiatan kelompok atau praktik sederhana.	✓		
		Sebagian besar siswa fokus dan tidak mudah bosan saat kegiatan belajar berlangsung.		✓	
4.	Pemahaman Siswa terhadap Materi	Siswa dapat membedakan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.	<del>✓</del>	✓	Beberapa masih belum bisa
		Siswa mampu memberi contoh kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.		✓	

		Siswa memahami cara pemenuhan kebutuhan manusia.			
		Siswa dapat menjelaskan kembali isi pembelajaran dengan bahasa sendiri.	✓		Mengulang kalimat yang ada di buku
5.	Kesesuaian Pembelajaran dengan Karakteristik Perkembangan Anak	Pembelajaran disesuaikan dengan tahap berpikir konkret (usia 9-10 tahun).	✓		
		Aktivitas belajar melibatkan pengalaman langsung atau benda nyata.		✓	
		Guru menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.	✓		
		Siswa menunjukkan minat lebih tinggi saat belajar dengan benda konkret dibanding abstrak.	✓		

Jember, 15 Agustus 2025

Observer

Zidnie Nalva Aldhana  
NIM 190200214213

Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU  
(Sebelum Tindakan)**

Pewawancara : Zidnie Nidya Aldhana  
 Narasumber : Guru kelas 4 SDN Kepatihan 02 Jember  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 02 Jember  
 Hari, tanggal : 15 Agustus 2025  
 Lokasi Wawancara : SDN Kepatihan 02 Jember

**Pedoman Wawancara**

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Jawaban
1.	Pelaksanaan Pembelajaran IPAS	Bagaimana Ibu biasanya menyampaikan materi IPAS kepada siswa?	materi disampaikan secara langsung (lisan)
		Apa saja metode pembelajaran yang sering digunakan?	metode ceramah, tanya jawab, learing deskup kelompok kecil
		Bagaimana Ibu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa?	memberikan contoh yang dekat dengan lingkungan sekitar siswa
		Bagaimana respon siswa terhadap cara mengajar Ibu selama pembelajaran IPAS?	ada yang memperhatikan, ada juga yang kurang memperhatikan
2.	Media Pembelajaran yang Digunakan	Media apa yang biasanya digunakan dalam mengajar IPAS?	menggunakan video dan gambar yang dipaparkan dengan proyektor
		Mengapa Ibu memilih media tersebut?	untuk memberikan visualisasi yang jelas

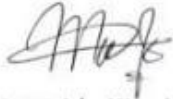
		Bagaimana efektivitas media tersebut dalam membantu pemahaman siswa?	lebih efektif daripada hanya dengan buku paket
		Apakah Ibu pernah menggunakan media tiga dimensi (misalnya pop-up book atau model konkret)?	Belum pernah
3.	Keterlibatan dan Respon Siswa	Apakah siswa aktif selama pembelajaran IPAS berlangsung?	Sebagian mengikuti dengan aktif dan tertib
		Kegiatan seperti apa yang paling disukai siswa saat belajar?	Siswa lebih suka dengan kegiatan yang melibatkan media interaktif yang menarik
		Apa yang membuat siswa mudah bosan saat belajar IPAS?	kegiatan yang monoton
		Menurut Ibu, bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS?	memberikan media yang lebih menarik dan interaktif
4.	Kendala Pembelajaran	Apa kesulitan utama yang dihadapi Ibu dalam mengajarkan materi "Bagaimana Kita Memenuhi Semua Keperluan Kita"?	Siswa kesulitan memahami konsep yang abstrak seperti kebutuhan dan keinginan
		Apakah ada kendala dalam menyediakan media pembelajaran?	terbatasnya fasilitas dan variasi media
		Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak?	Siswa bisa memahami jika diberikan contoh konkret
		Apa bentuk dukungan yang Ibu butuhkan agar pembelajaran IPAS lebih efektif?	Saya berharap memperoleh fasilitas dan memberikan media yang lebih menarik

5. Kebutuhan Inovasi Media Pembelajaran	Menurut Ibu, seperti apa media pembelajaran yang ideal untuk materi kebutuhan manusia?	Media visual, menarik, interaktif, dan bisa dilihat dan di sentuh.
	Apakah media berbasis visual dan interaktif seperti pop-up book dapat membantu siswa belajar?	Ya, pasti membantu karena siswa akan bisa berinteraksi dengan media secara langsung.
	Apakah kelebihan media semacam itu dibandingkan media konvensional?	Lebih menarik, interaktif, belum banyak dipakai sehingga siswa mempunyai pengalaman baru.
	Apakah Ibu bersedia mencoba menggunakan media pop-up book jika dikembangkan sesuai konteks pembelajaran di sekolah Ibu?	Ya, saya bersedia jika sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan.

Kesimpulan:  
 Pembelajaran IPAS berjalan cukup baik dengan metode yang sudah diterapkan, namun masih membutuhkan media visual yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat siswa.

Jember, 15 Agustus 2025

Narasumber



Kamlatul Khoirah, S.Pd.Gr.  
 NIP. -

Pewawancara



Zidnie Nilya Aldhana  
 NIM 190200214213

Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran *Pop-up Book*

## Lampiran 4.1 Lembar Hasil Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF *POP-UP BOOK* PADA**  
**PEMBELAJARAN IPAS BAB 7 "BAGAIMANA CARA**  
**MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN KITA?" KELAS IV SEKOLAH**  
**DASAR**

**Identitas Media Pembelajaran**

Nama Media : *Pop-up Book* Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita?  
 Instansi Penelitian : SDN Kapatihan 02 Jember  
 Mata Pelajaran : IPAS  
 Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

**Identitas Peneliti**

Nama : Zidnie Nidya Aldhana  
 NIM : 190210204213  
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Identitas Validator**

Nama : *Kamla M. Khurrah, S.Pd.*  
 NIP/NRP : —  
 Instansi : *SDN Kapatihan 02 Jember*

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan materi media edukatif *Pop-up Book*
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian dengan tanda ceklis (✓) pada masing-masing indikator dalam tabel yang telah disediakan.
3. Apabila terdapat bagian media edukatif *Pop-up Book* yang perlu direvisi, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.

		Transisi antar topik dibuat jelas dan membantu siswa memahami alur berpikir.	
4.	Relevansi Materi dengan Kehidupan Nyata	<p>Contoh dan kasus yang digunakan dekat dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari siswa.</p> <p>Materi mendorong siswa memahami penerapan ekonomi dalam kehidupan nyata (misalnya jual beli, produksi, konsumsi).</p> <p>Materi menumbuhkan kesadaran nilai-nilai sosial dan gotong royong dalam kegiatan ekonomi.</p> <p>Materi membantu siswa memahami perannya sebagai bagian dari kegiatan ekonomi di masyarakat.</p>	<p>0 indikator terpenuhi = skor 1</p> <p>1 indikator terpenuhi = skor 2</p> <p>2 indikator terpenuhi = skor 3</p> <p>3 indikator terpenuhi = skor 4</p> <p>4 indikator terpenuhi = skor 5</p>
5.	Nilai Edukatif dan Pembentukan Karakter	<p>Materi mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, seperti kemandirian, tanggung jawab, dan bernalar kritis.</p> <p>Materi menanamkan nilai moral dan sikap positif terhadap kegiatan ekonomi (jujur, hemat, bekerja sama).</p> <p>Materi relevan untuk membentuk sikap belajar aktif dan berpikir logis.</p> <p>Materi menumbuhkan kesadaran sosial dan empati terhadap peran ekonomi orang lain di sekitar siswa.</p>	<p>0 indikator terpenuhi = skor 1</p> <p>1 indikator terpenuhi = skor 2</p> <p>2 indikator terpenuhi = skor 3</p> <p>3 indikator terpenuhi = skor 4</p> <p>4 indikator terpenuhi = skor 5</p>

Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum				✓	

	dan Capaian Pembelajaran					
2.	Kebenaran dan Keakuratan Konsep					✓
3.	Keterpaduan dan Keutuhan Materi					✓
4.	Relevansi Materi dengan Kehidupan Nyata					✓
5.	Nilai Edukatif dan Pembentukan Karakter					✓

Catatan validator:

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka media edukatif *Pop-up Book* ini:

- a. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan: lingkari pilihan di atas yang sesuai dengan kesimpulan hasil penilaian

Jember, .....

2025

Validator



Kamilatul Khoirah, S.Pd.

