



## Pengembangan Media Popu Gaminus (*Pop Up Book* Ragam Hias Nusantara) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Ragam Hias di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Azizah Marsyatika<sup>1\*</sup>, Suprayitno<sup>2</sup>

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

\*azizah.22104@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 16-03-2026 Accepted: 20-05-2026 Published: 30-05-2026

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif visual dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya pada materi ragam hias Nusantara, yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kesulitan memahami konsep secara konkret. Menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Popu Gaminus (Pop Up Book Ragam Hias Nusantara) yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas IV. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta instrumen tes (*pretest* dan *posttest*), dengan melibatkan 26 siswa kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa media Popu Gaminus dinyatakan sangat valid, ditunjukkan oleh persentase kelayakan materi sebesar 85,45% dan kelayakan desain sebesar 89,23%. Di samping itu, media ini juga berkategori sangat praktis merujuk pada perolehan angket respon siswa yang mencapai 96,15% dan respon guru sebesar 100%. Dari aspek efektivitas, media ini terbukti sangat efektif meningkatkan pemahaman belajar siswa, yang terlihat dari lonjakan rerata nilai secara signifikan dari 52,69 (*pretest*) menjadi 90,00 (*posttest*). Keberhasilan ini diperkuat oleh hasil uji N-Gain Score sebesar 0,7868 yang masuk dalam kategori tinggi serta nilai *Effect Size* senilai 4,958 dengan kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media Popu Gaminus sangat layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Pop-Up Book, Ragam Hias*

### ABSTRACT

*This research is motivated by the limited use of visual interactive learning media in elementary school art education, particularly on Nusantara decorative varieties, which makes students passive and struggle to understand concepts concretely. To address this, this research aims to develop Popu Gaminus (Nusantara Decorative Varieties Pop Up Book) media that is valid, practical, and effective for fourth-grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data were collected through validation instruments from material and media experts, teacher and student response questionnaires, and test instruments (pretest and posttest), involving 26 fourth-grade students at SDN Gebang 1 Sidoarjo as subjects. The results confirm that Popu Gaminus media is highly valid, shown by material feasibility of 85.45% and design feasibility of 89.23%. Furthermore, it is highly practical, based on student response of 96.15% and teacher response of 100%. In terms of effectiveness, this media significantly improves students' understanding, with the average score rising from 52.69 (pretest) to 90.00 (posttest). This success is reinforced by an N-Gain Score of 0.7868 (high category) and an Effect Size of 4.958 (very high category). Overall, Popu Gaminus is highly feasible and effective for elementary school art education.*

**Keywords:** *Decorative Arts, Learning Media, Pop-Up Book*

### Pengutipan APA:

Marsyatika, A., Suprayitno., & Mardiana, Y.W. (2026). Pengembangan Media Popu Gaminus (Pop Up Book Ragam Hias Nusantara) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Ragam Hias di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(5).



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mengembangkan potensi anak secara optimal dari aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Tujuan utama pendidikan dasar tidak sekadar menumbuhkan rasa ingin tahu, melainkan juga mengasah kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif. Dalam mewujudkan pengalaman pembelajaran yang bermakna, peran pendidik sangat krusial sebagai pembimbing, motivator, sekaligus fasilitator bagi peserta didik (Nyoman & Handayani, 2023). Peningkatan kualitas proses belajar ini memerlukan sinergi berkelanjutan melalui pengembangan kurikulum yang relevan serta penyediaan sarana yang memadai. Seluruh komponen instruksional perlu dikelola dengan baik agar mampu menciptakan iklim belajar yang efektif, kondusif, dan menyenangkan bagi anak. Upaya ini menjadi investasi penting bagi mutu pendidikan untuk menghasilkan generasi penerus yang unggul dan adaptif (Alfi & Putri, 2025).

Media berfungsi mempermudah pemahaman konsep, menarik perhatian, dan mendongkrak motivasi belajar siswa pada materi yang terkadang abstrak (Ulfa & Nasryah, 2020). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media visual kuat adalah seni rupa karena berkaitan dengan kreativitas dan ruang ekspresi diri anak. Eksistensi seni rupa berperan penting melatih motorik halus, menumbuhkan imajinasi, estetika (Widhiardanti et al., 2022), serta berkontribusi membentuk karakter tanggung jawab siswa (Yunita et al., 2020). Terlebih di era abad ke-21, pendidikan seni menjadi wadah strategis untuk memupuk keterampilan inovatif demi menghadapi tantangan global (Hau et al., 2020).

