



# PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP CARD* REYOG INDONESIA (REYOGNESIA) UNTUK OPTIMALISASI PEMAHAMAN BUDAYA REYOG PONOROGO PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Titis Indrayana<sup>1\*</sup>, Roni Rodiyana<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim 16 Desember 2025

Revisi 20 Desember 2025

Diterima 27 Desember 2025

## Abstract

Elementary school students' understanding of local culture in the Ponorogo area is still relatively low because learning is conventional and does not involve students' learning experiences. The development of social studies learning media is needed to overcome these problems. The purpose of this study is to develop and measure the level of validity, practicality, and effectiveness of *Reyognesia Pop Up Card* media in optimizing the understanding of Reyog Ponorogo culture. This study applies the *Research and Development* (R&D) method referring to the ADDIE model. The results of the study showed that the *Reyognesia Pop Up Card* media was declared "very valid" with a percentage of validation of material experts of 90% and media experts of 94%. The practicality of the media is shown through student responses of 84,3% and teacher responses of 98%, which means that it is in the category of "very practical". The effectiveness is seen based on the N-Gain value of 0.71 so that it experiences a "high increase". In addition, the percentage of learning completeness is 77%, so the achievement of student understanding is in the "good" category. This proves that the learning supported by the *Reyognesia Pop Up Card* media is considered "effective" in optimizing the understanding of Reyog Ponorogo culture.

## Kata kunci:

*Media Pembelajaran, Pop Up Card, Reyog Ponorogo, Kearifan Lokal, Ilmu Pengetahuan Sosial*

## Abstrak

Pemahaman siswa sekolah dasar terhadap budaya lokal di daerah Ponorogo masih tergolong rendah karena pembelajaran bersifat konvensional yang belum melibatkan pengalaman belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran IPS dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan serta mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *Pop Up Card* Reyognesia dalam mengoptimalkan pemahaman budaya Reyog Ponorogo. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop Up Card* Reyognesia dinyatakan "sangat valid" dengan presentase validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 94%. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon siswa sebesar 84,3% dan respon guru sebesar 98% yang berarti berada di kategori "sangat praktis". Keefektifan dilihat berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0.71 sehingga mengalami "peningkatan tinggi". Selain itu, presentase ketuntasan belajar sebesar 77%, maka ketercapaian pemahaman siswa berada di kategori "baik". Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang didukung media *Pop Up Card* Reyognesia dinilai "efektif" dalam mengoptimalkan pemahaman budaya Reyog Ponorogo.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

**Penulis Korespondensi:**

Titis Indrayana

[titis.22206@mhs.unesa.ac.id](mailto:titis.22206@mhs.unesa.ac.id)

---

## PENDAHULUAN

Indonesia terkenal negara dengan kekayaan budaya yang sangat beragam, terbentang luas dari sabang sampai merauke. Sebagian besar budaya itu memiliki karakteristik menyesuaikan daerah asalnya (Suryaningsih et al., 2022). Perbedaan karakteristik budaya umumnya dipengaruhi oleh kondisi geografis, latar belakang sejarah serta dinamika perkembangan wilayah, termasuk keberagaman agama atau kepercayaan sesuai daerahnya (Anggoro et al., 2023). Keberagaman budaya ini bisa dijadikan sebagai kekuatan bangsa sekaligus tantangan untuk melestarikannya. Sebagaimana yang telah dimuat dalam Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. UU ini bertujuan melindungi, memanfaatkan, dan mengembangkan budaya Indonesia untuk senantiasa dipromosikan dan dilestarikan agar identitas bangsa tetap terjaga.

Budaya daerah Indonesia berada di tengah arus globalisasi. Arus globalisasi ditandai dengan kebebasan hubungan antarnegara (Hasibuan, 2020). Kemudahan akses yang dijangkau efek globalisasi dapat memperluas budaya lokal sekaligus menambah pengetahuan tentang budaya luar. Namun, tanpa disadari jika tidak bisa mengontrol budaya luar tersebut secara perlahan akan menggeserkan kebudayaan lokal yang dimiliki Indonesia. Kebanyakan dari artis, *influencer*, dan tokoh masyarakat cenderung tertarik dengan budaya luar karena komunikasinya bersifat persuasif (Shobach et al., 2022). Akibatnya, budaya lokal dianggap kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Padahal tokoh masyarakat memberikan dampak dalam mengkomunikasikan budaya ke khalayak umum. Hal ini mengakibatkan anak muda condong meniru tokoh idolanya tersebut. Jika generasi penerus tidak menjaga dan mengembangkan budaya lokal, negara akan menghadapi masa depan yang terancam erosi budaya dan hilangnya warisan leluhur.