NIP. -

Lampiran 4.2 Lembar Hasil Validasi Bahasa

**LEMBAR VALIDASI PRODUK**

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF POP-UP BOOK PADA PEMBELAJARAN  
IPAS BAB 7 "BAGAIMANA CARA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN KITA?"  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Identitas Media Pembelajaran**

Nama Media : *Pop-up Book* Bagaimana Cara Mendapatkan Semua  
Keperluan Kita?  
Instansi Penelitian : SDN Kepatihan 02 Jember  
Mata Pelajaran : IPAS  
Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami bahwa dalam  
kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai  
kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan  
ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi.  
Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber  
daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses  
pemuahan kebutuhan secara bijak dan bertanggung  
jawab terhadap lingkungan.

**Identitas Peneliti**

Nama : Zidnie Nidya Aldhana  
NIM : 190210204213  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Identitas Validator**

Nama : Nora Sara Damayanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP/NRP : 199712172024062002  
Instansi : Universitas Jember

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan bahasa pada media yang akan digunakan dalam penelitian ini.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria sebagai berikut.  
Skor 1 = tidak baik  
Skor 2 = kurang baik  
Skor 3 = cukup baik  
Skor 4 = baik  
Skor 5 = sangat baik

CS Dipindai dengan CamScanner

Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah PUEBI				✓	
2.	Kesesuaian tulisan dengan pelajaran IPAS bab 7 "Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita?", serta tingkat perkembangan peserta didik				✓	
3.	Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan				✓	
4.	Kalimat yang digunakan efektif, dan mudah dipahami				✓	
5.	Kalimat tidak mengandung arti ganda dan bersifat komunikatif				✓	
6.	Kejelasan istilah, petunjuk, peraturan penggunaan				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar materi ekosistem				✓	
8.	Penggunaan istilah yang sesuai, serta penyajian simbol dan ikon yang selaras dengan isi teks				✓	

Catatan Validator:

Perbaiki sesuai saran

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka media edukatif *Pop-up Book* ini

- a. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Dapat digunakan tanpa revisi

Jember, 14 November 2025

Validator



Nora Sara Damayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199712172024062002

## Lampiran 4.3 Lembar Hasil Validasi Media

LEMBAR VALIDASI PRODUK	
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF <i>POP-UP BOOK</i> PADA PEMBELAJARAN IPAS BAB 7 "BAGAIMANA CARA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN KITA?" KELAS IV SEKOLAH DASAR	
<b>Identitas Media Pembelajaran</b>	
Nama Media	: <i>Pop-up Book</i> Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Instansi Penelitian	: SDN Kepatihan 02 Jember
Mata Pelajaran	: IPAS
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.
<b>Identitas Peneliti</b>	
Nama	: Zidnie Nidya Aldhana
NIM	: 190210204213
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
<b>Identitas Validator</b>	
Nama	: Kendid Mahumudi S.Pd., M.Pfis
NIP/NRP	: 199304122023211024
Instansi	: Dosen PGSD FKIP Universitas Jember
<b>Petunjuk</b>	
1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan produk media edukatif <i>Pop-up Book</i>	
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian dengan tanda ceklis (✓) pada masing-masing indicator dalam tabel yang telah disediakan.	
3. Apabila terdapat bagian media edukatif <i>Pop-up Book</i> yang perlu direvisi, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.	

Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan				✓	
2.	Konten				✓	
3.	Kemudahan					✓
4.	Ramah Anak					✓

Catatan Validator:

- Logo diberikan border
- kelas / provinsi Media dimasukkan dalam cover
- Berapa foto yg harus foto di submit agar lebih jelas
- Berapa jumlah gambar di submit per page final
- dan yg tidak perlu di submit

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka media edukatif *Pop-up Book* ini

- a. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Dapat digunakan tanpa revisi

Jember, 29-10-2025

Validator



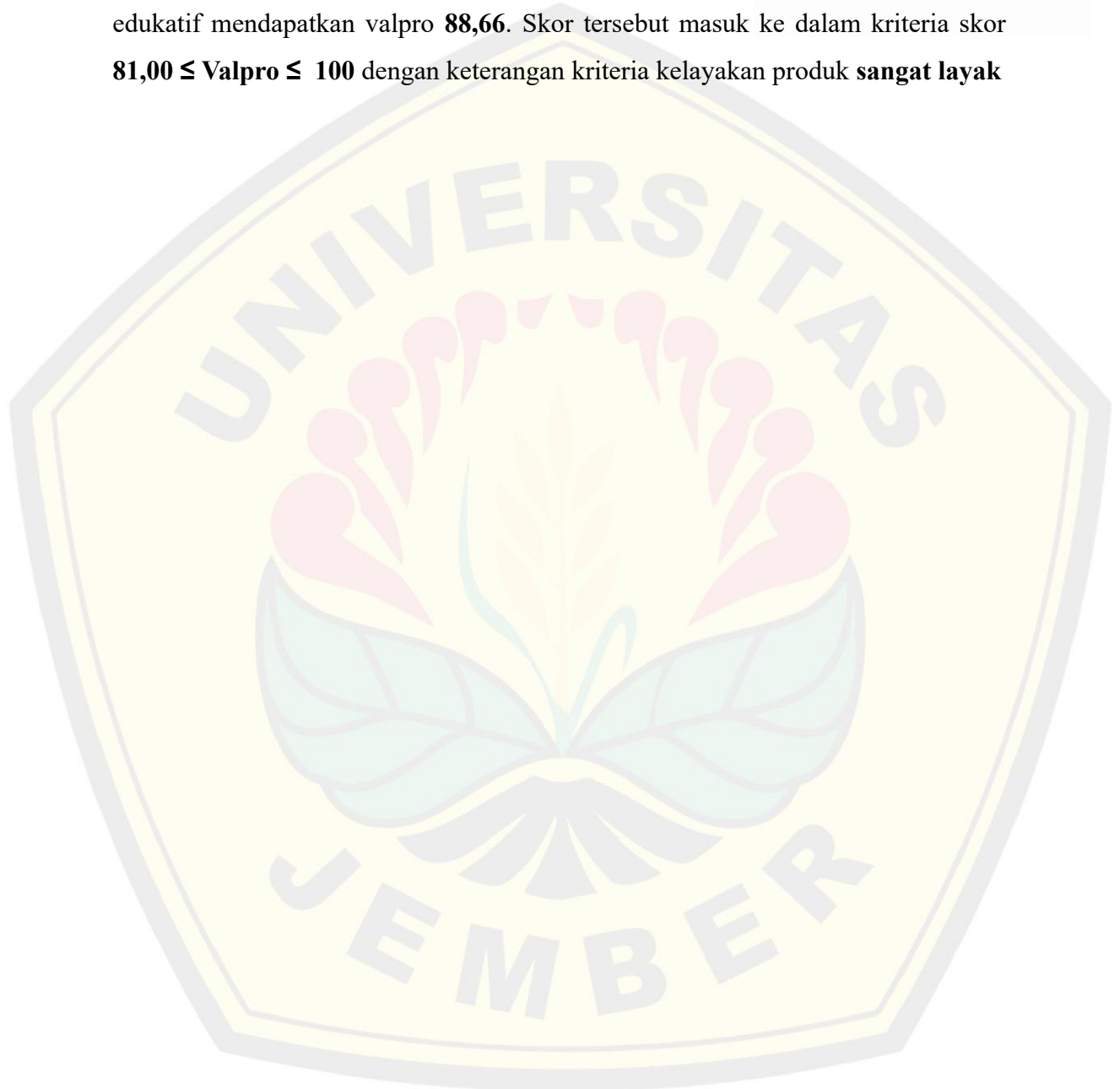
Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis.

