

Pengembangan Media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) Berbasis Kearifan Lokal

Sulya Restu Wandari^{*1}, Ida Ermiana², Mansur Hakim³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 23, 2026

Accepted Mar 05, 2026

Published Online Apr 20, 2026

Keywords:

Media Pembelajaran

Pop Up Book

PORA

Kearifan Lokal

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan menguji efektivitas media pembelajaran *Pop-Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal pada materi Bentang Alam Indonesia untuk siswa kelas III di SDN 1 Rumak. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi unsur budaya lokal ke dalam media *Pop Up Book* guna mengaitkan materi IPAS yang bersifat abstrak dengan kehidupan nyata siswa melalui media cetak yang menarik. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, penelitian melibatkan 24 siswa sebagai subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respon, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PORA memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa. Uji signifikansi menggunakan uji peringkat bertanda Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* ($W_{hitung} < W_{tabel}$) yang mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa. Peningkatan tersebut diperkuat dengan perolehan N-Gain sebesar 0,59 dalam kategori sedang dan persentase efektivitas sebesar 59,01% “Cukup Efektif”. Dengan demikian, media PORA terbukti cukup efektif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Sulya Restu Wandari,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia,

Jalan Majapahit No. 62, Gomong, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Indonesia

Email: sulyawandari17@gmail.com

How to cite: Wandari, S. R., Ermiana, I., & Hakim, M. (2026). Pengembangan Media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 406–423. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4761>

Pengembangan Media Pop Up Book Nusantara (PORA) Berbasis Kearifan Lokal

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu alat yang digunakan untuk membentuk generasi penerus yang berguna bagi bangsa, masyarakat maupun diri mereka sendiri (Yunizar et al., 2024). Pemerintah melaksanakan pendidikan untuk menyiapkan generasi yang mampu berperan dalam berbagai tantangan kehidupan di masa depan melalui kegiatan pembelajaran berkualitas, latihan, dan bimbingan yang terlaksana di sekolah atau di luar sekolah (Maisaroh & Untari, 2024). Guru adalah seorang pelaksana pendidikan yang berperan sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, dan pelaksana evaluasi (Sanjani, 2020). Guru sebagai pendidik memiliki peran utama dalam menghidupkan proses pembelajaran yang efisien dan efektif sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pada masing-masing mata pelajaran (Sanjani, 2021).

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS dan memuat materi yang sangat kompleks, bersifat abstrak dan banyak mengandung istilah-istilah yang harus dihafal oleh peserta didik, sehingga sering dianggap sulit (Alfatonah et al., 2023). Peran media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan guru menyampaikan informasi, agar peserta didik tidak sulit memahami materi pelajaran (Rahmatih et al., 2024).

Menurut Dasi & Putra (2022), media pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghubungkan pengetahuan yang ada disekitar siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Menurut Andira & Akbar (2025), media pembelajaran kontekstual efektif digunakan untuk mendorong motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman siswa, contohnya seperti memanfaatkan cerita rakyat, praktik budaya lokal, permainan tradisional dan seni tradisional. Media pembelajaran kontekstual dapat diintegrasikan sesuai dengan kearifan lokal daerah tempat siswa berada (Anzelina, 2023).

Kearifan lokal adalah bentuk kebijaksanaan yang bersumber dari nilai-nilai kebaikan yang diyakini, dan dijaga eksistensinya secara turun temurun oleh sekelompok orang yang tinggal di daerah tertentu (Liana et al., 2023). Setiap daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal yang menjadi karakteristik dan ciri khas masing-masing daerah salah satunya kearifan lokal suku Sasak. Menurut Muzakir & Suastra (2024) kearifan lokal suku Sasak adalah kebudayaan dan adat istiadat masyarakat yang berasal dari pulau Lombok dan tercermin dalam berbagai aspek kehidupan baik dari aspek ekonomi, sosial, permainan, pertanian maupun siklus kehidupan seperti kelahiran, perkawinan dan kematian. Nilai-nilai yang dapat diambil dari budaya lokal suku Sasak adalah rumah adat, makanan khas daerah Sasak, musik dan senjata tradisional suku Sasak. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya menjadikan siswa mampu mengenal potensi lokal di lingkungannya, namun dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran (Kusumawati & Anugrahana, 2024).

Namun dari hasil observasi di SDN 1 Rumak, terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran di kelas III pada mata pelajaran IPAS yakni, (1) Tidak adanya unsur kontekstual seperti kearifan lokal yang disajikan dalam media yang digunakan guru; (2) Kurang terjadinya interaksi aktif peserta didik saat proses pembelajaran; (3) Media yang digunakan tidak variatif hanya menggunakan buku paket, penugasan, dan papan tulis; (4) Ketersediaan buku paket yang kurang; (5) Penyampaian guru yang tidak memvisualisasikan materi dengan tepat. Hal ini tentu akan berdampak negatif bagi siswa diantaranya, (1) Tidak adanya media yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal mengakibatkan siswa tidak dapat menghubungkan pengalaman mereka dengan materi yang diajarkan; (2) Siswa kurang mengenal potensi kearifan lokal daerahnya (3) Media yang kurang interaktif membuat siswa tidak terlibat secara aktif; (4) Media pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan.

