
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14256

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14256

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14256

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Validated Digital Pop Up Book Media for Indonesian Language Learning: Media Pop Up Book Digital Tervalidasi untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Rachmat Alim Taqwa, alimtaqwa23@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Haslinda Haslinda, haslinda@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Tasrif Akib, tasrifakib@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Indonesian language learning in elementary schools requires media that supports literacy, student engagement, and meaningful comprehension of narrative texts. **Specific Background** Folklore material in fourth-grade Indonesian language learning contains linguistic, moral, and cultural values, yet students often experience boredom and difficulty understanding long textual materials without visual and interactive support. **Knowledge Gap** Previous pop-up book studies have mostly focused on printed or manual media, while research on digital-based pop-up book media for Indonesian language folklore learning in elementary classrooms remains limited. **Aims** This study aimed to develop and examine the prototype, validity, practicality, and classroom results of digital-based pop-up book media for folklore material in fourth-grade Indonesian language learning. **Results** The developed product was a digital-based pop-up book media containing folklore material. Expert validation showed very valid results, with media expert validation reaching 96% and material expert validation reaching 92%. Practicality was confirmed through very good implementation observation, teacher response with an average score of 97, and student response reaching 89%. Student learning outcomes increased from a pretest mean of 69.54 to a posttest mean of 81.75, while learning motivation increased from 51.08 to 82.96. **Novelty** The study offers a digital pop-up book integrating interactive visual elements and folklore content for Indonesian language learning. **Implications** The media can serve as a practical classroom resource for supporting interactive, contextual, and culturally relevant literacy learning in elementary education.

Highlights

- Developed a folklore based digital learning medium for fourth grade students.
- Expert validation showed very valid media and material quality.
- Student scores and motivation rose after classroom use.

Keywords

Digital Pop Up Book; Indonesian Language Learning; Folklore; Learning Motivation; Learning Outcomes

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14256

Published date: 2026-05-15

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan [1]. Belajar adalah aktivitas yang tidak lepas dari proses menuntut ilmu. Islam sendiri memandang orang yang berilmu dengan derajat yang mulia, orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu tidak mungkin berada di derajat yang setara, seperti yang disebutkan dalam firman Allah Ta'ala

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

(QS. Al Mujadilah:11) :

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah terobosan kurikulum yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai langkah untuk memulihkan pembelajaran yang sempat terhambat oleh berbagai tantangan, termasuk pandemi. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas bagi guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pada materi esensial sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, serta memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan metode pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik dan konteks lokal sekolah [2].

Pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kurikulum merdeka mengedepankan pengembangan keterampilan literasi secara komprehensif, meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pembelajaran bahasa tidak hanya berorientasi pada aspek kebahasaan melainkan juga mengintegrasikan unsur budaya dan konteks sosial yang relevan dengan kehidupan siswa. Melalui cara ini, keterlibatan siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran terasa lebih bermakna [3].

Pembelajaran cerita rakyat dalam kurikulum ini berperan penting sebagai media untuk menanamkan nilai budaya dan moral yang terkandung dalam cerita-cerita tradisional. Cerita rakyat dipandang sebagai sumber pembelajaran yang dapat memperkaya wawasan budaya siswa sekaligus membangun karakter melalui nilai-nilai yang diajarkan seperti kejujuran, kerja keras, dan gotong royong. Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga mendukung pengembangan kemampuan literasi dan apresiasi seni sastra, dengan cara yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa. Lebih jauh, cerita rakyat juga memberikan konteks lokal yang kuat, sehingga siswa tidak hanya belajar bahasa tetapi juga memahami identitas dan warisan budaya bangsa [4].

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat kuat mengenai peran multidimensi pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Fungsi mata pelajaran ini jauh melampaui sekadar penguasaan tata bahasa atau keterampilan menulis. Secara strategis menempatkan bahasa Indonesia sebagai disiplin ilmu yang esensial dalam kerangka kurikulum nasional. Mata pelajaran ini adalah wahana utama untuk mengembangkan empat pilar keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, dan menulis) yang merupakan basis bagi seluruh proses pembelajaran di tingkat lanjut.