NIP. 199008092023211026

Lampiran 4.4 Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran *Pop-up Book*

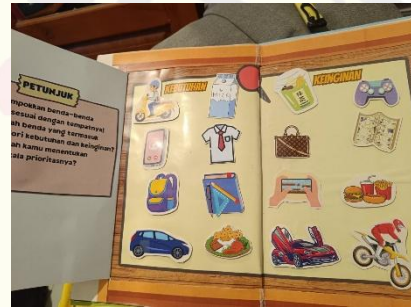
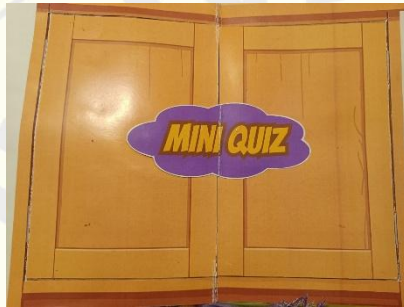
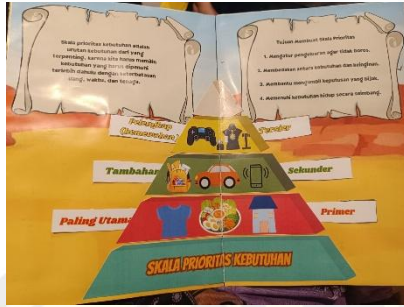
Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Kamilatul Khoiroh, S.Pd	24	25	96	Sangat layak
Nora Sarah Damayanti, S.Pd., M.Pd	32	40	80	Layak
Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis	18	20	90	Sangat layak
<b>Rata-rata Valpro</b>			<b>88,66</b>	<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, media pembelajaran *pop up book* edukatif mendapatkan valpro **88,66**. Skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor  **$81,00 \leq \text{Valpro} \leq 100$**  dengan keterangan kriteria kelayakan produk **sangat layak**



Lampiran 5. Media Pembelajaran *Pop-up Book*





## Lampiran 6. Validasi Instrumen Tes

### Lampiran 6.1 Lembar Hasil Validasi Instrumen Tes

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES KOGNITIF**  
**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF *POP-UP BOOK* PADA**  
**PEMBELAJARAN IPAS BAB 7 "BAGAIMANA CARA MENDAPATKAN**  
**SEMUA KEPERLUAN KITA?" KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Identitas Instrumen Tes**

Jenis Instrumen Tes : Soal berbentuk pilihan ganda dan uraian  
Instansi Penelitian : SDN Kepatihan 02 Jember  
Mata Pelajaran : IPAS  
Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

**Identitas Peneliti**

Nama : Zidnie Nidya Aldhana  
NIM : 190210204213  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Identitas Validator**

Nama : Muhammad Lutfi, S.Pd., M.Pd.  
NIP/NRP : 199309122023211022  
Instansi : UNIVERSITAS JEMBER

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan instrumen tes kognitif

		Sol relevan dengan konteks kehidupan nyata.	4 indikator terpenuhi = skor 5
		Sol memunculkan kehasnan dan kelulusan materi yang proporsional.	
5.	Karakteristik Tes	Butir soal mampu membedakan siswa yang menguasai dan tidak menguasai materi.	0 indikator terpenuhi = skor 1 1 indikator terpenuhi = skor 2 2 indikator terpenuhi = skor 3 3 indikator terpenuhi = skor 4 4 indikator terpenuhi = skor 5
		Rumusan jawaban benar dapat diverifikasi dengan jelas.	
		Tidak ada unsur bias (gender, sosial, budaya).	
		Sol dapat digunakan untuk menilai secara objektif.	

Tabel Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan Keragaman dan CP				✓	
2.	Kebersihan dan Kekekatan Konsep				✓	
3.	Keterpaduan dan Kesudahan Materi				✓	
4.	Relevansi Materi dengan Kehidupan Nyata				✓	
5.	Konstruksi Butir Tes				✓	

Catatan validasi:

Revisi: Jarvis

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka instrumen tes kognitif ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan: mohon lingkari pilihan di atas yang sesuai dengan kesimpulan hasil penilaian



Lampiran 6.2 Analisis Hasil Validasi Intrumen Tes

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Muhammad Lutfi, M.Pd	20	25	80	Layak
<b>Rata-rata Valpro</b>			<b>80</b>	<b>Layak</b>

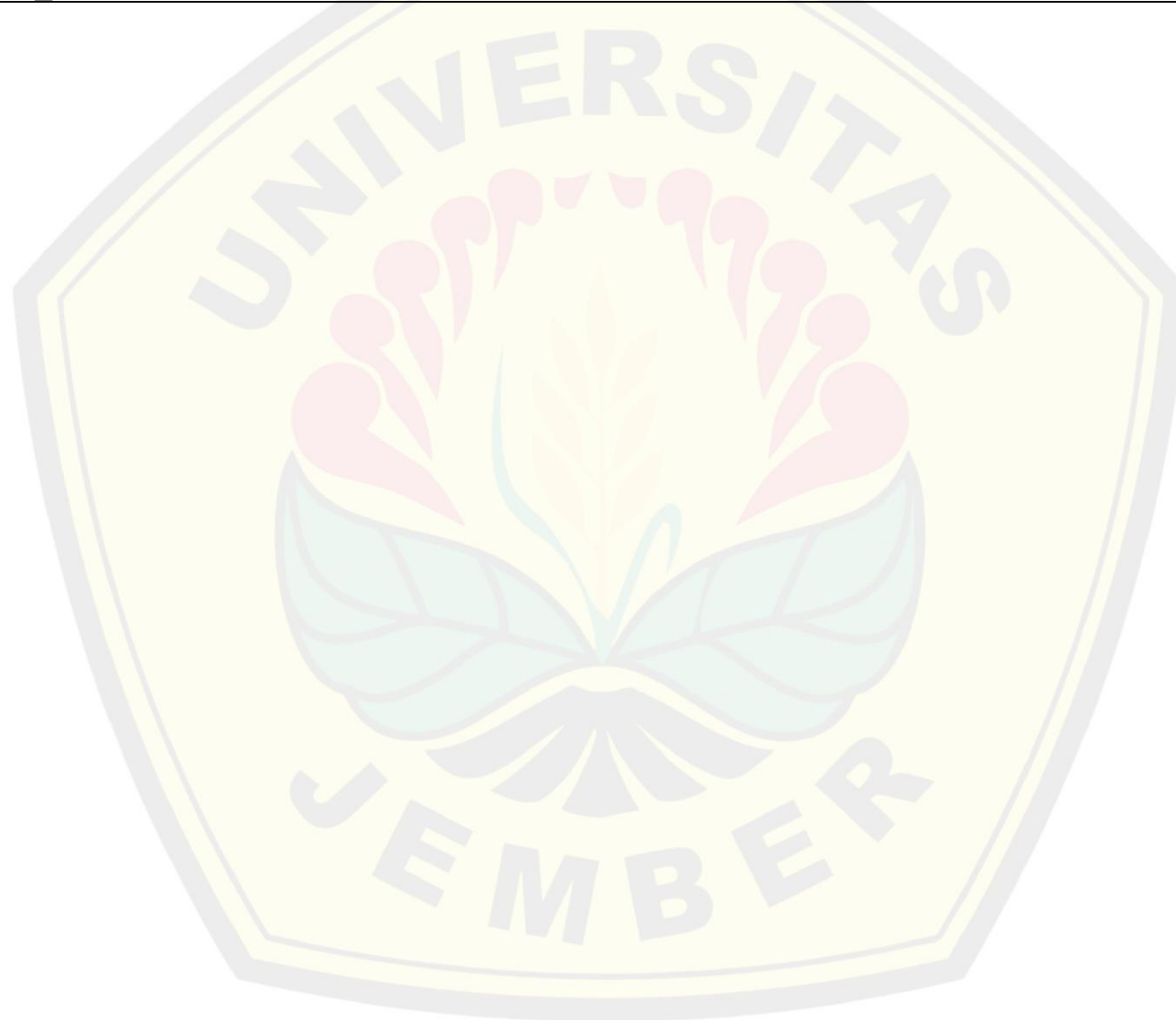
Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk, intrumen tes mendapatkan valpro **80**, yang menunjukkan skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor “ $61,00 \leq \text{Valpro}$ ”  $\leq 80,99$  dengan keterangan kriteria kelayakan produk “layak”.



Lampiran 6.3 Tabel Persiapan Uji Hasil Validitas Instrumen Tes (Pilihan Ganda)

No	Responden	Butir Ganjil					Butir Genap				
		1	3	5	7	9	2	4	6	8	10
1	Adzkia Talitha Azzahra	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
2	Aisyatus Zhafirah Helmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Akifa Nafeeza Dwi K.	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
4	Alfa Javier Nagata	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
5	Alfatih Yogi Ramadhan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	Arsyifa Nazeera Eka K.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Clara Arkananta	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
8	Dava Ibnu Hafit	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Dayana Lituhayu Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	El Javier Abimanyu	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
11	Fairuz Ibrahim Alfarizqy	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	Firzana Lituhayu Setiawan	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1
13	Gt Gherisa Dewi Ayunna	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
14	Ijlal Najihul Amal	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
15	Jibriel Islamy Rahmadzka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Mochammad Faishal Arkhan	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
17	Muhammad Alif Pratama	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1
18	Nabila Hasna Putri H.	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0
19	Naila Aliyyah Azzahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Najma Athifah Alfiqni	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0
21	Rizky Raesha Azzahra	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
22	Safara Maharani Nur E.	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
23	Sheryl Sheinafia Salsika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Sheza Zafina Abrory	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	Sulthanah Azka Syaakira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	Tasya Jauhara Zahrani	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1

No	Responden	Butir Ganjil					Butir Genap				
		1	3	5	7	9	2	4	6	8	10
27	Zhafira Ashaqi Humairah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	$\Sigma X$	16	15	18	16	15	17	20	18	22	17



Lampiran 6.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes (Pilihan Ganda)

Soal	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Butir No. 1	0,872	0,381	Valid
Butir No. 2	0,854	0,381	Valid
Butir No. 3	0,872	0,381	Valid
Butir No. 4	0,4	0,381	Valid
Butir No. 5	0,818	0,381	Valid
Butir No. 6	0,631	0,381	Valid
Butir No. 7	0,693	0,381	Valid
Butir No. 8	-3,399	0,381	Tidak Valid
Butir No. 9	0,428	0,381	Valid
Butir No. 10	0,672	0,381	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validasi instrument tes di atas, butir soal yang tidak memenuhi kriteria kevalidan; yakni mendapatkan hasil hitung  $r_{xy} < 0,381$  adalah butir soal nomor 8 dengan hasil hitungnya -3,399. Kesembilan soal lainnya dalam pilihan ganda mendapatkan hasil hitung valid.