Motivasi belajar yang kurang untuk mengikuti proses pembelajaran akan mengakibatkan tidak maksimalnya pemahaman konsep pada siswa sehingga proses

pembelajaran tidak berlangsung secara efektif (Ainul et al., 2025). Dari hasil ujian tengah semester siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS menunjukkan hasil yang kurang maksimal, dari 24 siswa hanya 14 siswa yang memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran kontekstual yang berkaitan dengan potensi budaya lokal suku Sasak untuk meningkatkan motivasi siswa memahami materi pembelajaran sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nisrina & Prasetyaningtyas (2025) mengembangkan media *Pop Up Book* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V dengan menampilkan ilustrasi kekayaan budaya Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa dapat secara langsung menyentuh dan berinteraksi dengan media *Pop Up Book* sehingga siswa terlibat aktif dan memberikan pengalaman belajar (Ningrum et al., 2024). Media *Pop Up Book* dapat dirancang dengan menyesuaikan materi pada setiap mata pelajaran untuk membantu guru menyampaikan informasi, meningkatkan perhatian dan menstimulasi pikiran siswa (Apriani et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis kearifan lokal Sasak yang terintegrasi dengan materi “Bentang Alam Indonesia” pada mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Hingga saat ini, kajian terkait pengembangan media *Pop-Up Book* yang secara spesifik mengangkat kearifan lokal Sasak pada konteks materi tersebut masih terbatas. Materi yang digunakan dalam pembelajaran umumnya hanya menyajikan bentang alam dan keberagaman budaya Indonesia secara umum, tanpa mengaitkannya dengan konteks lokal yang dekat dengan pengalaman siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan lingkungan peserta didik. Selain itu, media *Pop-Up Book* berbasis kearifan lokal ini berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep IPAS secara lebih konkret dan menarik bagi siswa kelas III SDN 1 Rumak. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Pop-Up Book Nusantara (PORA)* berbasis kearifan lokal Sasak sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

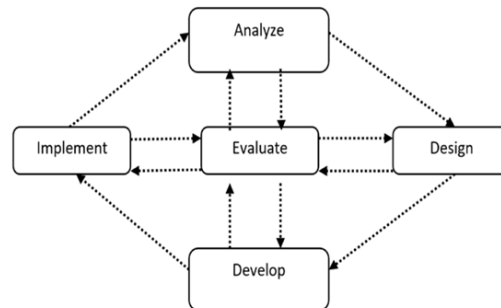
2. Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Waruwu (2024) jenis penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang sistematis, terencana dan berdasarkan permasalahan untuk menghasilkan inovasi baru baik berupa produk atau model yang akan di uji kelayakannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang bekerja secara sistematis dan terstruktur (Ermiana et al., 2024).

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara guru untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti menganalisis materi, kearifan lokal, karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang ada, dan kriteria pengembangan media PORA. Proses desain dilakukan dengan merancang prototipe media, desain materi, desain layout dan tampilan, serta menyusun instrument penelitian. Tahap pengembangan dalam penelitian ini yaitu merealisasikan media PORA sesuai dengan kebutuhan, kemudian memvalidasi kelayakan media berdasarkan validasi ahli dan respon pengguna. Tahap implementasi yaitu mengimplementasikan media PORA dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 1 Rumak dan memberikan soal *Pre-Test* sebelum menggunakan media dan soal *Post-Test* setelah proses pembelajaran selesai. Tahap evaluasi dengan

menganalisis hasil belajar siswa dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS. Berikut visualisasi tahapan ADDIE pada penelitian.



Gambar 1. Tahapan ADDIE dalam Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Rumak yang berjumlah 24 orang. Objek pada penelitian ini berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 1 Rumak yang berlokasi di Jl. Tgh. Abdul Karim No.2011, Rumak, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik wawancara, angket/kuesioner dan tes. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III SDN 1 Rumak untuk mengetahui informasi terkait konten media PORA yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media PORA. Angket/kuesioner digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta respon guru dan siswa terkait media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ketika diberikan perlakuan berupa media pembelajaran. Tes dilakukan pada tahap *pre-tes* dan *post-tes* di tahap implementasi dan dianalisis pada tahap evaluasi.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara, angket, serta soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengembangkan media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal. Wawancara digunakan sebagai analisis kebutuhan, sementara angket dengan skala Likert diterapkan untuk menguji kelayakan media melalui penilaian ahli (materi dan media) serta tingkat kepraktisannya menurut respon guru dan siswa. Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Secara keseluruhan, bagian metode penelitian ini mencakup rancangan tahapan, subjek, lokasi, hingga teknik analisis data yang diuraikan secara operasional dan konsisten untuk menggambarkan alur penelitian secara jelas.

Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahap yang sangat penting setelah data yang dibutuhkan dalam penelitian ditemukan. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah proses mengolah, menginterpretasikan dan memeriksa data penelitian untuk mendapatkan makna yang komperhensif (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Data kualitatif berupa kata-kata, tindakan, dan informasi yang didapatkan dari mengamati peristiwa dari suatu kejadian. Data kualitatif

dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara dengan guru kelas III, komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki pengembangan produk media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dengan mengolah data yang diperoleh dari angket yang di isi oleh ahli materi, ahli media, respon guru dan peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Kelayakan Media

Kelayakan media PORA ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon pengguna yaitu guru dan peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini et al., (2023) menentukan kelayakan media berdasarkan validator ahli materi dan media serta validator pengguna.

Hasil Validasi Ahli

Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan media. Tahap validasi oleh ahli materi ini berlangsung dalam dua tahap, yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas konten secara signifikan setelah dilakukan langkah-langkah perbaikan. Pada validasi tahap pertama, media PORA memperoleh persentase pencapaian sebesar 31,25% dengan kategori “Tidak Valid”. Rendahnya nilai ini disebabkan oleh beberapa kelemahan mendasar pada aspek kebahasaan, keterbacaan, dan kurangnya penerapan prinsip *student-centered*. Materi dinilai terlalu kompleks dan belum tertata dengan rapi, sehingga sulit dijangkau oleh pola pikir konkret siswa kelas III SD. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Putri et al., (2021) mengembangkan media *Pop Up Book* untuk kelas III dengan menyesuaikan penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan pada media untuk kelas III lebih sederhana, tidak abstrak, dan singkat sehingga mudah dipahami oleh siswa (Khoiriyah & Sari, 2018).