Berdasarkan penelitian Chrisandy et al. (2023), dapat diketahui bahwa hanya sedikit generasi muda yang mengetahui sejarah budaya daerahnya yang terkenal seperti Reyog Ponorogo. Hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Tanjungsari Kabupaten Ponorogo,

ditemukan permasalahan bahwa rendahnya minat siswa kelas IV terhadap Reyog Ponorogo yang menjadi budaya lokal di daerah setempatnya. Siswa cenderung suka dengan budaya populer dari luar negeri atau Korean Pop (K-Pop) seperti BTS, Blackpink, NCT, Seventeen, EXO, dan sejenisnya. Temuan observasi diperkuat dengan hasil survei kesukaan budaya yang dibagikan kepada siswa kelas IV melalui *Google Form*. Hasil survei menunjukkan bahwa sebesar 85,7% siswa mengetahui budaya K-Pop dan 71,4% diantaranya suka dengan budaya K-Pop. Alasan yang dikemukakan pun beragam, antara lain karena dianggap keren, populer, dan sedang tren di kalangan anak-anak. Ada siswa yang menyukai K-Pop karena dapat mengikuti lagu terkenal seperti *Boombayah*. Data ini memperlihatkan kondisi yang memprihatinkan karena Reyog Ponorogo menjadi identitas kebanggaan masyarakat Ponorogo yang harusnya dikenalkan sejak usia sekolah dasar.

Upaya pemerintah setempat dalam melestarikan budaya Reyog Ponorogo di bidang pendidikan tampak melalui buku panduan ekstrakurikuler Reyog. Menurut Rohmawati (2020), kegiatan ekstrakurikuler bersifat opsional atau tidak wajib. Kondisi ini terjadi karena kemampuan di bidang seni tari tidak dimiliki oleh semua siswa. Maka dari itu, memasukkan muatan lokal ke dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk membentuk pemahaman siswa. Namun, dalam pembelajaran IPS guru belum mengintegrasikan Reyog Ponorogo sebagai bentuk kearifan lokal daerah setempatnya. Padahal, pembelajaran IPS bersifat kontekstual yang selalu dekat dengan kehidupan siswa. Guru mengakui sendiri bahwa memiliki keterbatasan teknologi atau gaptak (gagap teknologi), sehingga belum berinovasi dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran IPS dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal sangat diperlukan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang menarik, kreatif, memberi makna bagi siswa (Handayani et al., 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung dalam memfasilitasi pembelajaran (Praditya et al., 2023). Hasil observasi pada siswa kelas IV SDN 1 Tanjungsari menunjukkan bahwa siswa suka media dengan tampilan visual menarik yang dapat digunakan belajar sambil bermain atau bisa dikatakan memiliki gaya belajar visual-kinestetik. Daswananda & Fathoni (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk *pop up* menekankan aspek visual dan kinestetik. Keadaan ini sejalan dengan gaya belajar yang menjadi karakteristik siswa sehingga dibutuhkan inovasi media berbentuk *pop up* pada materi kearifan lokal di daerah sekitar.

Inovasi media pembelajaran dalam bentuk *pop up* diwujudkan melalui *Pop Up Card* Reyognesia. *Pop Up Card* berbentuk seperti kartu ucapan pada umumnya. Perbedaannya yang membuat *Pop Up Card* istimewa yaitu jika kartu dibuka, ada elemen visual yang seakan tampak muncul secara tiga dimensi (Derosma et al., 2022). Nama Reyognesia berarti *Pop Up Card* berisi lima tokoh dalam Reyog Ponorogo yaitu Dadak Merak, Klono Sewandono, Bujang Ganong, Jathil, dan Warok. Melalui hal ini, Reyog Ponorogo dimasukkan sebagai bagian dari materi kearifan lokal yang terkenal di daerah setempat.