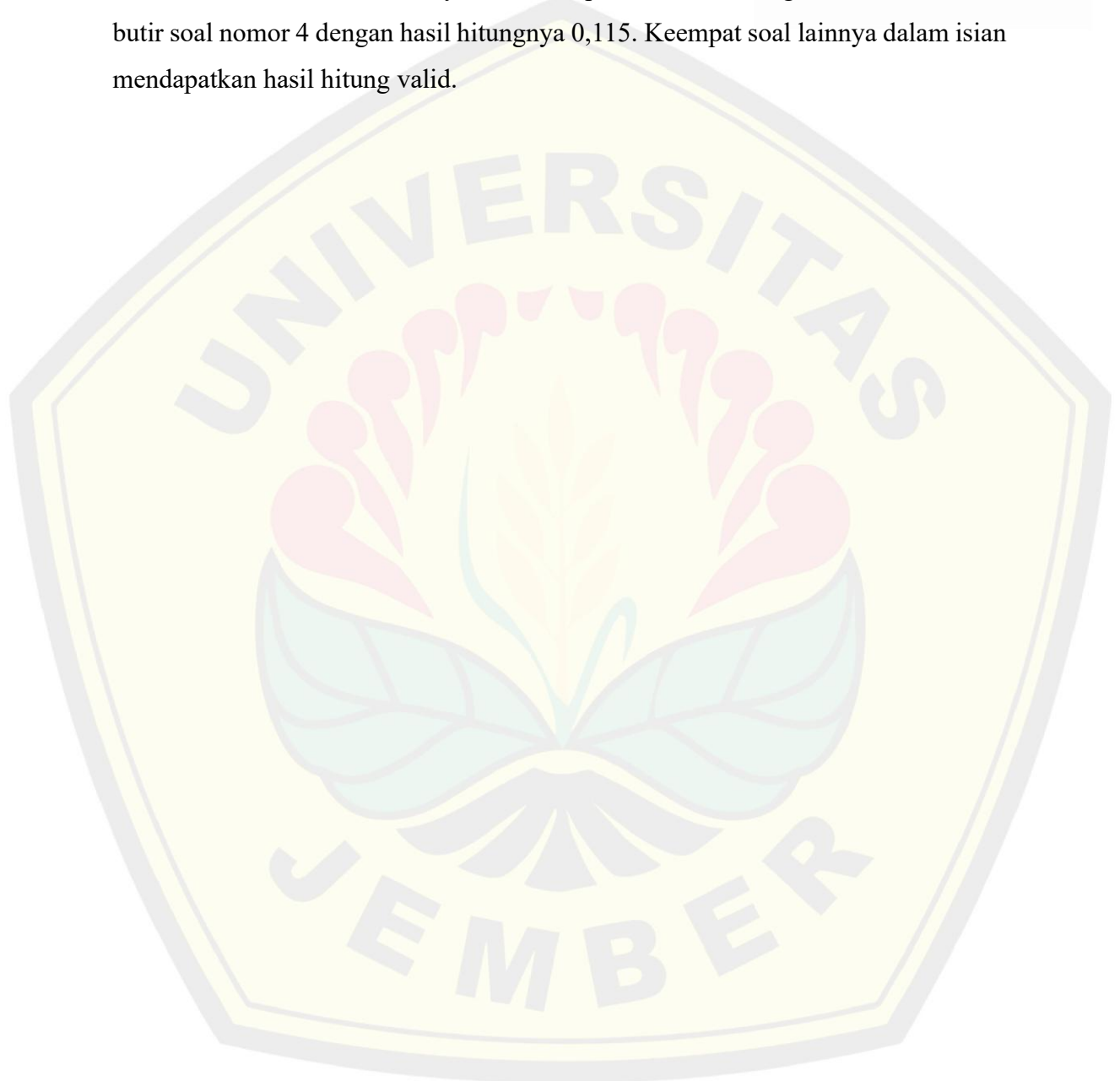
Lampiran 6.5 Tabel Persiapan Uji Hasil Validitas Instrumen Tes (Isian)

No	Responden	Butir Ganjil			Butir Genap	
		11	13	15	12	14
1	Adzkia Talitha Azzahra	1	2	2	1	2
2	Aisyatus Zhafirah Helmi	2	2	2	2	0
3	Akifa Nafeeza Dwi K.	1	2	1	2	1
4	Alfa Javier Nagata	0	1	1	1	0
5	Alfatih Yogi Ramadhan	0	1	1	2	1
6	Arsyifa Nazeera Eka K.	2	2	2	1	2
7	Clara Arkananta	2	2	2	2	2
8	Dava Ibnu Hafit	1	2	0	2	1
9	Dayana Lituhayu Setiawan	2	2	1	2	1
10	El Javier Abimanyu	2	2	1	2	1
11	Fairuz Ibrahim Alfarizqy	2	2	1	2	0
12	Firzana Lituhayu Setiawan	1	1	1	1	0
13	Gt Gherisa Dewi Ayunna	0	0	0	1	0
14	Ijlal Najihul Amal	2	2	0	2	2
15	Jibriel Islamy Rahmadzka	0	1	1	1	2
16	Mochammad Faishal Arkhan	1	1	1	1	2
17	Muhammad Alif Pratama	0	0	1	1	1
18	Nabila Hasna Putri H.	2	1	2	2	1
19	Naila Aliyyah Azzahra	2	2	2	2	1
20	Najma Athifah Alfiqni	1	1	2	2	0
21	Rizky Raesha Azzahra	2	2	2	2	0
22	Safara Maharani Nur E.	0	0	0	0	1
23	Sheryl Sheinafia Salsika	1	1	2	1	2
24	Sheza Zafina Abrory	0	0	0	0	0
25	Sulthanah Azka Syaakira	2	2	2	2	1
26	Tasya Jauhara Zahrani	1	0	1	2	1
27	Zhafira Ashaqi Humairah	2	1	2	1	0
<b>Total (Σ)</b>		<b>32</b>	<b>34</b>	<b>33</b>	<b>38</b>	<b>26</b>

Lampiran 6.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes (isian)

Soal	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Butir No. 11	0.855	0,381	Valid
Butir No. 12	0.708	0,381	Valid
Butir No. 13	0.858	0,381	Valid
Butir No. 14	0.115	0,381	Tidak Valid
Butir No. 15	0.678	0,381	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validasi instrument tes di atas, butir soal yang tidak memenuhi kriteria kevalidan; yakni mendapatkan hasil hitung  $r_{xy} < 0,381$  adalah butir soal nomor 4 dengan hasil hitungnya 0,115. Keempat soal lainnya dalam isian mendapatkan hasil hitung valid.