Saran dari ahli materi juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila et al., (2021) yang mengembangkan media berbasis kearifan lokal dengan memperbaiki aspek kebahasaan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Ahli materi juga menyarankan agar materi Bentang Alam Indonesia disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan pembelajaran yang memaparkan contoh kondisi alam di daerah Indonesia lainnya walaupun menempatkan suku Sasak sebagai basis utamanya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Erica dan Sukmawarti (2021) juga menyesuaikan pengembangan *Pop Up Book* dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Menindaklanjuti temuan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memprioritaskan penyederhanaan teks agar lebih padat dan jelas.

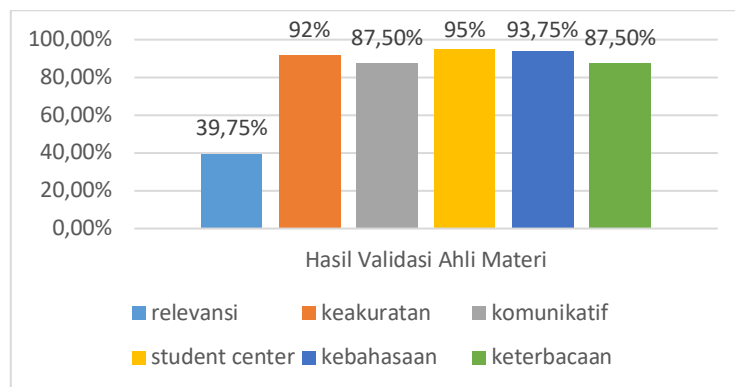
Peneliti mengintegrasikan penjelasan dataran tinggi dengan ikon lokal Gunung Rinjani dan penjelasan dataran rendah dengan pantai Senggigi disertai tradisi yang ada di Suku Sasak seperti kerajinan gerabah, Gendang Beleq, Bale Tani, Peresean, hingga tradisi Bau Nyale. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Astri et al., (2022), bahwa siswa mudah paham dengan materi yang disampaikan guru apabila dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Bentang Alam Indonesia memiliki karakteristik yang abstrak sehingga peserta didik sulit memahaminya jika tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Integrasi materi pembelajaran dengan ikon lokal serta kebudayaan Suku Sasak dalam media PORA ini sejalan dengan hasil penelitian Cahyani dan Suniasih (2022), bahwa media kontekstual menciptakan proses pembelajaran yang bermakna karena materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga siswa mudah memahami materi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan catatan ahli materi, hasil validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan drastis dengan skor 92,5% atau kategori “Sangat Valid”. Meskipun telah dinyatakan sangat layak, peneliti tetap menindaklanjuti saran akhir dari validator untuk melengkapi konsep awal mengenai definisi Bentang Alam Indonesia.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

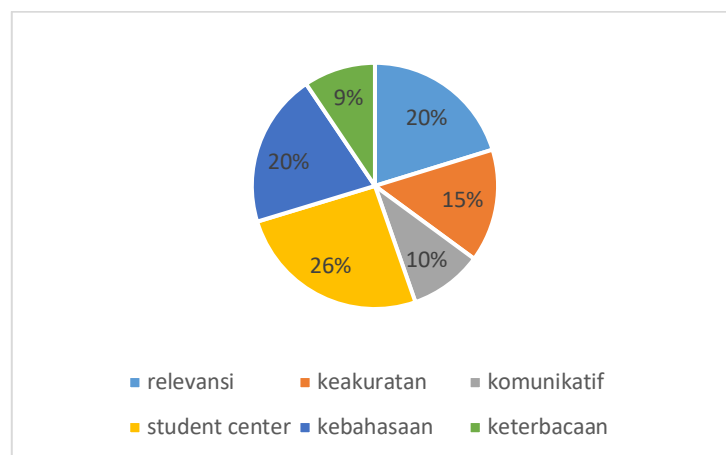
No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Relevansi	15	16
2	Keakuratan	11	12
3	Komunikatif	7	8
4	Berorientasi Pada <i>Student Center</i>	19	20
5	Kebahasaan	15	16
6	Keterbacaan	7	8
Total Skor		74	80

Keberhasilan dalam tahap pengembangan materi ini membuktikan bahwa media PORA telah memenuhi standar validitas isi, di mana materi yang disajikan tidak hanya akurat secara keilmuan, tetapi juga memiliki keterbacaan yang tinggi dan relevansi budaya yang kuat bagi siswa Suku Sasak. Visualisasi perbandingan pencapaian skor untuk setiap indikator pada hasil validasi ahli materi tahap kedua dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi

Berikut kontribusi pencapaian skor untuk setiap indikator pada hasil validasi ahli materi tahap kedua:



Gambar 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Validasi media merupakan tahap krusial untuk menguji kelayakan teknis, estetika, dan fungsionalitas media PORA sebelum diimplementasikan di kelas. Tahapan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Armita & Ain (2025) yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli

media sangat penting untuk memastikan kelayakan teknis dan desain. Berdasarkan hasil validasi tahap awal, media PORA memperoleh skor 31,25% yang menempatkannya pada kategori “Tidak Valid”. Capaian yang rendah ini disebabkan oleh keterbatasan teknik produksi manual yang digunakan peneliti sebelumnya, sehingga produk dinilai kurang memiliki daya tarik visual dan ketahanan bahan yang memadai untuk karakteristik siswa sekolah dasar.