Di dalam kurikulum seni rupa sekolah dasar, materi ragam hias Nusantara sarat akan nilai luhur dan makna filosofis mendalam yang mencerminkan identitas budaya lokal. Unsur tradisional ini telah mengakar kuat dalam peradaban dan menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat sejak masa lampau (Angga & Ika, 2022). Agar materi ini dapat dipahami secara mendalam tanpa terjebak verbalisme, guru dituntut menghadirkan media pembelajaran interaktif yang mampu menampilkan visualisasi nyata. Penggunaan media gambar yang tepat terbukti efektif menarik fokus perhatian dan merangsang daya nalar kritis peserta didik (Faradila & Ganes, 2022). Karakteristik visual tersebut sangat sesuai dengan konsep media pop up book yang menggabungkan elemen gambar, teks, dan lipatan bentuk tiga dimensi. Buku timbul ini mampu menyajikan objek dinamis dan hidup yang membantu anak memahami konsep konkret secara mudah (Setyanigrum, 2020).

Namun kenyataannya, proses belajar seringkali terhambat oleh minimnya kreativitas guru yang masih dominan menggunakan ceramah satu arah (Mashuri, 2021). Kondisi kesenjangan ini ditemukan secara nyata di kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo, di mana pembelajaran hanya bertumpu pada buku modul teks cetak. Realitas di SDN Gebang 1 Sidoarjo menunjukkan 19 dari 26 siswa (73%) belum mencapai KKTP pada materi seni rupa, dengan rata-rata kelas hanya 52,69. Hasil observasi juga mendapati 68% siswa pasif dan jenuh akibat pembelajaran satu arah yang minim media konkret, di mana guru hanya mengandalkan buku teks cetak hitam-putih. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta kesulitan mencerna materi seni rupa secara konkret karena keterbatasan

media visual (Purnama Sari et al., 2023). Siswa mengharapkan adanya pembelajaran interaktif yang menyenangkan, bukan sekadar paparan teoretis yang abstrak dan monoton (Resta & Kodri, 2023). Hal ini memicu kebutuhan mendesak akan inovasi media ajar baru yang ramah anak guna menjembatani kesenjangan instruksional di lapangan tersebut. Diperlukan terobosan media terstruktur yang mampu menghadirkan pengalaman belajar visual yang sesuai dengan perkembangan psikologis siswa (Ulfa & Nasryah, 2020).

Keunggulan struktural dari media pop up book ini terletak pada kemampuannya untuk mengaktifkan berbagai indra peserta didik secara simultan melalui pengalaman belajar yang berbasis kinestetik dan visual (*tactile-visual learning*). Menurut Yulisetiani (2023), *pop up book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan materi kepada peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui interaksi fisik saat membuka, menggeser, atau melipat bagian-bagian buku, siswa tidak sekadar menjadi penonton pasif melainkan agen aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri secara mandiri. Oleh karena itu, pengintegrasian materi ragam hias Nusantara ke dalam format buku timbul ini dipercaya dapat mengubah persepsi siswa bahwa materi budaya lokal merupakan topik yang membosankan menjadi sebuah materi ajar yang segar, dinamis, serta relevan dengan dunia anak (Resta & Kodri, 2023).

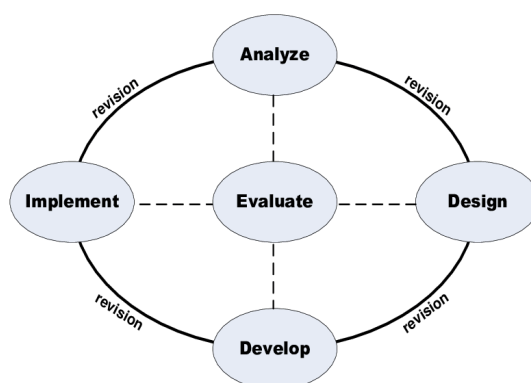
Guna memastikan agar produk media Popu Gaminus yang dihasilkan benar-benar memenuhi kualifikasi sebagai perangkat instruksional yang bermutu, proses perancangannya harus mengacu pada prosedur pengembangan ilmiah yang sistematis dan terukur. Pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dipilih sebagai kerangka kerja karena fasenya yang runtut dan berorientasi pada evaluasi berkelanjutan di setiap tahapannya. Model ini memandu peneliti mulai dari memetakan masalah nyata di SDN Gebang 1 Sidoarjo, mendesain cetak biru media, memproduksi prototipe, mengujicobakannya secara terbatas, hingga mengevaluasi dampak efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Alfi & Putri, 2025). Melalui tahapan pengujian yang komprehensif ini, produk Popu Gaminus tidak hanya dinilai dari keindahan tampilannya saja, melainkan juga diuji secara empiris kelayakannya dari segi validitas isi oleh para ahli teoretis serta praktisi pendidikan di lapangan (Nyoman & Handayani, 2023).

