

# Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Kekayaan Budaya Indonesiaku Bagi Siswa Kelas IV SDN 149 Palembang

Sinta Adelia\*, Bunda Harini, Siti Dewi Maharani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [sinta.adelia1101@gmail.com](mailto:sinta.adelia1101@gmail.com)

## Article History:

Received 2025-05-07

Accepted 2025-06-20

## Keywords:

Pengembangan  
ADDIE  
Media Pembelajaran  
Pop-Up Book  
Kekayaan Budaya  
Indonesiaku

## Kata Kunci:

Development  
ADDIE  
Learning Media  
Pop-Up Book  
Kekayaan Budaya  
Indonesiaku

## ABSTRACT

*This research aims to produce a learning media product in the form of The Pop-Up Book of "Kekayaan Budaya Indonesiaku" for fourth-grade students at SDN 149 Palembang, focusing on validity and practicality testing. The development of the media followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques included interviews, documentation, validation sheets, and questionnaires. The validation results from three validators showed a percentage of 96%, which falls into the "very valid" category. The practicality test was conducted by distributing response questionnaires to 10 fourth-grade students, resulting in a percentage of 97%, which is categorized as "very practical." Based on these results, it can be concluded that The Pop-Up Book of the Richness of My Indonesian Culture is a valid and practical learning media for use in the fourth-grade learning process at SDN 149 Palembang. This media is expected to facilitate students' understanding and increase their interest and motivation in learning about Indonesian cultural content at the elementary school level, as well as serve as an educational innovation.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Pop-Up Book Kekayaan Budaya Indonesiaku* bagi siswa kelas IV SDN 149 Palembang yang terbatas pada uji validitas dan kepraktisan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan lembar angket. Hasil validasi dari tiga validator menunjukkan persentase sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba kepraktisan kelompok kecil dilakukan dengan memberikan lembar angket respon kepada 10 siswa kelas IV, yang menghasilkan persentase sebesar 97%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *Pop-Up Book Kekayaan Budaya Indonesiaku* dinilai valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 149 Palembang. Media *Pop-Up Book Kekayaan Budaya Indonesiaku* diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari materi budaya Indonesia di sekolah dasar, serta menjadi inovasi dalam dunia pendidikan.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai individu. Pendidikan formal bermula dari pendidikan dasar, menengah, dan lanjut ke pendidikan tinggi. Pendidikan di Indonesia ditempuh selama 12 tahun. Pendidikan formal tingkat pertama adalah pendidikan dasar. Menurut Suroiha et al. (2021) peran seorang pendidik dalam pendidikan tingkat sekolah dasar yaitu membawa ilmu pengetahuan yang banyak untuk

siswa baik secara internal maupun eksternal. Hal itu dilakukan sebagai pengalaman belajar dan bekal untuk siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tujuan tersebut dapat diwujudkan melalui pembaruan kurikulum yang terus dilakukan.

Kurikulum memegang peran krusial dalam menentukan suatu kualitas pendidikan yang diterima oleh siswa. Kurikulum tidak hanya berfungsi sebagai pedoman untuk pengajaran, tetapi sebagai perangkat yang menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar melalui berbagai rangkaian aktivitas yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan Ariesanti et al., (2023) yang menyatakan bahwa kurikulum berperan penting dalam lembaga pendidikan sebagai perangkat yang mengatur perencanaan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui serangkaian kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, kurikulum harus sesuai dengan perkembangan zaman dan tantangan yang dihadapi di dalam dunia pendidikan.

Pembaruan kurikulum dilakukan dari waktu ke waktu, salah satu peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum Merdeka yang mengusung konsep "Merdeka belajar". Kurikulum merdeka memberikan landasan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan Rahmadayani & Hartoyo (2022) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka berarti memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk berinovasi, belajar mandiri dan berkreatifitas, dengan guru sebagai penggerak utama. Dengan memberikan kebebasan, diharapkan proses pembelajaran dapat mendukung berbagai potensi siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Kurikulum Merdeka yang lebih bebas dan fleksibel, menjadikan pembelajaran kreatif sebagai suatu acuan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi di pandang sebagai transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi sebagai proses aktif yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplor ide-ide baru, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Pembelajaran yang kreatif memerlukan berbagai pendekatan yang diharapkan mampu menarik minat siswa, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini sejalan dengan Sudjana & Rivai dalam Yanti et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan suatu media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas di dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan pentingnya pemilihan media yang tepat, media pembelajaran menjadi alat yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Nabila et al. (2021), mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Media yang menarik dan inovatif diharapkan dapat menjadikan siswa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 149 Palembang menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 149 Palembang adalah alat replika sistem tata surya untuk pembelajaran IPAS pada muatan IPA. Selain itu, digunakan juga buku cerita untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran IPAS pada muatan IPS materi kekayaan budaya guru menggunakan buku pelajaran yang ditambah dengan media gambar sebagai media pembelajaran. Media gambar yang digunakan bersifat statis dan tidak interaktif, hal itu membuat belum adanya interaksi siswa, menyebabkan antusiasme belajar siswa menurun, serta menjadikan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