Lampiran 6.7 Tabel Persiapan Uji Reliabilitas Instrumen Tes

No	Responden	Butir Soal Ganjil (X)	Butir Soal Genap (Y)	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	Adzkia Talitha Azzahra	7	5	35	49	25
2	Aisyatus Zhafirah Helmi	11	7	77	121	49
3	Akifa Nafeeza Dwi K.	6	6	36	36	36
4	Alfa Javier Nagata	6	5	30	36	25
5	Alfatih Yogi Ramadhan	6	8	48	36	64
6	Arsyifa Nazeera Eka K.	6	3	18	36	9
7	Clara Arkananta	9	7	63	81	49
8	Dava Ibnu Hafit	8	8	64	64	64
9	Dayana Lituhayu Setiawan	10	8	80	100	64
10	El Javier Abimanyu	9	8	72	81	64
11	Fairuz Ibrahim Alfarizqy	9	7	63	81	49
12	Firzana Lituhayu Setiawan	4	4	16	16	16
13	Gt Gherisa Dewi Ayunna	0	2	0	0	4
14	Ijlal Najihul Amal	8	7	56	64	49
15	Jibriel Islamy Rahmadzka	7	8	56	49	64
16	Mochammad Faishal Arkhan	3	5	15	9	25
17	Muhammad Alif Pratama	3	5	15	9	25
18	Nabila Hasna Putri H.	6	5	30	36	25
19	Naila Aliyyah Azzahra	11	8	88	121	64
20	Najma Athifah Alfiqni	6	4	24	36	16
21	Rizky Raesha Azzahra	10	7	70	100	49
22	Safara Maharani Nur E.	1	5	5	1	25
23	Sheryl Sheinafia Salsika	9	8	72	81	64
24	Sheza Zafina Abrory	0	0	0	0	0
25	Sulthanah Azka Syaakira	11	8	88	121	64
26	Tasya Jauhara Zahrani	4	6	24	16	36
27	Zhafira Ashaqi Humairah	10	6	60	100	36
	Jumlah ( $\Sigma$ )	180	160	1205	1480	1060

Lampiran 6.8 Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes (pilihan ganda)

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

$$r_{xy} = \frac{27(1.205) - (160)(180)}{\sqrt{[27(1.480) - (160)^2] \cdot [27(1.060) - (180)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3.735}{\sqrt{7.560 \times 3.020}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.904}{4778,2}$$

$$r_{xy} = 0,781$$

Korelasi nilai tersebut diperoleh sebesar 0,781, yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  ( $0,781 > 0,381$ ). Nilai  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  sebesar 0,781 itu dihitung reliabelnya menggunakan rumus Spearman Brown; yakni sebagai berikut.

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

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,781}{1 + 0,781}$$

$$R_{11} = \frac{1,563}{1,781}$$

$$R_{11} = 0,877$$

$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Koefisien Reliabel	Kategori
0,381	0,781	0,877	Reliabilitas Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel kriteria reliabilitas, instrument tes yang dibuat mendapatkan nilai **0,87**, yang menunjukkan skor tersebut masuk ke dalam kriteria skor **0,85-0,89** dengan keterangan kriteria **reliabilitas tinggi**.

Lampiran 6.9 Tabel Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Kesulitan

Butir Soal No	JKT	JKR	Skor IDP	Klasifikasi IDP	Skor IKes (%)	Klasifikasi IKes
1	11	5	0.44	Daya pembeda cukup	59.26%	Indeks kesulitan cukup
2	11	4	0.52	Daya pembeda cukup	55.56%	Indeks kesulitan cukup
3	12	6	0.44	Daya pembeda cukup	66.67%	Indeks kesulitan baik
4	10	6	0.3	Daya pembeda lemah	59.26%	Indeks kesulitan cukup
5	11	4	0.52	Daya pembeda cukup	55.56%	Indeks kesulitan cukup
6	11	6	0.37	Daya pembeda lemah	62.96%	Indeks kesulitan baik
7	12	8	0.3	Daya pembeda lemah	74.07%	Indeks kesulitan baik
8	11	11	0	Tidak ada daya pembeda	66.67%	Indeks kesulitan baik
9	13	9	0.3	Daya pembeda lemah	81.48%	Indeks kesulitan sangat baik
10	11	6	0.37	Daya pembeda lemah	62.96%	Indeks kesulitan baik

Butir Soal No	JKT	JKR	Skor IDP	Klasifikasi IDP	Skor IKes (%)	Klasifikasi IKes
11	1.57	0.77	0.4	Daya pembeda cukup	59.26%	Indeks kesulitan cukup
12	1.71	1.08	0.32	Daya pembeda lemah	70.37%	Indeks kesulitan baik
13	1.64	0.85	0.4	Daya pembeda cukup	62.96%	Indeks kesulitan baik
14	1	0.92	0.04	Tidak ada daya pembeda	48.15%	Indeks kesulitan cukup
15	1.57	0.85	0.36	Daya pembeda lemah	61.11%	Indeks kesulitan baik

**Lampiran 7. Instrumen Tes**

## Lampiran 7.1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif

Mata Pelajaran : IPAS (Muatan Sosial)

Kelas : IV SD

Materi : Bab 7 – Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?

**A. Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda (10 Soal)**

No	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk
1	Kebutuhan manusia	Peserta didik mampu <b>mengidentifikasi</b> kebutuhan primer berdasarkan gambar	C1	Pilihan Ganda
2	Kebutuhan sekunder	Peserta didik mampu <b>mengenal</b> kebutuhan sekunder dari gambar	C1	Pilihan Ganda
3	Kebutuhan tersier	Peserta didik mampu <b>membedakan</b> kebutuhan tersier berdasarkan ilustrasi	C2	Pilihan Ganda
4	Produksi	Peserta didik mampu <b>mengidentifikasi</b> kegiatan produksi barang/jasa dari gambar	C1	Pilihan Ganda
5	Distribusi	Peserta didik mampu <b>memahami</b> tujuan distribusi melalui gambar	C2	Pilihan Ganda
6	Konsumsi	Peserta didik mampu <b>menentukan</b> contoh konsumsi dari ilustrasi aktivitas	C3	Pilihan Ganda
7	Barter	Peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> syarat barter dari gambar pertukaran barang	C2	Pilihan Ganda
8	Uang	Peserta didik mampu <b>mengidentifikasi</b> uang kertas dan logam pada gambar	C1	Pilihan Ganda
9	Transaksi online	Peserta didik mampu <b>memahami</b> QRIS dari ilustrasi transaksi digital	C2	Pilihan Ganda
10	Sikap ekonomi	Peserta didik mampu <b>menilai</b> sikap jujur/disiplin pada sebuah penggalan cerita	C4	Pilihan Ganda

**B. Kisi-Kisi Soal Uraian (5 Soal)**

No	Materi	Indikator Soal	Level Bloom	Bentuk
1	Kebutuhan manusia	Peserta didik mampu <b>mengelompokkan</b> gambar kebutuhan primer, sekunder, tersier	C3	Uraian
2	Kegiatan ekonomi	Peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> perbedaan produksi, distribusi, konsumsi dengan gambar	C2	Uraian
3	Barter vs uang	Peserta didik mampu <b>menganalisis</b> kelebihan dan kekurangan barter	C4	Uraian
4	Sikap ekonomi	Peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> sikap yang tepat berdasarkan gambar dan cerita	C3	Uraian
5	Skala prioritas	Peserta didik mampu <b>membuat</b> skala prioritas dari gambar benda	C4	Uraian

## Lampiran 7.2 Paket Soal Instrumen Tes

**Nama** :

**Nomor Absen** :

**Kelas** :

### A. Pilihan Ganda

Jawablah soal-soal pilihan dibawah ini dengan jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan a, b, c, atau d!

1. Perhatikan gambar berikut!



Benda pada gambar termasuk kebutuhan ...

- A. Sekunder
- B. Primer
- C. Tersier
- D. Tambahan

2. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut menunjukkan contoh kebutuhan ...

- A. Primer
- B. Sekunder
- C. Tersier
- D. Mendadak

3. Perhatikan gambar berikut!



Benda pada gambar di atas yang merupakan kebutuhan tersier adalah ...

- A. Beras dan mobil
- B. Mainan dan rumah
- C. Mobil dan mainan
- D. Baju dan mobil

4. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan pada gambar termasuk kegiatan ...

- A. Konsumsi
- B. Distribusi

- C. Produksi
- D. Belajar

5. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut menunjukkan kegiatan ...

- A. Produksi
- B. Konsumsi
- C. Distribusi
- D. Pembelian

6. Perhatikan gambar berikut!



Aktivitas pada gambar termasuk kegiatan ...

- A. Produksi
- B. Distribusi
- C. Konsumsi
- D. Menjual

7. Perhatikan gambar berikut!



Agar barter dapat terjadi, kedua orang tersebut harus memenuhi syarat terjadinya

barter. Di bawah ini yang merupakan syarat barter adalah ...

- A. Membeli dengan uang
- B. Membawa banyak barang
- C. Saling membutuhkan barang

yang ditawarkan satu sama lain

- D. Menggunakan aplikasi

8. Perhatikan gambar berikut!



Uang kertas dan logam pada gambar berfungsi sebagai ...

- A. Benda pajangan
- B. Alat tukar
- C. Hadiah
- D. Mainan edukasi

9. Perhatikan gambar berikut!



QRIS digunakan untuk ...

- A. Membeli dengan menukar
- B. Mengirim surat elektronik
- C. Membayar menggunakan ponsel
- D. Menghitung uang logam

10. Perhatikan gambar berikut!

Suatu hari, Nisa disuruh ibu pergi ke pasar untuk membeli ikan. Harga yang harus dibayarkan Nisa adalah Rp45.000,00 sedangkan uang Nisa adalah Rp50.000,00. Penjual ikan memberikan uang kembali Rp10.000,00 kepada Nisa. Nisa mengembalikan uang tersebut kepada penjual ikan dan mengatakan bahwa

seharusnya uang kembalinya adalah Rp5.000,00. Penjual ikan kemudian tersenyum dan memberikan uang kembali Rp5.000,00 kepada Nisa.