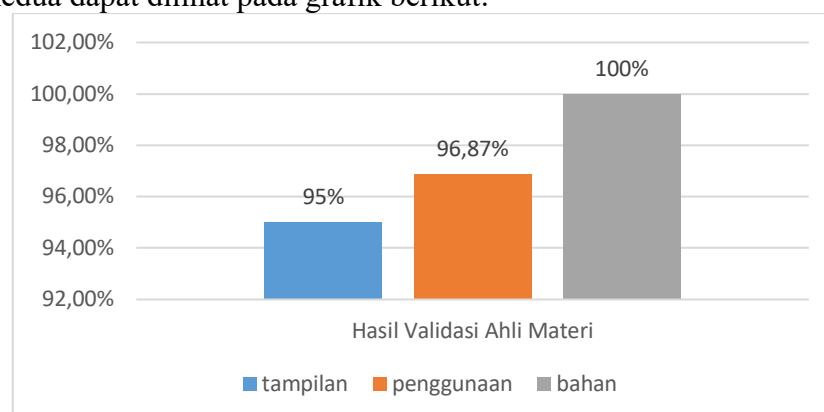
Peneliti menyesuaikan spesifikasi bahan sesuai saran validator dengan menggunakan ukuran A5 dan jenis kertas *Art Paper* 210 gsm, yang secara teknis memberikan kesan eksklusif, rapi, dan tahan lama. Saran dari ahli media tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erica & Sukmawarti (2021). mengembangkan *Pop Up Book* yang dicetak dengan standar percetakan, kemudian digunting, tempel dan digabungkan sesuai teknik *Pop Up* yang digunakan agar meningkatkan daya tarik visual. Dari sisi tata letak, peneliti menyederhanakan desain dengan menghilangkan elemen-elemen yang dianggap mendistrak fokus siswa, seperti logo yang berlebihan dan identitas penulis pada sampul. Struktur isi pun diperbaiki dengan menempatkan elemen *pop-up* tepat setelah pembahasan materi, guna menciptakan alur kognitif yang logis bagi siswa: memahami teks terlebih dahulu, kemudian melihat visualisasi tiga dimensinya.

Selain aspek fisik, penajaman konten kearifan lokal Sasak juga dilakukan agar lebih sistematis. Peneliti memfokuskan representasi bentang alam lokal pada ikon yang paling akrab dengan siswa, yakni Gunung Rinjani sebagai contoh dataran tinggi dan Pantai Kuta sebagai dataran rendah. Untuk menjaga kedalaman pemahaman siswa kelas III, contoh bentang alam Nusantara dibatasi secara selektif pada empat wilayah utama, yaitu Bali, Papua, Sumatera, dan Sulawesi, yang disajikan secara eksklusif satu halaman per daerah. Setelah serangkaian revisi tersebut dilakukan, validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan kualitas yang sangat signifikan dengan skor mencapai 97%. Berikut hasil penilaian ahli media setelah melalui tahap revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

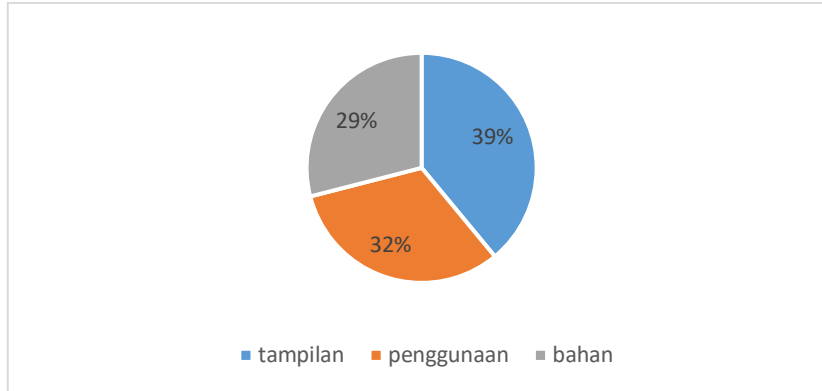
No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	Tampilan	38	40
2	Penggunaan	31	32
3	Bahan	28	28
TotalSkor		97	100

Visualisasi perbandingan pencapaian skor untuk setiap indikator pada hasil validasi ahli media tahap kedua dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Penilaian Validasi Ahli Media

Berikut kontribusi pencapaian skor untuk setiap indikator pada hasil validasi ahli media tahap kedua:



Gambar 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Lompatan angka dari 31,25% ke 97% ini membuktikan bahwa proses perbaikan yang dilakukan peneliti telah berhasil memenuhi standar kelayakan media pembelajaran yang profesional. Dengan predikat “Sangat Valid”, media PORA dinyatakan telah siap secara teknis dan estetika untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS yang interaktif, inovatif, dan mampu memvisualisasikan materi bentang alam secara konkret bagi siswa di SDN 1 Rumak.

Berikut hasil pengembangan media *Pop Up Book Nusantara* (PORA) berbasis kearifan lokal berdasarkan saran revisi dari ahli materi dan ahli media.