Pengembangan media *Pop Up Card* didukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyoroti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Penelitian Lestari (2023) menunjukkan bahwa media *Pop Up Card* tergolong valid, sangat praktis, dan efektif saat digunakan pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia beserta fungsinya untuk kelas IV SD. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah & Damayanti (2023) menghasilkan tingkat kevalidan sangat tinggi, sangat praktis, dan efektif dalam menunjang pembelajaran keterampilan menulis narasi kelas IV. Namun, beberapa penelitian tersebut belum menyertakan kemasan dan panduan penggunaan. Maka dari itu, pada penelitian ini menambahkan kemasan supaya produk terlihat menarik dan terlindungi dengan baik serta panduan penggunaan untuk mempermudah guru maupun siswa dalam mengoperasikan media secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *Pop Up Card* Reyognesia dalam pembelajaran IPS materi kearifan lokal.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk kategori penelitian pengembangan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2024), *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan berfokus pada penciptaan produk baru atau penyempurnaan produk yang telah tersedia. Penelitian pengembangan menjadi sarana mewujudkan inovasi baru sebagai solusi dari problematika kehidupan yang terjadi. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE mempunyai keunggulan seperti tahapan yang jelas dan terstruktur dari perencanaan hingga evaluasi, serta tiap tahapannya saling mendukung sehingga menghemat waktu untuk menghasilkan produk yang relevan (Mesra, 2023). Maka dari itu, model ini dipilih karena dianggap sesuai dan tepat.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Tanjungsari, sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Ponorogo dengan sasaran sejumlah 13 siswa keseluruhan kelas IV di sekolah tersebut. Pemilihan didasarkan pada identifikasi permasalahan awal mengenai rendahnya pemahaman budaya Reyog Ponorogo. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif bersumber dari berbagai saran atau masukan yang mungkin diberikan ahli materi, ahli media, maupun guru. Adapun data kuantitatif diperoleh melalui proses validasi ahli materi dan ahli media, pengisian angket respon guru dan respon siswa, serta hasil *pretest posttest*.

Kevalidan media dinilai melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media berskala likert 1-5. Kepraktisan media dihitung berdasarkan lembar angket respon pengguna, baik dari siswa maupun guru menggunakan skala likert. Keefektifan diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Data hasil pengisian validasi dan angket dianalisis menggunakan rumus presentase keberhasilan yang membandingkan antara skor perolehan dengan skor maksimal. Lembar *pretest* dan *posttest* diolah menggunakan rumus N-Gain, Uji *Paired Samples T-Test* berbantuan SPSS, dan rumus ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) disesuaikan dengan sekolah subjek yaitu 75.

## HASIL






Proses pengembangan media *Pop Up Card* Reyognesia menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran di kelas dan survei penyebaran angket ke siswa. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan terkait rendahnya minat siswa terhadap Reyog Ponorogo yang menjadi budaya lokal di daerah setempatnya. Hasil analisis ditindaklanjuti dengan koordinasi bersama ahli secara berkesinambungan agar hasilnya maksimal. Berdasarkan tahap ini, dibutuhkan optimalisasi pemahaman budaya Reyog Ponorogo melalui media berbentuk *pop up* yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) menjadi tahap permulaan yang menjembatani proses analisis kebutuhan menuju tahap pengembangan lebih lanjut. Tahap ini diawali dari penyesuaian materi pembelajaran hingga perancangan *prototype* sebagai model awal media pembelajaran. Materi mengangkat konteks kearifan lokal di lingkungan sekitar. Melalui hal ini, Reyog Ponorogo dimasukkan sebagai kearifan lokal yang terkenal di

daerah setempat. Penetapan materi difokuskan pada pemahaman unsur dan nilai budaya yang terdapat dalam lima tokoh Reyog diantaranya Dadak Merak, Klono Sewandono, Bujang Ganong, Jathil, dan Warok. Bentuk inovasi media *pop up* yaitu *Pop Up Card* Reyognesia. Terdapat lima *card* dengan setiap *card* dirancang berbeda-beda sesuai karakter visual dan simbol dari masing-masing tokoh dalam Reyog Ponorogo. Rancangan awal media disusun dalam bentuk *prototype* berukuran A5 dan berubah A4 ketika dibuka.