Media pembelajaran *pop-up book* menarik bagi siswa karena memiliki elemen visual dan mekanik yang dapat bergerak atau berubah bentuk sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media *pop-up book* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi melalui visualisasi yang lebih konkret dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Simbolon et al. (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih menarik, karena media ini mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemakaian media seperti *pop-up book* dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 149 Palembang"

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Metode penelitian R&D (*Research and Development*) digunakan untuk menghasilkan inovasi atau produk baru, mengembangkan produk yang sudah ada, dan menguji efektivitasnya. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas IV untuk pengumpulan data terkait analisis kebutuhan siswa untuk mengembangkan media pembelajaran. Angket digunakan untuk pengumpulan data dari lembar validasi ahli dan validasi guru untuk kevalidan produk pengembangan, serta sebagai pengumpulan data dari lembar respon siswa untuk kepraktisan produk. Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pengambilan foto dalam proses penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung data serta pelengkap data dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 149 Palembang. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini yaitu 10 siswa (5 siswa Perempuan dan 5 siswa laki-laki) kelas IV SDN 149 dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda. Penelitian ini dibantu oleh dua dosen PGSD Universitas Sriwijaya untuk menjadi validator dan guru kelas IV SDN 149 Palembang untuk menjadi narasumber dan validator.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara oleh peneliti dan guru kelas IV didapatkan bahwa SDN 149 Palembang telah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV, terutama dalam materi yang berkaitan dengan kekayaan budaya di Indonesia. Media yang digunakan berupa

gambar-gambar yang dicetak dengan kertas. Proses dimulai dengan guru menjelaskan materi melalui buku kemudian menyajikan media gambar contoh kekayaan budaya di Indonesia, sementara siswa menyimak penjelasan guru dan mengamati gambar-gambar yang telah disajikan. Tetapi dalam penggunaan media gambar yang bersifat statis dan ditampilkan hanya sedikit serta disampaikan secara monoton tanpa variasi atau interaksi yang menarik. Sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Minimnya interaksi dalam penyajian media pembelajaran membuat wawasan siswa terhadap materi kurang mendalam. Mereka hanya mengetahui sebagian kecil dari materi yang seharusnya bisa mereka pahami lebih dalam.

Setelah penyajian media gambar, kegiatan berlanjut dengan berdiskusi dan memberikan pertanyaan terkait kekayaan budaya di Indonesia. Siswa yang paham dapat menjawab pertanyaan, sedangkan siswa yang belum paham cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari teman-temannya. Maka dari itu guru masih kesulitan menemukan media yang tepat untuk materi tersebut.

### **Analisis (Analyze)**

Tahap analisis dilakukan dengan wawancara bersama guru dan dokumentasi yang berkaitan dengan data sekolah guna memperoleh informasi penting dalam aspek-aspek untuk pengembangan media. Analisis yang diperlukan yaitu analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis siswa, guru, materi, dan pemilihan media. Hasil analisis kebutuhan ini yaitu sekolah menggunakan kurikulum Merdeka. Siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Materi yang dipelajari yaitu "Kekayaan Budaya Indonesia" yang mengharuskan siswa untuk mengenal dan mengidentifikasi berbagai bentuk budaya dari seluruh nusantara, seperti pakaian adat, tarian, makanan tradisional, rumah tradisional, dan alat musik daerah serta faktor yang mempengaruhi kekayaan budaya di Indonesia. Pada saat proses pembelajaran siswa sering merasa bosan dan kurang antusias karena hanya menggunakan buku dan media gambar serta metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka serta mempermudah pemahaman terhadap materi. Media konkret sangat sesuai untuk digunakan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa pada jenjang ini.