Gambar 5. Hasil Produk Pengembangan Media *Pop Up Book* Nusantara (PORA)

Hasil Uji Coba Media

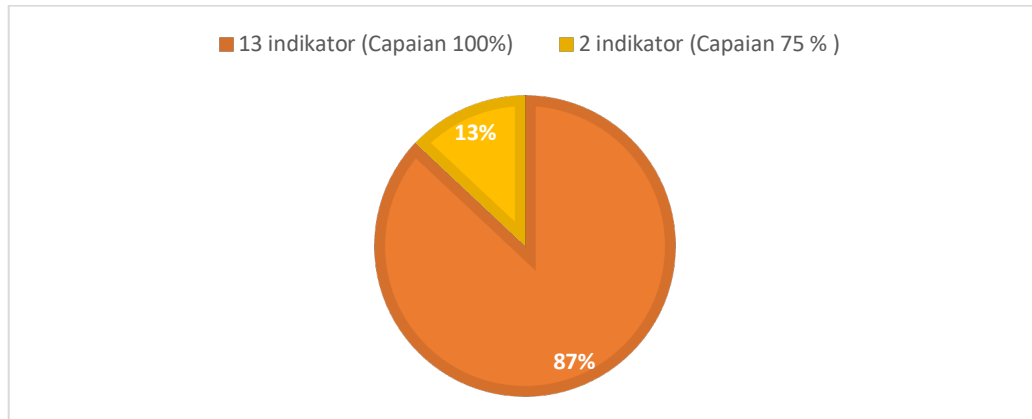
Pada penelitian ini, tingkat kepraktisan media PORA diukur melalui dua instrumen utama, yakni angket respon guru dan angket respon peserta didik kelas IV di SDN 1 Rumak. Pemilihan responden ini didasari pada kesamaan materi yang telah dipelajari oleh siswa kelas IV. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Sulistyawati et al., (2021) selain validasi ahli, kelayakan media ditentukan berdasarkan respon siswa sebagai pengguna. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh satu orang guru kelas IV SDN 1 Rumak, media PORA memperoleh total skor 48 dari skor maksimal 50, dengan persentase kepraktisan mencapai 96%. Capaian ini menempatkan media pada kategori “Sangat Praktis”. Tingginya skor ini mengindikasikan bahwa media PORA berhasil menjawab tantangan keterbatasan media kontekstual yang sebelumnya dikeluhkan. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila et al., (2021) yang mengembangkan media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal dan meraih rata-rata tingkat kepraktisan 83% dari respon guru dan siswa. Berikut hasil penilaian kepraktisan dari respon guru:

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kecocokan materi dengan silabus	3
2	Kecocokan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4
3	Kecocokan materi dengan kebutuhan media pembelajaran	4
4	Kecocokan materi dengan peserta didik	4
5	Tampilan materi menarik perhatian siswa	4
6	Kejelasan substansi materi pembelajaran	4
7	Ukuran dan bentuk huruf	4
8	Kejelasan warna huruf	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
10	Urutan materi yang disajikan dalam media pembelajaran	4
11	Ilustrasi sampul menarik	4
12	Gambar sesuai materi	4
13	Petunjuk penggunaan <i>Pop Up Book</i>	4

No	Indikator	Skor	
14	Memudahkan guru melaksanakan pembelajaran	3	
15	Guru dan siswa tidak merasa bosan menggunakan <i>Pop Up Book</i>	4	
Skor yang di peroleh		58	Berikut
Skor maksimal		60	

persentase capaian setiap indikator pada data hasil respon guru sebagai pengguna:



Gambar 6. Persentase Hasil Respon Guru

A. Indikator dengan Capaian 100% (skor 4)

2. Kecocokan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
3. Kecocokan materi dengan kebutuhan media pembelajaran
4. Kecocokan materi dengan peserta didik
5. Tampilan materi menarik perhatian siswa
6. Kejelasan substansi materi pembelajaran
7. Ukuran dan bentuk huruf
8. Kejelasan warna huruf
9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
10. Urutan materi yang disajikan dalam media pembelajaran
11. Ilustrasi sampul menarik
12. Gambar sesuai materi
13. Petunjuk penggunaan *Pop Up Book* jelas
15. Guru dan siswa tidak merasa bosan menggunakan *Pop Up Book*

B. Indikator dengan Capaian 75% (skor 3)

1. Materi sesuai silabus
14. Memudahkan Guru

Guru memberikan apresiasi khusus pada kemampuan media dalam menyederhanakan

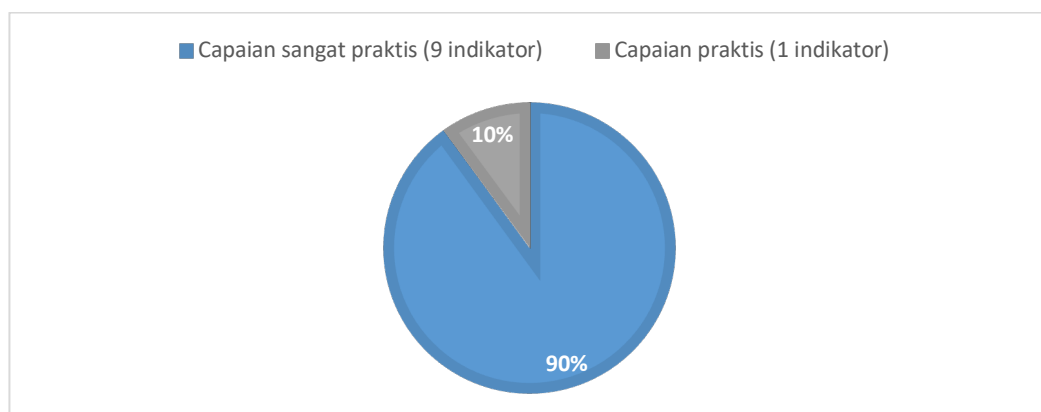
materi Bentang Alam Indonesia yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penambahan *Augmented Reality* juga memberikan nilai lebih pada media, sehingga siswa dapat melihat visualisasi dataran tinggi dan dataran rendah di daerahnya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Socrates & Mufit (2021) pemanfaatan *Augmented Reality* efektif digunakan untuk media pembelajaran karena dapat memvisualisasikan materi sains yang abstrak dengan menggabungkan visual 3D dengan dunia nyata. Integrasi kearifan lokal Suku Sasak seperti visualisasi Gunung Rinjani dan Pantai Kuta dinilai guru sebagai instrumen yang sangat membantu dalam mengaktifkan skema berpikir siswa melalui pengalaman sehari-hari.