Menurut [1](#) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD memiliki fungsi strategis dalam membentuk kemampuan komunikasi, literasi, dan penanaman nilai-nilai budaya kepada siswa [5]. Salah satu materi yang sering diajarkan adalah cerita rakyat, yang tidak hanya mengandung unsur bahasa tetapi juga pembelajaran nilai - nilai yang sangat penting untuk dilestarikan sejak dini.

Materi cerita rakyat memiliki peran yang penting. Cerita rakyat tidak hanya mengajarkan unsur bahasa dan memperkuat literasi naratif, tetapi juga menjadi wahana penanaman etika, moral, dan ajaran luhur yang diwariskan dalam masyarakat lokal. Nilai-nilai ini sangat penting untuk dilestarikan sejak dini guna membentuk karakter dan identitas siswa yang berbudaya. Ini menjadikan pembelajaran cerita rakyat sebagai investasi penting dalam pembangunan moral generasi penerus.

Menurut [2](#) materi cerita rakyat memiliki peran ganda yang krusial dalam membentuk kompetensi siswa. Pada tingkat linguistik, cerita rakyat berfungsi sebagai teks naratif kaya yang melatih kemampuan literasi naratif siswa, seperti mengidentifikasi alur, mengenali karakter, dan memahami struktur teks [6]. Namun, di luar fungsi kebahasaan tersebut, cerita rakyat adalah wahana penanaman etika, moral, dan ajaran luhur yang diwariskan oleh masyarakat pendahulu. Berbagai kisah tradisional ini menyajikan contoh konkret mengenai kebajikan, keadilan, kejujuran, dan konsekuensi dari perilaku buruk, yang sangat mudah diserap oleh siswa usia SD. Nilai-nilai fundamental ini sangat penting untuk dilestarikan sejak dini guna membentuk karakter dan identitas siswa yang berbudaya dan beretika. Dengan demikian, pembelajaran cerita rakyat bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan merupakan investasi penting dalam pembangunan moral generasi penerus dan pemeliharaan warisan budaya bangsa.

Kurikulum merdeka menetapkan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Kurikulum ini mengedepankan pengembangan keterampilan literasi secara komprehensif, meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pada buku pelajaran bahasa Indonesia kelas IV (Bab 7) dengan materi "Asal Usul", terdapat pembahasan tentang cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran secara kognitif, adalah agar siswa mampu menemukan dan mengidentifikasi informasi dalam teks dan gambar, serta menyampaikan pendapat mengenai informasi tersebut. Berdasarkan tujuan tersebut, siswa diharapkan mampu menemukan dan mengidentifikasi informasi dalam teks dan gambar, serta menyampaikan pendapat tentang informasi yang disajikan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di UPT SDN 11 Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto, pada tanggal 29 November 2025, ditemukan adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat. Hal ini dapat dilihat dari data hasil analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa motivasi dan pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kegemaran membaca buku lain di luar buku sekolah, seperti buku cerita atau komik. Selain itu, dalam proses pembelajaran di kelas, siswa seringkali merasa bosan dan bingung saat guru menjelaskan materi cerita rakyat. Dari sisi kemampuan memahami bacaan, mayoritas siswa mengaku kesulitan memahami isi cerita jika materi hanya disajikan dalam bentuk tulisan atau teks yang panjang tanpa dukungan gambar maupun video. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar karena siswa sulit untuk menceritakan kembali isi teks yang telah dibaca. Meskipun demikian, hasil analisis menunjukkan preferensi positif terhadap penggunaan media inovatif, di mana seluruh siswa menyatakan sangat menyukai media pembelajaran yang berwarna-warni, bergambar, dan memiliki unsur gerak atau bunyi. Seluruh siswa juga memberikan respon setuju bahwa penggunaan media Pop-up book berbasis digital dapat digunakan disekolah.