Sebagai jalan keluar dari seluruh permasalahan di atas, dikembangkanlah media *pop up book* karena terbukti mumpuni meningkatkan semangat belajar dan menyederhanakan materi rumit (Riswalastika et al., 2023). Hal ini diperkuat dengan pendapat (Sahab & Utama, 2025) yaitu media *Pop-Up Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Meskipun potensial, produk terdahulu masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada estetika visual statis tanpa kegiatan eksploratif motorik (Setiyanigrum, 2020). Menjawab tantangan tersebut, peneliti merancang media Popu Gaminus (*Pop up Book Ragam Hias Nusantara*) khusus untuk siswa kelas IV. Media tiga dimensi bergerak ini memungkinkan siswa mengeksplorasi bentuk, warna, dan makna simbolik ragam hias secara langsung

untuk memupuk cinta budaya (Yunita et al., 2020). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media Popu Gaminus yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi seni rupa sekolah dasar (Alfi & Putri, 2025).

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai dasar penyusunan langkah penelitian. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan terorganisir dengan baik, sehingga setiap tahapan saling berkaitan dan mendukung proses pengembangan produk. Dengan demikian, model ini memungkinkan proses penelitian berjalan lebih terarah serta menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi formatif model ADDIE dilakukan berkala pada tiap akhir tahapan. Tahap analisis dan perancangan dievaluasi melalui telaah sejawat. Tahap pengembangan dievaluasi melalui validasi ahli materi serta media sebagai dasar revisi produk sebelum uji coba. Terakhir, tahap implementasi diakhiri evaluasi sumatif melalui angket respons dan hasil tes (pretest-posttest) guna mengukur efektivitas akhir produk. Menurut Irawan (2014) terdapat lima tahapan dalam model penelitian ADDIE yaitu : 1) *analyze* (Analisis), 2) *design* (Desain), 3) *development* (Pengembangan), 4) *implementation* (Implementasi), dan 5) *evaluation* (Evaluasi). Branch menyusun model ADDIE ke dalam sebuah skema yang merepresentasikan desain sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1.** Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian ini melibatkan validator (ahli materi dan media), guru kelas IV selaku praktisi, serta 26 peserta didik kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo sebagai pengguna akhir. Sementara para ahli dan guru memberikan penilaian pada aspek kelayakan serta praktis, partisipasi peserta didik difokuskan untuk menilai daya tarik dan dampak media terhadap pemahaman materi ragam hias Nusantara. Kerja sama dari berbagai sudut pandang ini menjamin bahwa hasil penilaian media Popu Gaminus memiliki tingkat keakuratan dan kepercayaan yang baik.

Akurasi dalam mengukur ketercapaian tujuan penelitian dilakukan melalui penggunaan instrumen pengumpulan data yang disusun untuk menguji kelayakan media. Penilaian skala diterapkan pada lembar validasi untuk ahli materi dan media sebagai parameter dalam menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Lembar instrumen ini secara khusus dirancang untuk

melihat kualitas materi serta keunggulan tampilan pada Popu Gaminus. Hasil persentase dari penilaian para ahli inilah yang menjadi acuan utama untuk menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan, dengan hasil validasi materi sebesar 85,45% dan validasi media sebesar 89,23%.

Angket respons pendidik dan peserta didik menjadi instrumen utama dalam mengukur aspek kepraktisan media pembelajaran ini. Instrumen ini berfungsi untuk melihat pengalaman pengguna terkait kemudahan penggunaan media, keterbacaan teks, serta daya tarik media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemudahan media untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara rutin dapat dilihat dari hasil angket respons pengguna. Data menunjukkan kategori sangat praktis, di mana hasil angket respons peserta didik mencapai 96,15% dan respons guru mencapai 100%, sehingga perangkat pembelajaran tersebut dikategorikan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik.

Pencapaian hasil belajar yang maksimal dan bermakna ternyata sangat dipengaruhi oleh penggunaan media ini, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian ini. Melalui penerapan *pretest* dan *posttest*, peneliti berhasil melihat efektivitas media Popu Gaminus dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ragam hias, dari nilai rata-rata awal sebesar 52,69 (*pretest*) meningkat menjadi 90,00 (*posttest*). Proses pengujian ini diperkuat oleh hasil perhitungan *N-Gain Score* sebesar 0,7868 yang masuk kategori tinggi, serta nilai *Effect Size* sebesar 4,958 dengan kategori sangat tinggi. Rangkaian evaluasi ini menjadi dasar pembuktian bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu menghasilkan peningkatan pemahaman yang nyata pada peserta didik.