### **Perancangan (Design)**

Tahap perancangan yaitu dengan melakukan perancangan mengenai media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya Indonesiaku yang akan dikembangkan oleh peneliti. Beberapa kegiatan perancangan yang peneliti lakukan yaitu 1) perancangan design media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku dengan membuat storyboard dan prototype yang berfungsi sebagai panduan pembuatan produk; 2) pemilihan bahan pembuatan media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya Indonesiaku, bahan yang aman bagi siswa dan tidak mudah rusak yaitu menggunakan kertas *Art Paper* 260gsm dengan ukuran 29,7 cm X 42 cm atau ukuran A3 untuk halaman buku dan kardus yang dilapisi kertas manggis untuk sampul buku. Buku ini sebesar A4 dan jika dibuka menjadi ukuran sebesar A3; 3) perancangan instrument pengumpulan data berupa angket dan lembar validasi yang digunakan untuk mengukur ke validan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada validator sedangkan lembar angket untuk respon peserta didik setelah melakukan uji coba produk.

### **Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran *pop-up book* yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian produk pengembangan di validasi dengan 3 validator. Adapun saran dan kritik dari validator dijadikan revisi untuk produk pengembangan. Berikut rekapitulasi validasi produk media *popUp book* kekayaan budaya indonesiaku dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Validator

| No. | Aspek         | Skor Maksimal | Skor Perolehan | Presentase (%) | Kategori     |
|-----|---------------|---------------|----------------|----------------|--------------|
| 1.  | Validator I   | 48            | 44             | 92%            | Sangat Valid |
| 2.  | Validator II  | 48            | 46             | 96%            | Sangat Valid |
| 3.  | Validator III | 48            | 48             | 100%           | Sangat Valid |
|     | Jumlah        | 144           | 138            | 96%            | Sangat Valid |

Berdasarkan tabel 1 rekapitulasi hasil validasi validator, validator I memberikan skor 44 dari maksimal 48 dengan persentase 92% yang dikategorikan sangat valid, lalu validator II memberikan skor 46 dari skor maksimal 48 dengan persentase 96% dikategorikan sangat valid, kemudian validator III memberikan skor 48 dari skor maksimal 48 dengan persentase 100% dikategorikan sangat valid. Hasil pengkategorian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku telah layak di ujicobakan kepada siswa kelas IV setelah dilakukan revisi sesuai arahan dari validator dengan persentase 96%.

### Implementasi (Implementation)

Tahap pelaksanaan ini merupakan tahap uji coba produk media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku. Uji coba produk dilakukan dengan uji *small group*/kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN 149 Palembang. Setelah melakukan uji coba produk, siswa diberikan lembar angket respon untuk di isi dengan bimbingan peneliti. Berikut hasil angket respon siswa.

Tabel 2. Skor Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil

| No. | Nama Siswa | Skor Maksimal | Skor yang Diperoleh | Persentase | Kategori       |
|-----|------------|---------------|---------------------|------------|----------------|
| 1.  | AQB        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 2.  | ASA        | 10            | 9                   | 90%        | Sangat Praktis |
| 3.  | BLS        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 4.  | DZA        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 5.  | FGR        | 10            | 9                   | 90%        | Sangat Praktis |
| 6.  | FTN        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 7.  | MAW        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 8.  | MFR        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 9.  | MNP        | 10            | 10                  | 100%       | Sangat Praktis |
| 10. | RNA        | 10            | 9                   | 90%        | Sangat Praktis |
|     | Jumlah     | 100           | 97                  | 97%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 2 skor hasil uji coba produk kelompok kecil, didapatkan bahwa 7 siswa memberikan skor 10 dengan persentase 100%. Sedangkan 3 siswa lainnya memperoleh skor 9 dengan persentase 90%. Total yang didapatkan adalah 97 dari 100 skor maksimal sebesar 97% berkategori sangat praktis. Maka media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku dapat dikategorikan "Sangat Praktis".

### Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir penelitian ini yaitu tahap evaluasi yang dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan dalam pengembangan media *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku. Tahap evaluasi pertama pada saat peneliti melakukan pengembangan produk yaitu saat validasi oleh validator. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan perbaikan produk sesuai saran dan masukan dari validator.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa kelas IV memiliki karakteristik seperti mampu berpikir realitis dan konkret, serta senang bekerja kelompok. Siswa

kelas IV masih ditahap operasional konkret yang berarti siswa kelas IV lebih mudah memahami konsep jika disertai dengan pengalaman nyata atau visual seperti menggunakan media pembelajaran. Pihak sekolah telah menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Kemudian saat proses pembelajaran kekayaan budaya Indonesia berlangsung, siswa kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Di sekolah, guru telah menggunakan media berupa gambar yang telah di cetak di kertas HVS. Tetapi karena media tersebut bersifat statis dan dirasa siswa kurang menarik, siswa merasa kurang antusias dan bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa sebagaimana menurut Eliyantika et al. (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran konkret yang diberi nama media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yaitu 1) *analisis*, tahap menganalisis kebutuhan siswa, guru, dan media pembelajaran; 2) *desain*, Tahap medesain produk dan penyusunan instrument; 3) *development*, Tahap validasi produk dan penyusunan instrument; 4) *implementation*, tahap uji coba produk; 4) *Evaluasi*, Tahap merevisi produk yang telah dilakukan ditahap pengembangan.

Tahap analisis dilakukan wawancara bersama guru kelas IV untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan ini yaitu untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, hambatan yang dialami guru dan siswa serta masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil analisis tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret yaitu media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya Indonesiaku. Tahap desain dilakukan dengan mendesain produk media yang dikembangkan serta penyusunan instrument untuk validasi para validator menilai produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Selanjutnya tahap pengembangan yaitu produk pengembangan di validasi oleh para ahli, sehingga produk valid dan layak digunakan oleh siswa. Saran serta kritik dari para validasi diterima baik dan peneliti memperbaiki produk media pembelajaran sesuai instruksi validator. Hasil validator I memperoleh nilai sebesar 92%, validator II sebesar 96% dan validator III sebesar 100%. Adapun saran dan kritik yang diberikan dari validator II yaitu mengenai tampilan media yang telah diperbaiki oleh peneliti. Rata-rata hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku yang telah dikembangkan berkategori sangat valid dengan persentase 96%.

Tahap implementasi yaitu peneliti melakukan uji coba kepraktisan terhadap media pengembangan. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil yang berisikan 6 orang siswa kelas IV. Hasil angket 7 dari 10 siswa memberikan skor 10 (Sangat Praktis) dan 3 lainnya memberikan skor 9 (Sangat Praktis), jika ditotal maka didapatkan skor 97% dengan kategori sangat praktis. Hal ini mendukung penggunaan media pembelajaran *pop-up book* sebagai media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di sekolah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. S. Ningrum et al., (2024) media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa.

Media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku dapat menjadi upaya atau solusi dalam permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas IV SDN 149 Palembang. Media pembelajaran *pop-up book* ini memanfaatkan visual gambar yang menarik, memberikan kejutan disetiap halaman, dan memberikan penjelasan yang mudah dimengerti sehingga media ini mampu untuk merangsang

antusiasisme siswa dan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Erica & Sukmawarti (2021) yang menyatakan bahwa adanya media *Pop-Up Book* yang menarik serta materi yang dapat divisualisasikan, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar, dan sangat membantu dalam penyampaian materi.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku bagi siswa kelas IV SDN 149 Palembang melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*). Setelah media dikembangkan dan telah melalui penilaian validasi oleh 3 validator, didapatkan bahwa hasil validasi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil uji coba kelompok kecil berjumlah 10 siswa kelas IV mendapatkan hasil sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesiaku sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD 149 Palembang. Media ini diharapkan mampu menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mampu mempermudah siswa memahami materi mengenai kekayaan budaya di Indonesia.

#### 5. REFERENSI

- Ariesanti, D., Mudiono, A., & Arifin, S. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka dan Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 1896–1907. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i6.995>
- Eliyantika, Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran PKN di SD. *Journal Ability:: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Ningrum, A. S., Arjudin, Rahmatih, A. N., & Dewi, N. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Materi Bangun Ruang pada Muatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Kuranji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2375–2386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2812>
- Rahmadayani, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Simbolon, M. E., Rosyana, D., & Fitriyani, Y. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i1.1810>
- Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 516–523. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>