Hasil kebutuhan guru yang diperoleh melalui angket di kelas di UPT SDN 11 Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto pada tanggal 29 November 2025 menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi terletak pada keterbatasan sumber belajar yang hanya terpaku pada buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif. Guru merasa perlu adanya media pembelajaran yang lebih variatif untuk menarik minat siswa, mengingat materi cerita rakyat saat ini masih sulit diajarkan secara efektif jika hanya mengandalkan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan dalam penyajian materi agar lebih dinamis dan tidak membosankan. Selain itu, guru memberikan respons yang sangat positif terhadap rencana pengembangan media Pop-up book berbasis digital karena dinilai dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Guru juga menegaskan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran visual yang menarik, modern, dan mudah digunakan sangatlah tinggi. Penggunaan media Pop-up book digital ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi kejenuhan siswa, sekaligus mampu memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan yang nyata antara harapan ideal dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan kondisi aktual yang dihadapi guru dan siswa di sekolah. Salah satu penyebab kesenjangan tersebut adalah minimnya media ajar yang menarik, kontekstual, dan relevan untuk menarik minat siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, Upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu mencoba untuk mengembangkan media visual dan interaktif berupa media pop up book berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa. Salah satu media yang terbukti efektif adalah Pop-up book, yakni buku tiga dimensi yang menghadirkan pengalaman belajar yang menarik melalui tampilan visual yang dinamis.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media ini. Misalnya, penelitian 3 menunjukkan bahwa Pop-up book pada materi IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir ilmiah siswa [7]. Penelitian 4 juga membuktikan bahwa Pop-up book efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD [8]. Selain itu, 5 mengembangkan Pop-up book Satua Bali yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya [9], sedangkan 6 menekankan manfaatnya untuk meningkatkan kefasihan membaca [10]. Penelitian 7 pun menunjukkan validitas tinggi Pop-up book dalam pembelajaran IPA sistem pencernaan [11]. Penelitian 8 Media pop-up book berbasis kearifan lokal efektif digunakan pada siswa kelas IV untuk membantu mereka memahami alur cerita rakyat dan nilai-nilai moral di dalamnya, karena penyajiannya yang interaktif mampu mengatasi keterbatasan buku teks konvensional". [12]

Meskipun demikian, seluruh penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar pengembangan Pop-up book masih dalam bentuk media cetak/manual, belum berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik generasi siswa masa kini yang lebih dekat dengan perangkat elektronik. Selain itu, belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti penggunaan Pop-up book berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat budaya makassar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut, yaitu pengembangan media Pop-up book berbasis digital (Power Point dan Canva) yang tidak hanya menampilkan elemen visual menarik, tetapi juga menghadirkan interaktivitas yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui pengintegrasian teknologi digital, Pop-up book dapat dikembangkan menjadi media yang lebih hidup, memuat animasi, suara, dan narasi interaktif yang mampu menarik minat siswa terhadap cerita rakyat sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap isi cerita dan nilai-nilai budaya bangsa.

Penelitian ini telah menggunakan model pengembangan Four-D (4-D). Model ini dikembangkan oleh 9. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Setelah melalui proses pengembangan dalam pelatihan, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahap: define, design, develop, dan disseminate [13].

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Pop-up book berbasis digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan zaman, serta memperkuat pelestarian nilai budaya melalui pendidikan dasar. Dari masalah-masalah yang muncul dan adanya sarana-sarana yang berpotensi untuk memecahkan masalah. Peneliti berupaya memiliki gagasan karya berupa media Pop-up book berbasis digital yang memiliki konten yang mengandung substansi materi cerita rakyat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media Pop-up book dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi, masih terdapat kesenjangan yang signifikan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media Pop-up book berbasis cetak dan belum mengintegrasikan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan Pop-up book berbasis digital pada materi cerita rakyat lokal, khususnya budaya Makassar di jenjang sekolah dasar, masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Pop-up book berbasis digital yang mengintegrasikan unsur visual interaktif, animasi, serta konteks budaya lokal Makassar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi digital dan pelestarian budaya lokal.