Selain penilaian pengguna oleh guru, respon pengguna oleh siswa juga dibutuhkan untuk mengetahui kelayakan media dan kemudahan penggunaan. Dari 10 orang siswa, hasil analisis data angket respon peserta didik menunjukkan persentase rata-rata yang sangat memuaskan, yaitu sebesar 97,1%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Praktis”. Berikut hasil penilaian respon pengguna oleh 10 orang siswa:

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

No	Pernyataan	Total Skor/nilai
1.	Apakah materi dalam <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami?	34
2.	Apakah setiap materi dalam <i>Pop Up Book</i> menggunakan bahasa yang jelas?	36
3.	Apakah gambar pada <i>Pop Up Book</i> menampilkan gambar yang jelas?	38
4.	Apakah materi pembelajaran lebih menarik?	38
5.	Apakah susunan kalimat dalam <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami?	33
6.	Apakah media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> dapat digunakan dengan mudah?	36
7.	Warna, gambar dan tulisan pada <i>Pop Up Book</i> sangat menarik?	37
8.	Apakah intruksi dalam <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami?	38
9.	Apakah ukuran huruf yang digunakan dapat dibaca dengan jelas?	37
10.	Apakah dengan adanya <i>Augmented Reality</i> dan kearifan lokal pada <i>Pop Up Book</i> dapat membantu memahami materi?	38
Skor yang diperoleh		365
Skor maksimal		400

Berikut persentase pencapaian setiap indikator pada data hasil respon pengguna oleh siswa:



Gambar 7. Persentase Hasil Respon Siswa

A. Capaian sangat praktis (90%-95%) 9 indikator

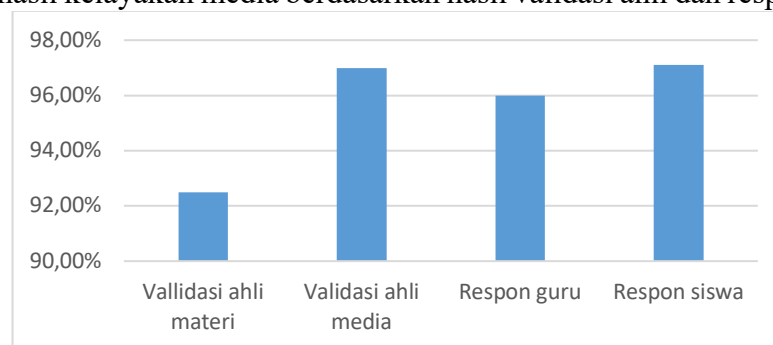
1. Materi dalam *Pop Up Book* mudah dipahami.
2. Setiap materi dalam *Pop Up Book* menggunakan bahasa yang jelas.
3. Gambar pada *Pop Up Book* menampilkan gambar yang jelas.
4. Materi pembelajaran lebih menarik.
6. Media pembelajaran *Pop Up Book* dapat digunakan dengan mudah.
7. Warna, gambar, dan tulisan pada *Pop Up Book* sangat menarik.
8. Instruksi dalam *Pop Up Book* mudah dipahami.
9. Ukuran huruf yang digunakan dapat dibaca dengan jelas.
10. Adanya *Augmented Reality* dan kearifan lokal pada *Pop Up Book* dapat membantu memahami materi.

B. Capaian praktis (83%-85%) 1 indikator

5. Susunan kalimat dalam *Pop Up Book* mudah dipahami

Penggunaan karakter “Anak Sasak” berpakaian adat memberikan identitas yang kuat pada media. Siswa merasa memiliki kedekatan emosional dengan karakter tersebut, sehingga proses “berpetualang mengenal Nusantara” terasa lebih menyenangkan dan personal. Sejalan dengan penelitian oleh Jamilah & Amin (2025) mengembangkan media *Scarpbook* digital berbasis kearifan lokal menjadikan siswa menjadi antusias dan mudah memahami konsep sains karena pembelajaran dikemas lebih bermakna. Kemampuan aplikasi AR untuk memunculkan visualisasi 3D seperti Pantai Senggigi secara *real-time* membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wulan et al., (2025) dimana teknologi AR sapat meningkatkan antusias dan mendorong motivasi belajar siswa.

Berikut data hasil kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna.



Gambar 6. Grafik Penilaian Kelayakan Media

Efektivitas Media

Efektivitas ini diukur melalui serangkaian uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji hipotesis (Wilcoxon), dan uji *N-Gain Score* dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah et al. (2023) yang melaksanakan tahap implementasi media dengan *one group pretest posttest*. Berdasarkan hasil analisis, data *pre-test* menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar 8,525, yang mana lebih kecil dari T_{tabel} sebesar 11. Hal ini mengindikasikan bahwa data awal siswa berdistribusi normal. Namun, pada data *post-test*, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 17,3 yang lebih besar dari T_{tabel} (11), sehingga data *post-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Oleh karena itu, peneliti mengambil langkah metodologis yang tepat dengan beralih dari statistik parametrik ke statistik non-parametrik, yaitu menggunakan uji Wilcoxon untuk mendapatkan hasil perbandingan yang akurat dan valid. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hayes et al., (2017) apabila data tidak berdistribusi normal maka dapat menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon (*Wilcoxon Signed-Rank Test*) dilakukan untuk melihat apakah nilai sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media terdapat perbedaan yang signifikan (Zulkipli et al., 2024). Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai W_{hitung} sebesar 23, yang mana nilai ini jauh lebih kecil dari W_{tabel} sebesar 81. Sesuai dengan kriteria pengujian statistik non-parametrik, jika $W_{hitung} < W_{tabel}$, maka Hipotesis H_0 ditolak dan Hipotesis Alternatif H_1 diterima. Hasil ini memberikan bukti statistik yang kuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PORA. Perbedaan yang signifikan ini menegaskan bahwa intervensi melalui media *Pop Up Book Nusantara* (PORA) berbasis kearifan lokal benar-benar memberikan pengaruh positif terhadap struktur kognitif siswa di SDN 1 Rumak. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai gain ternormalisasi sebesar 0,59 yang masuk dalam kategori “Sedang”, dengan pencapaian persentase sebesar 59,01% yang dikategorikan sebagai “Cukup Efektif”.