Tahap *development* ini proses merealisasikan *prototype* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi produk seutuhnya yang siap diimplementasikan. Proses pengembangan dimulai dari pembuatan desain, pencetakan, perakitan menjadi media seutuhnya, pengemasan serta penambahan panduan penggunaan media *Pop Up Card* Reyognesia. Desain media dirancang menggunakan bantuan Canva. Setelah desain dinyatakan selesai, selanjutnya dicetak menggunakan kertas *artpaper* 230 gsm dan 210 gsm. Pemilihan dua jenis ketebalan ini disesuaikan dengan kebutuhan. Hasil cetak kemudian dipotong mengikuti pola lipatan yang telah didesain sebelumnya. Proses perakitan dilakukan dengan menempel bagian *pop up* menggunakan *double tape* supaya struktur tiga dimensi dapat berdiri dengan seimbang ketika kartu dibuka. Pada tahap ini, kelima *pop up card* berhasil diselesaikan seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Pengembangan Media *Pop Up Card* Reyognesia

No	Gambar			Nama Bagian <i>Pop Up Card</i>
1.				<i>Pop Up Card</i> Dadak Merak
	Depan	Belakang	Dalam	
2.				<i>Pop Up Card</i> Klono Sewandono
	Depan	Belakang	Dalam	

No	Gambar			Nama Bagian <i>Pop Up Card</i>
3.				<i>Pop Up Card Bujang Ganong</i>
	Depan	Belakang	Dalam	
4.				<i>Pop Up Card Jathil</i>
	Depan	Belakang	Dalam	
5.				<i>Pop Up Card Warok</i>
	Depan	Belakang	Dalam	

*Pop Up Card* Reyognesia dilengkapi dengan kemasan *zipper lock* yang terbuat dari plastik supaya tahan air. Kemasan didesain secara *custom* untuk menunjukkan identitas produk. Pengemasan ini bertujuan menjaga kerapian dan keawetan media ketika digunakan berulang kali. Tampilan kemasan media bisa dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.** Kemasan *Pop Up Card* Reyognesia

*Pop Up Card* Reyognesia juga dilengkapi dengan adanya panduan penggunaan supaya memudahkan pengguna. Panduan di desain menggunakan Canva dan dicetak menggunakan kertas *artpaper* 120 gsm. Tampilannya ditunjukkan pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Panduan Penggunaan *Pop Up Card* Reyognesia dengan (a) tampak depan, (b) tampak belakang, (c) bagian luar, dan (d) bagian dalam.

Media yang telah selesai dikembangkan, divalidasi ke ahli untuk memastikan kevalidan media sebelum diimplementasikan ke siswa. Penilaian validasi melibatkan dua validator yakni ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi ditujukan kepada validator yang menguasai konten budaya Reyog Ponorogo yaitu Dedy Satya Amijaya, S.Sn., M.Sn. sebagai seniman Reyog Ponorogo sekaligus pengurus Padepokan Tari Langen Kusuma. Validasi dilaksanakan pada tanggal 9 November 2025. Hasil validasi materi dihitung presentase kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kevalidan} &= \frac{\sum \text{Hasil Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{50} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat dikategorikan “sangat valid”. Meskipun begitu, validator ahli materi memberikan catatan perbaikan yaitu ada beberapa bagian yang tidak sesuai dengan konteks budaya. Selain itu, penggunaan bahasa disederhanakan sesuai anak SD. Saran dan masukan ini diperbaiki agar media lebih baik.

Validasi ahli media dilaksanakan oleh validator yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran yakni Dr. Mujahidin Farid, M.Pd. selaku dosen program studi PGSD khususnya mengampu mata kuliah media pembelajaran di SD. Validasi dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2025. Hasil validasi media dihitung presentase kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kevalidan} &= \frac{\sum \text{Hasil Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{47}{50} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, dinyatakan pada kategori “sangat valid”. Namun, ahli media memberikan satu catatan yang perlu diperbaiki yaitu penambahan identitas pengembang pada setiap *card*. Hasil media awal, identitas pengembang telah dicantumkan tetapi hanya pada kemasan dan panduan penggunaan saja. Oleh karena itu, perlu ditambahkan identitas pengembang pada bagian belakang setiap *card* supaya identitas jelas dan konsisten. Setelah seluruh revisi diterapkan, media *Pop Up Card* Reyognesia dinyatakan layak digunakan pada tahap berikutnya.