Sikap yang ditunjukkan oleh

Nisa adalah ...

- A. Serakah
- B. Curang
- C. Jujur
- D. Iri hat

**B. Uraian**

1. Perhatikan beberapa gambar berikut!



Kelompokkan gambar tersebut ke dalam kebutuhan primer, sekunder, dan tersier!

**Jawaban:**.....  
 .....  
 .....

2. Perhatikan gambar berikut!



Jelaskan kegiatan mana yang termasuk produksi, distribusi, dan konsumsi!

**Jawaban:**.....  
 .....  
 .....

3. Uraikan perbedaan antara barter dan transaksi menggunakan uang!  
 Berikan contoh sederhana!

**Jawaban:**.....  
 .....  
 .....

4. Perhatikan gambar berikut!



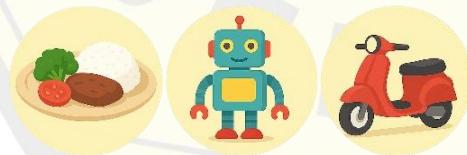
Di sebuah pasar, marak terjadinya kasus pembayaran menggunakan uang palsu. Para pedagang lebih waspada setiap kali melakukan transaksi penjualan.

Sebagai anak yang memiliki sikap ekonomi baik dan hebat, pada saat kamu bertransaksi di pasar tersebut apa yang akan kamu lakukan?

Mengapa?

**Jawaban:**.....  
 .....  
 .....

5. Perhatikan gambar beberapa benda berikut!



Buatlah skala prioritas dari 3 benda tersebut dan jelaskan alasannya!

**Jawaban:**.....  
 .....

**Kunci Jawaban****A. Pilihan Ganda**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. B | 6. C  |
| 2. B | 7. C  |
| 3. C | 8. B  |
| 4. C | 9. C  |
| 5. C | 10. C |

**B. Uraian**

1. Kebutuhan primer : rumah, beras, baju  
 Kebutuhan sekunder : mobil, sepeda, *handphone*  
 Kebutuhan tersier : mainan, pajangan guci, perhiasan, dan motor *sport*
2. Kegiatan produksi : penjual roti sebagai produsen  
 Kegiatan distribusi : truk melakukan perjalanan distribusi sebagai distributor  
 Kegiatan konsumsi : pembeli roti sebagai konsumen
3. Barter : Barter adalah kegiatan tukar-menukar barang atau jasa dengan barang atau jasa lain tanpa menggunakan uang sebagai alat tukar. Sistem barter merupakan cara paling awal manusia memenuhi kebutuhannya sebelum adanya uang  
 Uang : Transaksi yang mengharuskan penukaran barang dengan alat tukar uang  
 Contoh :  
 Deni dan Risha saling menukar barang milik mereka agar mendapatkan barang yang diinginkannya. Deni memiliki boneka dan Risha memiliki mobil mainan, sehingga keduanya saling tukar.  
 Rendi membeli cabai 1 Kg seharga Rp80.000,00. Uang Rendi sebesar Rp100.000,00., sehingga penjualnya memberikan uang kembali Rp20.000,00 kepada Rendi.

4. Jujur, menggunakan uang yang asli saat membayar kepada penjual.  
Kedua, adalah waspada saat mendapatkan uang kembali dari penjual dengan mengecek keaslian uang tersebut; dilihat, diraba, dan diterawang.
5. Makanan sebagai pangan (kebutuhan primer), kendaraan sepeda motor (kebutuhan sekunder), robot mainan (kebutuhan tersier)



## Lampiran 8. Modul Ajar

## MODUL AJAR IPAS KELAS IV SD BAB 7 “BAGAIMANA CARA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN KITA?”

A. INFORMASI UMUM MODUL AJAR	
Identitas Modul	
Nama Penyusun	Zidnie Nidya Aldhana
Instansi/Sekolah	SDN Kepatihan 02 Jember
Jenjang/Kelas	SD / 4
Alokasi Waktu	1 x 45 Menit
Sarana dan Prasarana	
a. Media pembelajaran <i>pop up book</i> b. Laptop	
Target Peserta Didik	
Peserta didik regular	
Model Pembelajaran	
<i>Contextual Teaching Learning</i>	

B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase C	Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu memahami berbagai kebutuhan manusia (primer, sekunder, tersier), kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi), serta macam-macam metode transaksi (barter, uang, dan transaksi online) dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>2. Peserta didik mampu mengenali pentingnya sikap positif dalam kegiatan ekonomi, seperti jujur, bertanggung jawab, disiplin, kerja sama, hemat, dan toleransi, serta dapat menyusun skala prioritas kebutuhan secara tepat.</li> <li>3. Peserta didik mampu membedakan kebutuhan dan keinginan serta memahami pembagian waktu pemenuhan kebutuhan, seperti kebutuhan mendesak, kebutuhan masa depan, dan kebutuhan yang tidak terlalu penting.</li> </ol>
Pertanyaan Pemantik	“Apakah kalian pernah ikut belanja ke pasar?”

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p><b>Komponen 1: Konstruktivisme (<i>Constructivism</i>)</b> Mengarahkan peserta didik membangun pemahaman dasar tentang kebutuhan, kegiatan ekonomi, dan transaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan menyapa peserta didik untuk kemudian mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar dengan menunjuk salah seorang peserta didik supaya memimpin doa sebelum belajar sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru mengecek kesiapan peserta didik dalam belajar pada saat itu serta memeriksa kehadiran peserta didik dikelas.</li> <li>• Guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai akan belajar apa saja mereka pada hari ini dan kegiatan belajar seperti apa yang akan dilaksanakan hari ini.</li> <li>• Guru mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik, dapat bertanya seperti, “<i>Dalam sehari, apa saja kebutuhan kalian yang harus dipenuhi? Apa yang terjadi jika kebutuhan itu tidak terpenuhi?</i>”</li> <li>• Peserta didik menceritakan pengalaman membeli makanan, menggunakan transportasi, berbelanja online, atau membantu orang tua bekerja.</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Komponen 2: Inkuiri (<i>Inquiry</i>)</b> Peserta didik meneliti, mencari tahu, atau menemukan sendiri konsep; termasuk menemukan konsep sebelum guru menjelaskan secara formal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuka media edukatif <i>Pop-up Book</i> dan diarahkan untuk mengamati gambar (kebutuhan primer, sekunder, dan tersier).</li> <li>• Peserta didik diminta mengelompokkan contoh kebutuhan berdasarkan jenisnya.</li> <li>• Peserta didik mencari perbedaan kebutuhan dan keinginan melalui contoh kehidupan mereka sendiri.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas individu</li> </ul> <p><b>Tugas individu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompokkan gambar-gambar yang ada, mana yang termasuk ke kebutuhan dan mana yang termasuk ke keinginan</li> </ul> <p><b>Komponen 3: Bertanya (<i>questioning</i>)</b> Penguatan pemahaman melalui kegiatan saling tanya antara guru dan peserta didik agar terbangun rasa ingin tahu dan kritis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada peserta didik, “<i>Kenapa uang lebih praktis dibanding barter?</i>” atau “<i>Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi?</i>”</li> <li>• Guru membangun keaktifan peserta didik dengan terus mengaitkan dengan peristiwa sehari-hari peserta didik agar rasa keingintahuan mereka tinggi.</li> </ul> <p><b>Komponen 4: Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>)</b> Peserta didik belajar dalam kelompok atau bersama lingkungan sekitar dengan saling belajar, bertukar pengalaman, dan menguatkan pemahaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan terkait jenis-jenis kebutuhan, macam-macam kegiatan ekonomi, dan jenis-jenis alat tukar (barter, uang, dan QRIS)</li> <li>• Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok dan ditugaskan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelompok 1 mendiskusikan, mencari, dan membuat tabel perbandingan antara kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.</li> <li>2. Kelompok 2 mendiskusikan, mencari, dan membuat alur tahapan kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi).</li> <li>3. Kelompok 3 mendiskusikan, mencari, dan membuat tabel perbandingan pengertian dan sejarah antara barter, uang, dan QRIS.</li> </ol> </li> </ul>

- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan temuannya.

#### **Komponen 5: Permodelan (*modelling*)**

Guru memberi contoh atau mempragakan sesuatu guna membantu peserta didik meniru prosedur atau pola pikir yang benar.