Meskipun berada pada kategori “Cukup Efektif”, hasil ini sangat bermakna bagi proses pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan sebesar 59,01% menunjukkan bahwa media PORA mampu membantu siswa melampaui kesulitan belajar yang ditemukan pada tahap analisis awal namun belum mencapai kategori efektif. Hal ini dikarenakan peningkatan *N-Gain* belum berada pada kategori “Tinggi” dengan rentang $0,70 \leq g \leq 0,100$ dan belum memenuhi persentase lebih dari 76% atau kategori “Efektif”.

Capaian efektivitas ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kendala yang sering dihadapi ketika proses mengakses AR yang memakan waktu cukup lama karena kekuatan jaringan internet yang lambat dan menambah waktu siswa untuk menunggu. Pada tahap implementasi media juga menunjukkan bahwa AR lambat memunculkan objek virtual Gunung Rinjani ketika siswa mengakses Qr-code. Kendala tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aditia (2024) bahwa AR membutuhkan respons yang cukup lama sehingga mengharuskan pengguna menjaga konsistensi identifikasi objek virtual melalui Qr-Code.

Selain itu, situasi kelas menjadi kendala dalam mengimplementasikan media. Adanya keterbatasan jumlah perangkat seluler yang mendukung teknologi Augmented Reality (AR) sehingga siswa harus bergantian dalam menggunakan aplikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mufarrikah dan Nuruddin (2026) yang menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS secara bergantian karena keterbatasan perangkat HP.

Bagi sebagian siswa kelas III, mengoperasikan AR merupakan pengalaman baru yang memerlukan pendampingan ekstra, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk lebih mendalami materi tersita untuk memahami cara kerja teknis media. Kendala tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Mufarrikah dan Nuruddin (2026) bahwa AR adalah teknologi baru bagi siswa sekolah dasar sehingga masih perlu arahan dari gurunya ketika menggunakan media.

Selain aspek situasi kelas dan kondisi siswa, terdapat beberapa kendala dari aspek materi. Adanya beberapa istilah teknis atau kosakata baru dalam materi bentang alam yang masih asing bagi siswa kelas III, sehingga peneliti perlu memberikan penjelasan tambahan di luar narasi yang tersedia pada media. Kendala ini mengakibatkan beberapa siswa bertanya arti dari kata “terhampar” pada kalimat “permukaan bumi ada yang terhampar luas” dan memerlukan pengulangan dalam membaca sebelum benar-benar memahami konsep secara utuh. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2021) menjelaskan, bahwa memahami kosakata baru sangat penting bagi siswa untuk menerima materi pembelajaran.

Kendala-kendala inilah yang menjadi faktor penentu sehingga efektivitas media berada pada level cukup efektif, namun tetap menunjukkan progres yang signifikan dibandingkan metode konvensional sebelumnya. Meskipun berada pada kategori “Cukup Efektif”, hasil ini sangat bermakna bagi proses pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan sebesar 59,01% menunjukkan bahwa media PORA mampu membantu siswa melampaui kesulitan belajar yang ditemukan pada tahap analisis awal.

Meski demikian, efektivitas ini lahir dari perpaduan antara media *Pop Up Book* dengan pendekatan kearifan lokal yang membuat materi menjadi relevan secara emosional dan intelektual bagi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisrina & Prasetyaningtyas (2025), yang mengembangkan media *Pop Up Book* pada materi IPAS dengan hasil uji N-Gain 0,56 dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* dengan kearifan lokal berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, media PORA terbukti cukup efektif secara statistik dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS yang inovatif, mampu mendorong peningkatan pemahaman siswa mengenai bentang alam di Nusantara melalui perspektif budaya lokal mereka.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Pop Up Book* Nusantara (PORA) berbasis kearifan lokal di SDN 1 Rumak, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media: Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli dan respon pengguna. Media PORA dinyatakan “Sangat Valid” oleh para ahli. Media PORA memperoleh skor sebesar 92,5% dari ahli materi dan nilai sebesar 97% oleh ahli media. Media PORA dinyatakan “Sangat Praktis” berdasarkan respon pengguna. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 96%, dan respon peserta didik kelas III SDN 1 Rumak pada uji coba lapangan mencapai 97,1%. Skor ini membuktikan bahwa media PORA sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Keefektifan Media: Media PORA dinyatakan “Cukup Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase tingkat efektivitas sebesar 59,01% atau dengan kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan uji Wilcoxon, diperoleh nilai $W_{hitung} (23) < W_{tabel} (81)$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil uji N-Gain sebesar 0,59 (kategori Sedang) dengan efektivitas sebesar 59,01% “Cukup Efektif” menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bentang Alam Indonesia.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, disarankan bagi peserta didik untuk memanfaatkan media PORA secara optimal guna mengeksplorasi bentang alam Indonesia secara mandiri serta menjaga fisik buku agar dapat digunakan berkelanjutan. Guru diharapkan menjadikan media ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi siswa di kelas. Selain itu, Kepala Sekolah diharapkan terus mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan materi atau mengintegrasikan lebih banyak unsur budaya dari daerah lain di Indonesia guna memperkaya wawasan kebhinekaan siswa.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung proses penyusunan artikel ini.

6. Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

7. Kontribusi Penulis

Ketiga penulis berpartisipasi aktif dalam proses penelitian. I. E dan M. H berkontribusi dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian. S. R. W. memberikan kontribusi ide penelitian, melakukan penelitian, pengolahan data hasil penelitian, menyusun draf artikel secara keseluruhan, serta melakukan revisi akhir pada naskah. Berikut persentase kontribusi untuk setiap penulis: S. R. W. 40%, I. E. 30%, dan M. H. 30%.

8. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden S.R.W, atas permintaan yang wajar

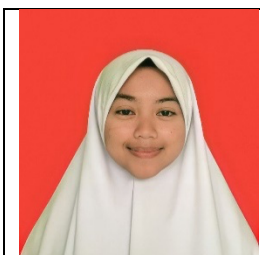
DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan tantangan teknologi augmented reality dalam meningkatkan pengalaman pengguna media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35-43. <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/amerta/article/view/197>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji kelayakan media pembelajaran Videoscribe berbasis animation drawing menggunakan model ADDIE pada materi pencemaran lingkungan. *Natural Science Education Research (NSER)*, 6(1), 112-121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Ainul, S. A. S. A., Wakhidah, N., Arum, W. F., Hidayati, S., & Indayati, T. (2025). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA: Analysis of Students' Concept Understanding Level in Science Learning. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 14(1), 7-15. <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v14i1.39419>
- Alfatonah, I. N. A., Kisdah, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Andira, A., & Akbar, Z. (2025). Membumikan kearifan lokal dalam bahan ajar: Strategi inovatif meningkatkan minat belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 217–228. <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i2.101524>
- Anzelina. D. E. (2023). Potensi Kearifan Lokal Sumatera Selatan sebagai Basis Media Pembelajaran Kontekstual Biologi SMA. *Journal of Nusantara Education*, 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.57176/jn.v2i2.51>
- Apriani, P. E., Giri, I. M. A., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 12-12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1705>
- Armita, F., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Materi Aku Suka Bergotong Royong di Kelas I Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 35-42. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4416>



- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575-585. [Doi: 10.31004/jpdk.v4i3.4371](https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371)
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354-362. [Doi: 10.31004/jpdk.v4i3.4311](https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4311)
- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan media pop up book pada pembelajaran PKN di SD. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4). <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. A. (2017). Pengaruh brain training terhadap tingkat inteligensia pada kelompok usia dewasa muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro (Diponegoro Medical Journal)*, 6(2), 402-416. <https://doi.org/10.14710/dmj.v6i2.18556>
- Jamilah, I. I., & Amin, M. (2025). Pengembangan Scrapbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(3), 1410-1422. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3457>
- Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Symberegpol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 22-32. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2495>
- Kusumawati, A. E. P., & Anugrahana, A. (2024). Pengembangan Modul Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Kearifan Lokal Lembata NTT pada Siswa Kelas IV SD. *Journal on Education*, 6(2), 13036-13047. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5165>
- Liana, S., Friansah, D., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 691-701. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7121>
- Maisaroh, A. A., & Untari, S. (2024). Transformasi Pendidikan Karakter Melalui Kebijakan Pemerintah Di Indonesia Menuju Generasi Emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 7(1), 18-30. <https://doi.org/10.33701/jkp.v7i1.4347>
- Mufarrikhah, Z., & Nuruddin, M. (2026). Minat Belajar Siswa Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Melalui Media Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 46-57. <https://doi.org/10.55933/jpd.v12i1.1147>
- 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, A., 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(4), 2375-2386. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1705>
- Nisrina, M. S., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Development of Pop Up Book Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Natural and Social Sciences for Grade IV Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 113-122. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10836>
- Putri, N. O., Suryanini, D. Y., & Desiningrum, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop-up book materi perkembangan teknologi transportasi Bahasa Indonesia kelas III SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 20-29. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i2.931>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77-84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Media Manipulative Papan Peredaran Darah Manusia: Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 392-399. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1134>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sanjani, R. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-53. <https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Socrates, T. P., & Mufit, F. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality: Studi Literatur. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 96-101. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i1.19219>
- Sulistiyawati, E., Faizah, L., Nisa, I., & Putra, I. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM Rumah Hidrolik Ditinjau dari Hasil Belajar dan Respon Siswa terhadap Matematika. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), 125-138. https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i2.2611
- Wulan, D. S. A., Listia, W. N., Hidayati, I., Sipahutar, R. J., Novitri, D. M., & Prasasti, T. I. (2025). Pengembangan Multimedia dan Alat Peraga Mendongeng berbantuan Augmented Reality Berbasis Budaya Lokal pada Satuan PAUD di Kabupaten Langkat. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1618-1629. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2549>
- Yunizar, H. V., & Karina, S. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan dalam Membentuk Generasi Unggul. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 1(3), 18-20. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jimp/article/view/389>

Biografi Penulis



Sulya Restu Wandari merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia. Lahir pada tanggal 14 Juni 2005 di Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Email: sulyawandari17@gmail.com

	<p>Dr. Ida Ermiana, S.Pd., M. Pd. adalah seorang akademisi dan dosen di FKIP Universitas Mataram (Unram) dengan jabatan fungsional Lektor. Beliau bertugas di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan berfokus pada bidang pendidikan, pengajaran, serta penelitian. Email: ida_ermiana@unram.ac.id</p>
	<p>Dr. Mansur Hakim, M.Pd. adalah seorang akademisi dan dosen senior di Universitas Mataram (Unram) yang aktif mengajar di jenjang sarjana maupun pascasarjana. Beliau merupakan pakar di bidang administrasi dan manajemen pendidikan, dengan fokus pengajaran pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Email: mansurhkm32@gmail.com</p>