## HASIL

Produk media pembelajaran Popu Gaminus ini disusun dan diwujudkan melalui pendekatan *Research and Development* (RnD) dengan mengacu pada model ADDIE. Penggunaan model ini dimaksudkan untuk menjamin kualitas media melalui alur kerja yang sistematis dan terukur. Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap, mencakup: *Analyze* (Analisis), *design* (Desain), *development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). Berikut hasil pengembangan yang telah dilakukan:

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan belajar, dan karakteristik peserta didik dalam pengembangan media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai acuan dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Tabel 1.** Hasil Analisis

Analisis	Hasil
Analisis Karakteristik Peserta Didik	<p>Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui angket respon, wawancara, dan observasi di kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo. Hasilnya menunjukkan peserta didik kesulitan memahami materi ragam hias dan mudah bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa media visual. Akibat tidak ada gambaran konkret, peserta didik tidak tahu bentuk nyata, kesulitan menyebutkan jenis-jenisnya, and konsentrasinya mudah teralih. Temuan ini menyimpulkan bahwa peserta didik memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran visual dan eksploratif. Oleh karena itu, diperlukan media menarik yang mampu menunjukkan contoh bentuk ragam hias secara langsung untuk meningkatkan pemahaman mereka.</p>
Analisis Permasalahan	<p>Analisis permasalahan dilakukan melalui observasi awal pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gebang 1 Sidoarjo. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran materi ragam hias masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media visual maupun konkret. Akibatnya, peserta didik belum mendapat pengalaman belajar yang optimal dan kesulitan memahami materi secara luas serta mendalam. Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menampilkan bentuk ragam hias secara nyata dan visual agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, serta meningkatkan pemahaman peserta didik.</p>
Analisis Materi	<p>Analisis materi dilakukan dengan meninjau buku ajar kelas IV Sekolah Dasar pada materi ragam hias Indonesia. Materi ini membahas pemahaman dasar mengenai sumber inspirasi, fungsi, dan macam-macam ragam hias agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Berdasarkan landasan Capaian Pembelajaran Fase B, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menceritakan karya seni dari budaya tertentu, maka ditentukan indikator tujuan pembelajaran untuk pengembangan media Popu Gaminus. Indikator tersebut meliputi kemampuan peserta didik dalam menjelaskan (C2), menentukan (C3), dan mengaitkan (C4) ragam hias Nusantara dengan tepat.</p>
Analisis Kebutuhan Peserta Didik	<p>Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui observasi pembelajaran, angket respon, serta wawancara dengan peserta didik dan wali kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran visual yang menarik dan jelas untuk membantu memahami materi ragam hias. Selain itu, mereka juga mengharapkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.</p>

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melaksanakan wawancara dan observasi untuk mengkaji permasalahan serta kebutuhan guru dan peserta didik, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, peneliti merumuskan desain media pembelajaran dengan berlandaskan pada hasil analisis

sebelumnya. Proses perancangan tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga pada penyusunan materi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal dan konsep media pembelajaran yang menjadi acuan dalam tahap pengembangan berikutnya. Adapun kegiatan perancangan yang dilakukan meliputi beberapa langkah sebagai berikut. Merancang Materi.

a. Merancang Materi

Penyusunan materi pada media Popu Gaminus disesuaikan dengan pembelajaran seni rupa kelas IV yang berfokus pada ragam hias Indonesia. Materi yang dikembangkan meliputi pengertian, fungsi, sumber inspirasi, jenis-jenis, serta contoh ragam hias di Indonesia. Penyajian materi dilakukan secara bertahap, diawali dengan penjelasan dan pengenalan ragam hias, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berkelompok dengan masing-masing perwakilan kelompok memilih nomor pada halaman jendela *pop-up!*. Materi disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Merancang Desain Media

Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard untuk mengatur alur halaman, ilustrasi, dan teks materi ragam hias secara terstruktur. Perancangan media menggunakan aplikasi Canva dengan menyesuaikan warna, ukuran gambar, dan jenis huruf agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Tahap ini menghasilkan desain digital yang siap dicetak menggunakan bahan karton dan art paper. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi melalui diskusi dengan dosen pembimbing mengenai rancangan awal media Popu Gaminus sebagai acuan untuk melanjutkan ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi melalui diskusi dengan dosen pembimbing mengenai rancangan awal media Popu Gaminus. Hasil diskusi tersebut akan dijadikan acuan untuk melanjutkan proses ke tahap pengembangan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada fase ini, peneliti membuat rancangan media Popu Gaminus menjadi produk utuh berbentuk buku pop up materi ragam hias untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Proses produksi dilakukan di aplikasi Canva berdasarkan *storyboard*, lalu dilengkapi dengan elemen visual yang sesuai. Konten media ini mencakup pengertian, fungsi, sumber inspirasi beserta ilustrasi, jenis-jenis, hingga contoh ragam hias di Indonesia. Pada bagian akhir, terdapat halaman jendela pop-up interaktif yang dirancang untuk mendukung aktivitas kerja kelompok. Media Popu Gaminus berukuran A4 saat tertutup dan membuka menjadi A3, memberikan visualisasi ideal bagi kelompok kecil. Isi dan elemen tiga dimensinya menggunakan kertas Art Paper agar struktur lipatan tegak secara presisi. Bagian sampul menggunakan teknik hardcover berlaminasi Glossy untuk melindunginya dari percikan air, meminimalkan risiko robek, serta menjaga daya tahan

produk agar dapat digunakan berulang kali dalam jangka panjang." Berikut adalah hasil pengembangannya:

Tabel 2. Hasil Pengembangan Media

No	Desain	Keterangan
1		Cover <i>pop up</i> book.
2		Instruksi penggunaan media dan daftar isi
3		Materi seni rupa ragam hias dan halaman jendela <i>pop up!</i>
4		Daftar pustaka dan profil pengembang

No	Desain	Keterangan
----	--------	------------

Setelah melakukan tahap desain, peneliti mulai merealisasikan media dengan membuatnya menggunakan bahan *art paper* dan karton sebagai alas setiap halaman. Berikut adalah hasil dari validasi media:

**Tabel 3.** Hasil Validasi media

No	Aspek Penilaian	Skor
Desain Tampilan Media		
1.	Daya tarik visual pada tampilan media	5
2.	Ukuran media sudah sesuai.	5
3.	Ukuran gambar dalam media sudah sesuai.	5
4.	Penggunaan warna dalam media sudah sesuai.	5
5.	Pemilihan jenis <i>font</i> dalam media sudah sesuai.	5
6.	Pemilihan ukuran <i>font</i> dalam media sudah sesuai.	5
Tampilan isi Media		
7.	Kejelasan petunjuk pada media.	5
8.	Isi media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
9.	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami dan tersampaikan dengan jelas.	4
10.	Tata letak isi media sudah sesuai.	5
Kejelasan Penggunaan Media		
11.	Urutan penggunaan dalam media mudah dipahami.	5
12.	Kemudahan pada pemakaian media.	4
13.	Kemudahan dan keamanan media untuk dipindahkan.	5
Jumlah Nilai		58

Selain melaluji validasi media, peneliti juga melakukan uji kelayakan media dari validasi materi. Berikut adalah hasil dari validasi materi:

**Tabel 4.** Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
Relevansi Materi dengan Kurikulum		
1.	Materi pada media <i>Pop-up Book</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).	5
2.	Materi pada media <i>Pop-up Book</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran (TP).	5
3.	Materi pada media <i>Pop-up Book</i> sesuai dengan dengan buku ajar peserta didik.	5
Kelayakan Muatan materi		
4.	Isi materi pada media yang disampaikan benar.	4
5.	Isi materi pada media yang disampaikan berurutan.	4
6.	Isi materi pada media sesuai dengan kondisi peserta didik.	4
7.	Materi pada media dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.	4
Kelayakan tampilan materi		
8.	Gambar dan materi pada media saling berkesinambungan.	4

## Kebahasaan

- |  |   |
|--|---|
| 9. Struktur kalimat yang digunakan tepat.                              | 4 |
| 10. Menggunakan kata yang tidak mengandung unsur ambigu (makna ganda). | 4 |
| 11. Kalimat mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.              | 4 |

Jumlah Nilai	47
--------------	----

Pembelajaran Popu Gaminus telah divalidasi oleh Bapak Ramadhan (ahli media) dan Bapak Mujahidin (ahli materi). Pada penilaian awal, ahli media memberikan skor 60,00% (Cukup Layak). Setelah melalui tahap revisi, skor akhir dari ahli media meningkat menjadi 89,23% (Sangat Layak), sedangkan ahli materi memberikan skor 85,45% (Sangat Layak). Secara keseluruhan, media ini dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan kecil sesuai saran para ahli. Berikut rincian hasil revisinya:

Tabel 5. Hasil Revisi Media

No	Desain	Keterangan	
1			Latar halaman diubah menjadi lebih selaras dengan tema. Elemen pepohonan juga diubah menjadi batik, latar untuk deskripsi diubah agar lebih menyatu dengan latar halaman
3			Mengubah latar halaman dengan menghilangkan elemen rerumputan dan mengubahnya menjadi bunga agar lebih sesuai dengan latar halaman.
9			Mengubah latar halaman menjadi berwarna biru. Peneliti juga mengubah elemen pepohonan menjadi salah satu ragam hias yang berasal dari bali. Bentuk penataan elemen <i>pop-up</i> juga diubah sesuai dengan deskripsi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi media Popu Gaminus dilaksanakan melalui uji coba skala besar yang melibatkan 26 peserta didik kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo. Tahapan ini difokuskan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi ragam hias, sekaligus