- Guru memberikan penguatan dan meluruskan apa yang sudah didiskusikan dan ditemui serta dipresentasikan oleh peserta didik.
- Guru memberikan contoh nyata agar peserta didik dapat lebih mudah memahami.

#### **Kegiatan Penutup**

#### **Komponen 6: Refleksi (*Reflection*)**

Peserta didik merenungkan apa yang telah dipelajari agar peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan kehidupan nyata.

- Peserta didik diberikan kesempatan untuk menuliskan jawaban tentang, “*Apa hal paling penting yang saya pelajari hari ini tentang kebutuhan dan kegiatan ekonomi?*” dan “*Sikap ekonomi apa yang bisa saya terapkan di rumah?*”
- Guru memberikan pesan agar ilmu baru yang barunya dapat bermanfaat untuk kehidupan di dunia nyata.
- Guru memberikan informasi terkait dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran pada hari itu dan memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk memimpin doa setelah pembelajaran berakhir.

Asesmen

#### **Sumatif:**

- Individu: dengan instrumen tes
- Kelompok: tugas kelompok

#### **Formatif:**

sikap seperti kerja sama, jujur, disiplin, dan tanggung jawab.

Glosarium

- **Kebutuhan Primer:** Kebutuhan pokok yang harus dipenuhi (makan, pakaian, rumah).
- **Distribusi:** Kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen.
- **Barter:** Sistem pertukaran barang dengan barang tanpa uang.
- **QRIS:** Standar kode QR nasional untuk pembayaran digital di Indonesia.

**Lampiran 9. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik**

No	Nama	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>	Keterangan
1	Adeeva Afsheen Myesya	65	85	Tuntas
2	Ahmad Bagus Saputra	65	90	Tuntas
3	Al Falah Azka Radithya Hermawan	70	85	Tuntas
4	Arsakha Veerzha Shafwan Saputra	65	80	Tuntas
5	Audina Sabrina Putri	65	95	Tuntas
6	Biankha Julia Ramadhani	70	95	Tuntas
7	Cahaya Langit Ramadhan	65	85	Tuntas
8	Dian Arta Fatmawati	70	90	Tuntas
9	Fahmi Ammar	65	85	Tuntas
10	Farichana Alya Farida	65	85	Tuntas
11	Icha Qonitah Zahra	70	90	Tuntas
12	Ilyas Rizky Rahmatullah	65	95	Tuntas
13	Keisha Adzkie Surya Aqila	85	95	Tuntas
14	Muh. Asyraaf Khaizuran	70	80	Tuntas
15	Muhammad Ammar Ali Khadafi	65	85	Tuntas
16	Muhammad Dandi Setyawan	65	90	Tuntas
17	Muhammad Renal Diansyah	70	80	Tuntas
18	Nadine Rivka Putri Fadli	70	95	Tuntas
19	Najwa Rafanda Zalfa	65	85	Tuntas
20	Neisya Cantika Ramadani	65	90	Tuntas
21	Noni Arzeti Azzahro Fallo	70	85	Tuntas
22	Novita Cahyaning Rinjani	70	95	Tuntas
23	Rafa Varen Syahputra	65	95	Tuntas
24	Rahma Maulidiyah	65	80	Tuntas
25	Ridwan Dwi Hidayatullah	70	90	Tuntas
26	Robith Aprilio Qoshidi	80	100	Tuntas
27	Shakila Khanza Syahira	65	90	Tuntas
28	Zahra Nuriel Hidayati	70	90	Tuntas
<b>Rata-rata</b>		67,68	87,32	Sedang

## Lampiran 10. Angket Respons

### Lampiran 10.1 Angket Respons Guru

#### LEMBAR VALIDASI ANGKET GURU

##### Identitas Penelitian

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita” Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 02 Jember
Instansi Penelitian	: SDN Kepatihan 02 Jember
Mata Pelajaran	: IPAS
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

##### Identitas Peneliti

Nama	: Zidnie Nidya Aldhana
NIM	: 190210204213
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

##### Identitas Validator

Nama	:
NIP/NRP	:
Instansi	:

##### Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan angket respon guru sebagai alat uji kepraktisan produk media edukatif *Pop-up Book*
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian dengan tanda ceklis (✓) pada masing-masing indikator dalam tabel yang telah disediakan.
3. Apabila terdapat bagian dari angket respon guru yang perlu direvisi, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.

## Lembar Validasi Angket Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk pengisian angket respon guru jelas dan mudah dipahami guru.			✓	
2.	Pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan.			✓	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.				✓
4.	Butir-butir pernyataan tidak menimbulkan makna ganda.			✓	
5.	Butir-butir pernyataan relevan dengan kebutuhan pengumpulan data yang dibutuhkan.			✓	
6.	Butir-butir pernyataan dapat mengungkapkan kualitas produk yang digunakan dan mengungkapkan kesalahan produk sehingga memungkinkan adanya perbaikan.			✓	

Catatan validator:

.....  
 .....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka instrumen tes kognitif ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan: mohon lingkari pilihan di atas yang sesuai dengan kesimpulan hasil penilaian

Jember, ..7.Mei..... 2026

Validator

.....  
 Rizki Putri Wardani M.Pd.....

NIP 199110282020122003

## ANGKET RESPON GURU

Nama : Pravitā Dyah K  
 NIP : 198409262025212051  
 Asal Instansi : SDN Kepatihan 02

## Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang keefektifan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam meningkatkan minat baca peserta didik.
2. Mohon beri centang (✓) pada kolom berikut yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran ini dengan skala penilaian sebagai berikut:
  - a. Skor 1 = sangat kurang praktis
  - b. Skor 2 = kurang praktis
  - c. Skor 3 = cukup praktis
  - d. Skor 4 = praktis
3. Kritik dan saran dapat dituliskan pada bagian akhir lembar angket ini.

## Lembar Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media ini sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.		✓		
2.	<i>Pop-Up Book</i> menarik perhatian peserta didik.		✓		
3.	Bahasa dan ilustrasi sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik.		✓		
4.	Media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.		✓		

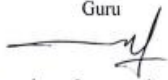
5.	Pop-Up Book ini membantu meningkatkan antusias belajar peserta didik dan dapat mengefisiensikan waktu penjelasan oleh guru.	✓		
6.	Isi media mengandung nilai-nilai karakter positif.	✓		
7.	Saya bersedia menggunakan media ini dalam pembelajaran.	✓		
8.	Media ini dapat langsung digunakan tanpa adanya masalah sistem, <i>error</i> , atau lainnya.	✓		

Mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan kritik dan saran yang hendak diberikan terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini di bawah ini:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Jember, 12 - MEI - 2026

~~.....~~  
 Guru

  
 Pranita Dyah K.  
 NIP. 198909262005212051

## Lampiran 10.2 Angket Respons Peserta Didik

**LEMBAR VALIDASI ANGKET MURID****Identitas Penelitian**

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita” Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 02 Jember
- Instansi Penelitian : SDN Kepatihan 02 Jember
- Mata Pelajaran : IPAS
- Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi melalui kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga dapat mengenal berbagai sumber daya alam dan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan secara bijak dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

**Identitas Peneliti**

- Nama : Zidnie Nidya Aldhana
- NIM : 190210204213
- Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Identitas Validator**

- Nama :
- NIP/NRP :
- Instansi :

**Petunjuk**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku validator terhadap kevalidan angket respon murid sebagai alat uji kepraktisan produk media edukatif *Pop-up Book*
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor penilaian dengan tanda ceklis (✓) pada masing-masing indikator dalam tabel yang telah disediakan.
3. Apabila terdapat bagian dari angket respon murid yang perlu direvisi, Bapak/Ibu dimohon untuk menuliskan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.

## Lembar Validasi Angket Respon Murid

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Instrumen memuat aspek yang sesuai dengan indikator kepraktisan media (kemudahan, efisiensi, kemenarikan, pemahaman isi, kendala teknis)			✓	
2.	Pertanyaan disusun dengan bahasa yang jelas, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓	
3.	Skor 1-4 disertai kriteria yang spesifik dan dapat diobservasi			✓	
4.	Indikator yang dinilai mewakili aspek kepraktisan secara menyeluruh			✓	
5.	Jumlah dan cakupan pertanyaan cukup untuk menggambarkan kepraktisan media			✓	
6.	Instrumen layak digunakan dalam konteks uji coba di lapangan			✓	

Catatan validator:

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka instrumen tes kognitif ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan perbaikan serta konsultasi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan: mohon lingkari pilihan di atas yang sesuai dengan kesimpulan hasil penilaian

Jember, 7 Mei ..... 2026

Validator

. Rizki Putri Wardani, M.Pd. ...