Tahap implementasi dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Tanjungsari Ponorogo pada tanggal 10 Desember 2025 dengan melibatkan 13 siswa, dengan rincian 7 perempuan dan 6 laki-laki. Pelaksanaan dimulai dengan pengerjaan *pretest*, pemberian intervensi berupa media *Pop Up Card* Reyognesia, pengerjaan *posttest*, diakhiri pengisian angket respon setelah belajar menggunakan media. Implementasi *Pop Up Card* Reyognesia menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, di mana setiap kelompok mendapatkan satu *pop up card* dan diberikan waktu 5 menit untuk mempelajari isi *card*. Selanjutnya *card* dipertukarkan secara bergiliran hingga semua kelompok mempelajari 5 tokoh Reyog. Setiap kelompok diminta membuat proyek berupa peta konsep yang berisi rangkuman informasi. Suasana tampak kolaboratif yang saling bertukar informasi mengenai tokoh dalam Reyog Ponorogo. Situasi ini juga diperkuat dengan hasil pengisian angket respon pengguna, sebagaimana ditunjukkan tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil Kepraktisan

	Respon Siswa	Respon Guru
<b>Skor Perolehan</b>	548	49
<b>Skor Maksimal</b>	650	50
<b>Presentase Kepraktisan</b>	$  \begin{aligned}  P &= \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\% \\  &= \frac{548}{650} \times 100\% \\  &= 84,3\%  \end{aligned}  $	$  \begin{aligned}  P &= \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\% \\  &= \frac{49}{50} \times 100\% \\  &= 98\%  \end{aligned}  $
<b>Interpretasi</b>	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media mudah digunakan, jelas, dan membantu siswa memahami materi. Sementara itu, guru kelas menilai media ini sederhana dalam penggunaan, mendukung alur pembelajaran, dan tidak menimbulkan kesulitan saat dioperasikan. Guru berharap media *Pop Up Card* Reyognesia tidak hanya digunakan saat penelitian saja, tetapi juga bisa disebarluaskan ke sekolah lain. Hasil ini memperlihatkan bahwa media sangat praktis untuk pembelajaran IPS.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas media *Pop Up Card* Reyognesia berdasarkan hasil implementasi. Analisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa antara *pretest* dan *posttest*. Perolehan nilai N-Gain ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan N-Gain Siswa

No.	Inisial	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
1.	AYA	70	90	0.67	Sedang
2.	AMN	40	80	0.67	Sedang
3.	AM	80	100	1.00	Tinggi
4.	AF	80	100	1.00	Tinggi
5.	AJS	80	100	1.00	Tinggi
6.	ANA	30	80	0.71	Tinggi
7.	FMNU	20	30	0.13	Rendah
8.	KAP	30	90	0.85	Tinggi
9.	RAZ	70	100	1.00	Tinggi
10.	RZF	50	90	0.80	Tinggi
11.	ZA	50	60	0.20	Rendah
12.	ZAA	40	90	0.83	Tinggi
13.	AA	50	70	0.40	Sedang
<b>Rata-Rata</b>				0.71	Tinggi

Mengacu pada tabel tersebut, diindikasikan perolehan nilai N-Gain berada pada angka 0.71 yang berarti *Pop Up Card* Reyognesia mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai unsur-unsur dan nilai-nilai budaya Reyog Ponorogo dengan kategori tinggi. Selain itu, efektivitas media juga diperkuat dengan perhitungan statistik berbantuan SPSS menggunakan Uji *Paired Samples T-Test*. Uji ini untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang hasilnya tampak pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Samples T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-30.0000	16.32993	4.52911	-39.86808	-20.13192	-6.624	12	.000

Melalui tabel tersebut, memperlihatkan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan terjadi peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Efektivitas juga dihitung menggunakan presentase ketuntasan belajar dengan membandingkan jumlah siswa yang melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan total keseluruhan siswa. KKM yang digunakan sebagai acuan sekolah subjek yaitu 75, sehingga hasil tes tersebut dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 P \text{ Ketuntasan Belajar} &= \frac{\sum \text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{10}{13} \times 100\% \\
 &= 77\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan itu, maka ketercapaian pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan dikategorikan “baik”. Kondisi ini menjadi bukti bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Pop Up Card* Reyognesia dinilai “efektif” dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai unsur-unsur dan nilai-nilai budaya dalam Reyog Ponorogo.