mengukur tingkat kepraktisannya saat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan instrumen pretest yang diberikan dua hari sebelum tindakan untuk memetakan kemampuan awal, serta posttest di akhir sesi guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan menggunakan model *discovery learning*. Pertemuan pertama diawali dengan pembukaan, materi secara konvensional, dan diakhiri dengan *pretest*. Pertemuan kedua berfokus pada penggunaan media Popu Gaminus melalui diskusi kelompok, membaca bersama, dan pengerjaan LKPD menggunakan fitur interaktif "Jendela Pop-Up!". Kegiatan ditutup dengan pengisian angket respons, *posttest*, serta refleksi. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, di mana nilai rata-rata kelas melonjak dari 81,60 saat *pretest* menjadi 97,00 saat *posttest*. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media Popu Gaminus efektif meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan ketuntasan belajar peserta didik secara optimal.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur kesesuaian media dengan tujuan pengembangan melalui uji coba produk. Proses ini mencakup analisis respons peserta didik serta peningkatan pemahaman materi ragam hias berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peneliti menghimpun masukan dari peserta didik dan pendidik pasca pembelajaran sebagai dasar identifikasi kekurangan produk. Berdasarkan hasil uji validasi, baik uji validasi media maupun validasi materi mencapai kategori 'Sangat Layak' sehingga media dapat dikategorikan 'Valid'.

Kepraktisan media dapat dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didik dengan presentasi sebesar 96,15%. Hasil dari angket respon pendidik juga menunjukkan presentasi sebesar 100% yang membuktikan keduanya masuk ke dalam kategori 'Sangat Praktis'. Skor respons guru sebesar 100% (Sangat Praktis) diperoleh karena seluruh dari 10 indikator berskala Likert (1–4) bernilai maksimal. Hasil ideal ini tercapai sebab media Popu Gaminus secara nyata mampu mengubah materi seni rupa yang abstrak menjadi visual konkret. Selain itu, keterlibatan aktif guru sejak tahap analisis dan perancangan model ADDIE memastikan produk yang dikembangkan sangat presisi dengan kebutuhan mengajar di kelas. Hal ini membuktikan bahwa tingkat kepraktisan media bukan hanya diukur dari hasil angket semata, melainkan benar-benar teruji dan bermanfaat dalam situasi belajar yang sesungguhnya.

Keefektifan media dapat dibuktikan melalui perbandingan capaian *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh data nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,69 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,00. Untuk memastikan kelayakan data dalam penggunaan Uji T, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk, yang sesuai untuk sampel berjumlah 26 peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh untuk data *pretest* adalah 0,236 dan *posttest* sebesar

0,078. Karena perolehan signifikansi kedua variabel tersebut melampaui ambang batas 0,05, maka  $H_0$  diterima. Dalam analisis Uji-T berpasangan menunjukkan angka  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam Uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,7868 dimana masuk dalam kriteria 'Tinggi'. Selanjutnya terdapat Uji *Effect Size* yang mendapatkan hasil perhitungan sebesar 4,958 dengan kategori 'Sangat Tinggi'. Nilai *Effect Size* sebesar 4,958 (kategori sangat tinggi) membuktikan media Popu Gaminus berdampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dibanding pembelajaran konvensional. Faktor utamanya adalah peralihan modalitas belajar dari auditif pasif menjadi visual-spasial aktif. Konstruksi 3D dan elemen interaktif dalam Pop-Up Book merangsang perhatian selektif anak usia operasional konkret, sehingga mempercepat retensi memori jangka panjang serta mengoptimalkan keterlibatan mental siswa dalam menyerap materi. Dengan demikian, media Popu Gaminus terbukti praktis dalam membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Melalui model ADDIE, penelitian ini mengembangkan media Popu Gaminus untuk mengatasi pembelajaran seni rupa kelas IV SDN Gebang 1 Sidoarjo yang sebelumnya satu arah dan membuat peserta didik cepat bosan akibat kurangnya variasi media (Nina, 2023). Sebagai solusi visual tiga dimensi, *pop up book* memberikan pengalaman belajar yang berkesan (Sinta et al., 2022), dan membantu peserta didik usia SD pada tahap operasional konkret dalam memahami materi abstrak secara lebih nyata (Sukmawarti & Erica, 2021).

Selain keunggulan visual, interaksi langsung dengan media multisensori ini sangat efektif untuk meningkatkan perhatian serta keterikatan emosional peserta didik. Media Popu Gaminus juga mampu menciptakan suasana belajar yang ceria guna mendukung gaya belajar visual hingga kinestetik secara lebih luas (Deni & Anisa, 2023). Melalui penggunaan media kreatif ini, rasa ingin tahu peserta didik yang muncul terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mereka secara optimal (Ayunda et al., 2024).