NIP/NRP  
199110282020122003

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : \_\_\_\_\_

Nomor Absen : \_\_\_\_\_

Petunjuk Pengisian:

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat kalian sebagai pengguna tentang kepraktisan media pembelajaran edukatif *Pop-up Book* pada

pembelajaran IPAS BAB 7 “*Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita?*” Kelas IV sekolah dasar.

2. Mohon beri centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan perasaanmu ketika menggunakan media pembelajaran ini, dengan rentangan skor sebagai berikut:

4: Sangat

setuju

3: Setuju

2: Kurang setuju

1: Tidak setuju

#### Lembar Angket Respon Murid

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya setuju waktu pembelajaran yang tersedia untuk belajar dengan <i>Pop-up Book</i> ini cukup.				
2.	Saya memahami apa yang dijelaskan guru melalui <i>Pop-up Book</i> ini.				
3.	Saya tertarik dengan tampilan <i>Pop-up Book</i> ini.				
4.	Saya semangat membaca dan mengikuti cerita dalam <i>Pop-up Book</i> ini.				
5.	Saya suka dengan tokoh-tokoh dalam cerita <i>Pop-up Book</i> ini.				
6.	Saya memahami alur cerita dalam <i>Pop-up Book</i> ini.				
7.	Saya mengerti dengan bahasa yang digunakan dalam <i>Pop-up Book</i> ini.				
8.	Saya memahami pesan cerita yang disampaikan dalam <i>Pop-up Book</i> ini.				
9.	Saya dapat melihat dengan jelas tampilan gambar <i>Pop-up Book</i> ketika dibuka.				

Jember, ..... 2025

.....

## Lampiran 10.3 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik (Responden 1)

**ANGKET RESPON MURID**

Nama : Adeeva

Nomor Absen : 1

Petunjuk Pengisian:

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat kalian sebagai pengguna tentang kepraktisan media pembelajaran edukatif *Pop-Up Book* pada pembelajaran IPAS BAB 7 "Bagaimana Cara Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" Kelas IV sekolah dasar.
- Mohon beri centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan perasaanmu ketika menggunakan media pembelajaran ini, dengan rentangan skor sebagai berikut:
 

4: Sangat setuju

3: Setuju

2: Kurang setuju

1: Tidak setuju

**Lembar Angket Respon Murid**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya setuju waktu pembelajaran yang tersedia untuk belajar dengan <i>Pop-Up Book</i> ini cukup.		✓		
2.	Saya memahami apa yang dijelaskan guru melalui <i>Pop-Up Book</i> ini.	✓			
3.	Saya tertarik dengan tampilan <i>Pop-Up Book</i> ini.	✓			
4.	Saya semangat membaca dan mengikuti cerita dalam <i>Pop-Up Book</i> ini.		✓		
5.	Saya suka dengan tokoh-tokoh dalam cerita <i>Pop-</i>			✓	

<i>Up Book ini.</i>					
6.	Saya memahami alur cerita dalam <i>Pop-Up Book</i> ini.		✓		
7.	Saya mengerti dengan bahasa yang digunakan dalam <i>Pop-Up Book</i> ini.		✓		
8.	Saya memahami pesan cerita yang disampaikan dalam <i>Pop-Up Book</i> ini.		✓		
9.	Saya dapat melihat dengan jelas tampilan gambar <i>Pop-Up Book</i> ketika dibuka.	✓			

Jember, 12 - mei ..... 2026

*Adeeva*  
Adeeva .....

Lampiran 10.5 Tabel Analisis Angket Respons Peserta Didik

No	Nama	Skor <i>Pre-test</i>	$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100\right)$	Kategori
1	Adeeva Afsheen Myesya	36	100	Sangat Praktis
2	Ahmad Bagus Saputra	35	97,22	Sangat Praktis
3	Al Falah Azka Radithya Hermawan	28	77,78	Sangat Praktis
4	Arsakha Veerzha Shafwan Saputra	29	80,56	Sangat Praktis
5	Audina Sabrina Putri	33	91,67	Sangat Praktis
6	Biankha Julia Ramadhani	35	97,22	Sangat Praktis
7	Cahaya Langit Ramadhan	35	97,22	Sangat Praktis
8	Dian Arta Fatmawati	35	97,22	Sangat Praktis
9	Fahmi Ammar	35	97,22	Sangat Praktis
10	Farichana Alya Farida	35	97,22	Sangat Praktis
11	Icha Qonitah Zahra	35	97,22	Sangat Praktis
12	Ilyas Rizky Rahmatullah	29	80,56	Sangat Praktis
13	Keisha Adzkie Surya Aqila	29	80,56	Sangat Praktis
14	Muh. Asyraaf Khaizuran	28	77,78	Sangat Praktis
15	Muhammad Ammar Ali Khadafi	29	80,56	Sangat Praktis
16	Muhammad Dandi Setyawan	28	77,78	Sangat Praktis
17	Muhammad Renal Diansyah	29	80,56	Sangat Praktis
18	Nadine Rivka Putri Fadli	29	80,56	Sangat Praktis
19	Najwa Rafanda Zalfa	28	77,78	Sangat Praktis
20	Neisya Cantika Ramadani	28	77,78	Sangat Praktis
21	Noni Arzeti Azzahro Fallo	36	100	Sangat Praktis
22	Novita Cahyaning Rinjani	36	100	Sangat Praktis
23	Rafa Varen Syahputra	35	97,22	Sangat Praktis
24	Rahma Maulidiyah	35	97,22	Sangat Praktis
25	Ridwan Dwi Hidayatullah	35	97,22	Sangat Praktis
26	Robith Aprilio Qoshidi	28	77,78	Sangat Praktis
27	Shakila Khanza Syahira	36	100	Sangat Praktis
28	Zahra Nuriel Hidayati	29	80,56	Sangat Praktis
		<b>885</b>	<b>87,80</b>	Sangat Praktis

## Lampiran 11. Surat Permohonan Izin Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475  
Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: [fkip@unej.ac.id](mailto:fkip@unej.ac.id)

Nomor : 17859/UN25.1.5/SP/2025  
Perihal : Permohonan Izin Uji Coba

01 Desember 2025

Yth. Kepala Sekolah  
MI Ar-raudhah Patrang  
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Zidnie Nidya Aldhana  
NIM : 190210204213  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Rencana Pelaksanaan : Desember 2025

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Uji Coba di MI Ar-raudhah Patrang yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Peserta Didik Kelas IV Di SDN Kepatihan 02 Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Drs. Nurman, Ph.D.  
NIP. 196506011993021001



## Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988  
Laman: <http://fkjp.unej.ac.id>

Nomor : 14394/DST/UN25.B5/SP/2026  
2026  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

09 Mei

Yth. Kepala Sekolah  
SDN Kepatihan 02  
di  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : ZIDNIE NIDYA ALDHANA  
NIM : 190210204213  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Rencana Pelaksanaan : Mei 2026  
No. Telepon : 0857-3142-7509

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN Kepatihan 02 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book pada Mata Pelajaran IPAS BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Peserta Didik Kelas IV Di SDN Kepatihan 02". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.




a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Drs. Nuriman, Ph.D.  
NIP. 196506011993021001



## Lampiran 13. Surat Pernyataan Selesai Penelitian

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER</b> <b>SD NEGERI KEPATIHAN 02</b> Jl. A. Yani No. 6 Kaliwates, Jember, Jawa Timur 68137 Telepon/Fax - Pos-el sdnkepatihan02jbr@gmail.com	
<b>SURAT KETERANGAN</b> Nomor : 400.3.5/36/35.9.310.11.20523609/2026		
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :		
Nama	: Desy Ira Roziana, S.Pd.	
NIP	: 198212272014122001	
Pangkat/ Gol.	: Penata/ III c	
Jabatan	: Plt Kepala Sekolah	
Unit Kerja	: SDN Kepatihan 02 Jember	
Menerangkan :		
Nama	: Zidnie Nidya Aldhana	
NIM	: 190210204213	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian skripsi di SDN Kepatihan 02 Jember dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 'Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita' Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 2 Jember" pada tanggal 12 dan 13 Mei 2026.		
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerja samanya, kami sampaikan terima kasih.		
Jember, 14 Mei 2026 Plt Kepala SDN Kepatihan 02  <u>Desy Ira Roziana, S.Pd.</u> Penata/ III c NIP. 198212272014122001		

Lampiran 14. Dokumentasi



Wawancara dengan guru



Uji Coba Media Pembelajaran *Pop-up Book*



Pengisian *Pre-test*



Pembelajaran dengan Media *Pop-up Book*



Pembelajaran dengan Media *Pop-up Book*



Pengisian *Post-Test*



Penilaian Kepraktisan oleh Guru