**PEMBAHASAN**

Media pembelajaran *Pop Up Card* Reyognesia dapat mengoptimalkan pemahaman budaya Reyog Ponorogo. Proses pengembangannya memiliki kualitas baik serta telah memenuhi kriteria sesuai tujuan penelitian. Hal ini sejalan dengan temuan Devirita et al. (2021) yang menyatakan bahwa suatu produk hasil penelitian pengembangan harus menguji *validity*, *practicality*, dan *effectiveness*.

Dari segi validitas, media *Pop Up Card* Reyognesia dinilai sangat valid menurut penilaian ahli materi dan ahli media. Penelitian Ananta (2025) menunjukkan bahwa media *pop up* umumnya memperoleh nilai validitas tinggi karena desain menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penelitian tersebut mendukung bahwa media yang dikembangkan melalui model ADDIE cenderung berkualitas baik seperti penelitian ini yang menggunakan model tersebut. Validitas tinggi ini penting karena media yang valid membantu memastikan informasi dapat dipahami siswa dan tidak menimbulkan salah tafsir. Sejalan dengan penelitian Firdaus & Mawartiningsih (2020) yang membuktikan bahwa penggunaan *pop up* dengan validitas tinggi bisa meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil kepraktisan juga memperlihatkan sangat praktis, baik dari siswa maupun guru. Kepraktisan sangatlah penting, media yang valid sekalipun tidak akan efektif digunakan di kelas jika tidak praktis. Sesuai penelitian Putri et al. (2024) yang menyatakan media *pop up card* memiliki kemudahan penggunaan bagi siswa dan guru sehingga pembelajaran tidak memerlukan waktu adaptasi yang lama. Dalam pembelajaran, siswa memberikan ungkapan spontan sebagai bentuk kekagumannya sesuai karakteristik model PjBL yang memperlihatkan kolaborasi aktif dalam menyelesaikan proyek. Penelitian Jamilah et al., (2024) membuktikan implementasi model PjBL dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui keterlibatannya. Melalui sudut pandang pendidik, guru menilai media mendukung alur pembelajaran, tidak menimbulkan kesulitan saat dioperasikan, bahkan berharap dapat diterapkan di sekolah lain. Penelitian Putri et al. (2025) membuktikan persepsi guru terhadap media mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Efektivitas media terlihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada sebagian besar siswa. Analisis N-Gain menunjukkan pemahaman berada di kategori peningkatan tinggi. Efektivitas media juga diperkuat melalui hasil Uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 yang berada di bawah 0,05. Hal ini membuktikan terjadi peningkatan nilai yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil ketuntasan belajar diperoleh persentase 77%. Hasil ini mengindikasikan ketercapaian pemahaman siswa berada di kategori “baik” yang berarti proses pembelajaran menggunakan *Pop Up Card* Reyognesia dipandang “efektif” dalam mengoptimalkan pemahaman budaya Reyog Ponorogo. Sesuai dengan penelitian Utami et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up* dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat langsung. Peningkatan ini bukan hanya menunjukkan keberhasilan

pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal. Temuan ini selaras dengan penelitian (Anengsih et al., 2025) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media berbasis budaya lokal berpotensi meningkatkan pemahaman sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap identitas daerahnya.

Terdapat beberapa keterbatasan temuan penelitian sebagai pijakan untuk melihat sejauh mana hasil penelitian dapat diinterpretasikan. *Pop Up Card* Reyognesia dikembangkan berbasis budaya lokal Reyog Ponorogo sesuai dengan pengalaman siswa di wilayah tersebut. Oleh karena itu, efektivitas media ini paling optimal ketika digunakan pada siswa yang memiliki kedekatan budaya dengan Reyog Ponorogo. Penerapan media di daerah lain dengan latar budaya berbeda memerlukan penyesuaian konten agar tetap relevan. Keterbatasan lainnya berkaitan dengan pengujian ketahanan *Pop Up Card* Reyognesia dalam penggunaan jangka panjang, mengingat media ini memiliki komponen lipatan yang melibatkan gerakan membuka-menutup. Atas dasar tersebut, perlu penelitian lanjutan untuk mengkaji daya tahan media jika digunakan secara berulang.