Kevalidan menjadi aspek utama untuk menentukan kelayakan produk dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan skor 58 dari maksimal 65 dengan persentase 89,23% (Sangat Valid), meskipun faktor teknis seperti ketelitian mekanisme *pop-up* memerlukan perbaikan ringan. Sementara itu, ahli materi memberikan skor 47 dari maksimal 55 dengan persentase 85,45% (Sangat Valid). Hasil ini membuktikan bahwa konten ragam hias dalam media Popu Gaminus sudah akurat, sesuai Kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Kepraktisan media dilihat dari kemudahan penggunaannya saat diimplementasikan di kelas. Dari sudut pandang peserta didik, hasil angket respons menunjukkan skor 225 dari 234 dengan persentase 96,15% (Sangat Praktis), yang berarti desain Popu Gaminus mudah dipahami sehingga

peserta didik dapat fokus pada isi materi tanpa instruksi rumit. Respons dari pendidik juga sangat memuaskan dengan skor sempurna 65 dari 65 atau 100% (Sangat Praktis). Bagi guru, media ini menjadi solusi praktis yang memudahkan penyampaian materi secara visual, mudah dikelola, dan cepat disiapkan.

Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar, di mana rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,69 melonjak menjadi 90,00 pada *posttest*. Melalui uji Shapiro-Wilk, data dinyatakan berdistribusi normal, dan hasil Uji-T berpasangan menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat peningkatan kemampuan yang sangat signifikan. Peningkatan ini diperkuat oleh uji *N-gain* sebesar 0,7868 (kriteria Tinggi) dan *effect size* sebesar 4,958 (kategori Sangat Tinggi), yang menegaskan bahwa media Popu Gaminus memberikan pengaruh sangat kuat, efektif, praktis, serta valid untuk digunakan. Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengukur efektivitas media Popu Gaminus dalam meningkatkan pemahaman konsep (ranah kognitif) siswa pada materi ragam hias Nusantara. Pengukuran tidak diperluas pada aspek afektif maupun psikomotorik seperti motivasi atau kreativitas belajar. Fokus ini diambil untuk mengatasi rendahnya ketuntasan pemahaman kognitif di sekolah tersebut, sekaligus menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk menguji media ini pada ranah kompetensi yang lebih luas. Untuk keberlanjutan media Popu Gaminus dijamin melalui penyerahan fisik produk dan panduannya ke SDN Gebang 1 Sidoarjo. Guru kelas mengonfirmasi akan terus menggunakannya karena berbasis cetak hardcover yang kokoh, praktis tanpa internet/listrik, serta mandiri sehingga dapat digunakan siswa untuk belajar kelompok di luar jam pelajaran.

Di samping data kuantitatif, terdapat dua temuan penting sebagai bahan refleksi. Pertama, muncul antusiasme berlebih dari peserta didik yang membuka halaman media sebelum diinstruksikan, menunjukkan tingginya rasa ingin tahu sekaligus perlunya manajemen kelas yang lebih tegas. Kedua, adanya kendala teknis pada mekanisme tarik di bagian sumber inspirasi akibat kurangnya presisi pemotongan bahan. Temuan ini menekankan bahwa produksi media *pop up* memerlukan ketelitian tinggi dan uji fungsi mekanis secara berulang agar elemen interaktif dapat bekerja dengan lancar. Media Popu Gaminus terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi ragam hias Nusantara. Implikasi praktisnya, media visual 3D ini mengubah pembelajaran seni rupa menjadi kontekstual dan rekreatif. Meskipun efektif, media Popu Gaminus memiliki keterbatasan teknis. Karena berbahan dasar kertas *art paper*, media ini rentan mengalami kerusakan mekanis pada engsel lipatan *pop-up* atau robek jika dibuka terlalu keras secara berulang oleh peserta didik. Selain itu, untuk penggunaan jangka panjang, media cetak ini memerlukan perawatan berkala agar strukturnya tidak melengkung akibat faktor kelembapan udara ruangan. Peneliti selanjutnya disarankan mengintegrasikan teknologi QR Code atau *Augmented Reality* (AR) pada elemen *pop-up*. Bagi guru, media ini menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi keterbatasan alat peraga di kelas. persingkat

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif sedikit, yaitu terbatas pada 26 peserta didik kelas IV di satu sekolah (SDN Gebang 1 Sidoarjo). Oleh karena itu, tingkat generalisasi hasil penelitian ini masih terbatas pada karakteristik sekolah yang homogen, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba pada skala sampel yang lebih luas dan melibatkan multisekolah.

## SIMPULAN

Media Popu Gaminus dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor 85,45%, yang membuktikan konten ragam hias Nusantara telah akurat dan sesuai Kurikulum Merdeka kelas IV SD, serta penilaian ahli media sebesar 89,23% yang memenuhi standar kelayakan. Dari aspek kepraktisan, media ini masuk kategori sangat praktis setelah memperoleh persentase 96,15% dari angket respons peserta didik karena mudah dioperasikan, serta skor sempurna 100% dari pendidik karena mampu memudahkan penyampaian materi visual secara efisien. Selain itu, keefektifan media dibuktikan oleh lonjakan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 52,69 menjadi 90,00 pada *posttest*, yang diperkuat hasil uji-T dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , skor *N-gain* sebesar 0,7868 (kriteria tinggi), dan nilai *effect size* mencapai 4,958 (kategori sangat tinggi) sehingga memberikan dampak positif yang masif terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

## REFERENSI

- Alfi Shofiyanti Mahbubah, Putri Rachmadyanti, U. A. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Asesmen Formatif Pada Kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9(No. 1), 67–83.
- Angga Fajar Ramadhan, I. I. (2022). ANALISIS MAKNA RAGAM HIAS PADA GAPURA KAYU SUNAN DRAJAT DI LAMONGAN JAWA TIMUR. *Racana: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 3(1), 1–8.
- Ayunda, H., Fitriani, W., & Mahmud Yunus Batusangkar, U. (2024). Analisis Peningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7135–7148. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/17020>
- Deni Setiawan Anisa Nurul Izzah. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1119>
- Faradila Putri Pratiwi, G. G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(Vol. 10 No. 02 (2022)).
- Irawan, D. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran. *An-Nuha*, 1(2), 225–234.
- Laras Sinta, Yes Matheos Lasarus Malaikosa, D. H. S. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3193–3202.
- Mashuri, S. (2021). Integrasi Nilai Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Daerah Pasca Konflik. *Pendidikan Multikultural*, 5(1), 79. <https://doi.org/10.33474/multikultural.v5i1.10321>
- Nguyen Huu Hau, Tran Viet Cuong, T. T. T. (2020). Students and teachers' perspective of the importance of arts in steam education in Vietnam. *Journal of Critical Reviews*, 7(11), 666–671.
- Nina Swihadayani. (2023). Nina Swihadayani SD Negeri 28 Santur Kota Sawahlunto, Indonesia.

- Jurnal Sosial Dan Teknologi*, 3(6), 488–493.  
<https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/810>
- Nyoman, N., & Handayani, L. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Dan Karakter Peserta. 14(2)*.
- Purnama Sari, S., Kusmiyati, K., & Handayani, B. S. (2023). Efektivitas Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kesadaran Metakognitif dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Lingsar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 447–451.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1098>
- Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 162–167.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4189>
- Riswalastika, E., Susanto, D. A., & Suwarti, T. S. (2023). Using Pop-Up Book in E-Learning to Improve Students Vocabulary Mastery Student. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.53754/edusia.v3i1.184>
- Sahab, F. F., & Utama, C. (2025). The Effectiveness of Pop-Up Book Media in Developing Literacy Ability of Elementary School Students : Systematic Literature Study. *International Conference of Research Innovation and Technology on Elementary Education II*, 4(4), 1–6.
- Setyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, (2016), 2016–2020.
- Sukmawarti, E. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK PADA PEMBELAJARAN PKN DI SD. *UMN AL-WASHLIYAH 13 PGSD 2021*.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP – UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD beda dalam memahami konep pembelajaran . Hal ini dapat menjadikan mereka memiliki mudah , dan hasil belajar menjadi lebih baik . Dalam proses pembelajaran . 1(1), 10–16.
- Widhiardanti, R. M., Iriani, A., & Wasitohadi. (2022). The Training Effect on the Assessment Practice of Performance-Based Cultural Arts for Vocational Art and Culture Teachers in Salatiga. *Resital*, 23(1), 28–38. <https://doi.org/10.24821/resital.v23i1.6200>
- Yulisetiani, S. (2023). Baneswa: Innovation of Introductory Media of Javanese Culture for Children Based on Pop-Up Book. *Jurnal Javanologi*, 5(2), 1088.  
<https://doi.org/10.20961/javanologi.v5i2.67961>
- Yunita, E., Pratiwi, R., Asmarani, R., Widiyati, E., Nuruddin, M., Susilo, C. Z., Kedungbogo, D., Masykurullah, M., Tk, G., Sd, G., Mi, G., & Smp, G. (2020). *PELATIHAN TARI KREASI SEBAGAI PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MI / PAUD / RA RADEN FATAH Pendahuluan Kuliah Kerja Nyata Tematik ( KKNT ) dirancang sebagai salah satu masyarakat lewat membantu meningkatkan kualitas hidup berbagai lapisan dibimbing oleh DPL unt. 01(02)*, 41–49.