## SIMPULAN

Media *Pop Up Card* Reyognesia dikembangkan menggunakan model ADDIE diintegrasikan IPS yang berfokus pada pemahaman unsur-unsur dan nilai-nilai budaya Reyog Ponorogo. Penilaian validasi menempatkan media pada kategori “sangat valid”. Validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dan validasi ahli media sebesar 94%. Dari segi kepraktisan, respon siswa sebesar 84,3% dan respon guru sebesar 98% yang menunjukkan bahwa media “sangat praktis”. Keefektifan media ditunjukkan dari hasil perhitungan N-Gain yang mencapai 0.71 sehingga terjadi peningkatan tinggi. Uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka ada peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan belajar siswa memperoleh 77% berada di kategori “baik” sehingga media dikatakan “efektif” dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media *Pop Up Card* Reyognesia dinyatakan dapat mengoptimalkan pemahaman budaya Reyog Ponorogo pada siswa kelas IV SDN 1 Tanjungsari. Peneliti berikutnya bisa mengembangkan media sejenis dengan mengangkat kearifan lokal lain sesuai konteks daerah masing-masing. Penelitian lanjutan juga dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi atau menguji penggunaan media secara berulang untuk mengkaji ketahanan dan konsistensi efektivitas media.

**REFERENSI**

- Ananta, M.P. (2025). Pengembangan Media Edukatif Pop-Up Card Puzzle untuk Pembelajaran Hewan dan Habitatnya. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Anengsih, Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *10(1)*, 404–413.
- Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, I. N. (2023). Manajemen Event Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *7(1)*, 570–580. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4434>
- Chrisandy, A. W., Fanani, L., & Ananta, M. T. (2023). Pengembangan Gim Android Visual Novel Cerita Rakyat Reog Ponorogo berbasis Renpy untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7(1)*, 96–101. <https://eprints.ums.ac.id/112260/>
- Daswananda, K. F., & Fathoni, A. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13(1)*, 875–886.
- Derosma, M. W., Sakdiyah, & Kanza, M. (2022). Penerapan Media Pop Up Card Untuk Meningkatkan Motivasi. *Jurusan Pendidikan Sejarah , FKIP Universitas Syiah Kuala , Banda Aceh . Indonesia . 7(2)*.
- Devirita, F., Neviyarni, & Daharnas. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *5(2)*, 469–477.
- Handayani, P., Sulangsih, Y., Fitriyani, C., Listyaningsih, D., Zulfiati, H. M. (2023). Pembelajaran IPS di SD Berbasis Kearifan Lokal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8(3)*, 6483-6496.
- Hasibuan, A. (2020). Negara dan Kawasan Islam dalam Kontek Politik Global. *Jurnal At-Taghyir: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Masyarakat Desa*, *2(2)*, 263–280. <https://doi.org/10.24952/taghyir.v2i2.2725>
- Firdaus, H., & Mawartiningsih, L. (2020). Uji Validitas Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas VIII Pada Materi Organisasi Kehidupan Sub Materi Sel. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *5(2)*, 305–308.

- Lestari, D. A., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Card Materi Organ Pencernaan Manusia Dan Fungsinya Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPPGSD*, 11(5), 977-988.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Muzdalifah, I., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Pop-up Card untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(5), 977–988.
- Praditya, A., Apriandi, D., & Rustyaningsih, W. (2023). Penggunaan Media Kartu Pop Up Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Iii Sdn 1 Tambakrejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2910–2922. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8416>
- Putri, A. C. H., Sulistyaningsih, D., & Suprayitno, I. J. (2025). Respon Guru Dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-Lkpd Berbasis Auditory , Intellectually , Repetition Dengan Pendekatan Etnomatematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 286–297.
- Putri, R. S. Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 6(5), 5640–5650.
- Rohmawati, E. (2020). Penanaman Nilai-nilai Karakter Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Kearifan Lokal Reog Ponorogo Di MI Ma'arif Polorejo Babadan Ponorogo. *April*, 1–95.
- Shobach, M. I., Ilham, S. M., Oktaviona, C., Attar, M. F. (2022). Ancaman Westernisasi Terhadap Budaya Lokal Indonesia Dari Perspektif Komunikasi Massa. *SNIIS: Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial*, 652-662.
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, Mumu, R., & Purwanto, A. (2022). Integrasi Sosial Mahasiswa Suku Batak Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–10.
- Utami, N. L. G. S., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD pada Topik Masa Pubertas Melalui Media Pop-Up Book. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 94-110.