METODE

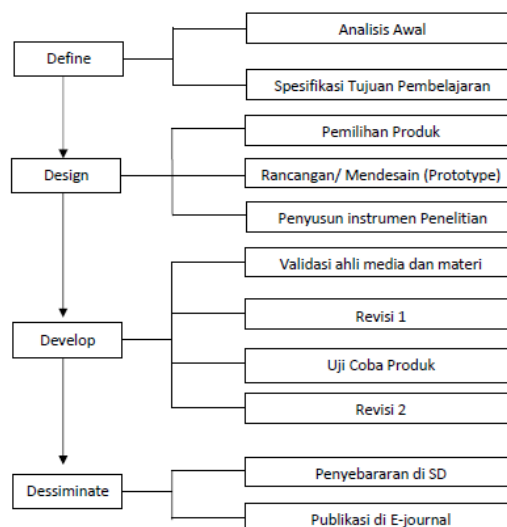
A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian Research and Development (R&D) dan mengadopsi model desain penelitian dan pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Desain 4D adalah desain penelitian pengembangan yang sistematis, lengkap, dan mudah dipahami. Penelitian ini di validasi dari ahli untuk memastikan kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan Define, Design, Develop, dan Disseminate. model ini untuk menyelidiki pengembangan media ini. Tahap-tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 1 Tahapan Model 4D



C. Uji Coba Produk 1. Desain Uji Coba

Uji coba media pop-up book digital bertujuan menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Tahap awal dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media melalui instrumen penilaian serta saran perbaikan sebelum uji lapangan..

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian terdiri dari dua pihak, yaitu validator ahli dan siswa kelas IV SD. Validator ahli (ahli materi dan ahli media) bertugas menilai kelayakan media pop-up book berbasis digital. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD berjumlah 24 orang (13 perempuan dan 11 laki-laki). Karena jumlah populasi kurang dari 100, seluruhnya dijadikan sampel (total sampling). Dalam uji coba, siswa menggunakan media pop-up book digital dalam pembelajaran dengan pendampingan guru sebagai fasilitator untuk menilai kinerja, manfaat, dan respons terhadap media.

3. Jenis Data

Data yang digunakan meliputi:

[ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14256), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

- a. Kualitatif: komentar dan saran dari ahli, guru, dan siswa untuk perbaikan media.
- b. Kuantitatif: skor angket (skala Likert) untuk menilai validitas dan kepraktisan, serta hasil pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung menggunakan panca indera untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas, kejadian, objek, kondisi, atau suasana tertentu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui angket peneliti. Ada dua jenis wawancara: wawancara mendalam yang bersifat bebas dan menggali informasi secara detail, serta wawancara terarah yang menggunakan pedoman pertanyaan tertentu.

3. Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi ahli adalah alat untuk mengukur kualitas Media Pop-up book berbasis digital yang akan diuji. ini akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

4. Angket Respons Media

Dalam penelitian ini, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan, daya tarik, dan potensi media dalam meningkatkan motivasi siswa. Angket ini mengukur respons terhadap penggunaan media Pop-up book berbasis digital.

5. Tes (Pre-Test – Post-Test)

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (Pre-test dan Post-test) untuk mengukur Hasil Belajar siswa pada materi Cerita Rakyat.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan Produk (Validitas Ahli)

Digunakan untuk menilai kelayakan media pop-up book berbasis digital berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Data dianalisis melalui perhitungan rata-rata skor skala Likert yang dikonversi menjadi persentase, kemudian ditentukan kategorinya. Selain itu, konsistensi penilaian antarvalidator diuji menggunakan koefisien Gregory.

2. Analisis Data Kepraktisan (Angket Guru dan Siswa)

Bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media dari sudut pandang guru dan siswa. Data diperoleh melalui angket, dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan persentase, lalu dikategorikan sesuai tingkat kepraktisannya. Data kualitatif berupa saran dan komentar juga digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media.

3. Analisis Data Efektivitas (Motivasi dan Hasil Belajar)

Digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Analisis dilakukan secara deskriptif dan inferensial, dengan uji hipotesis menggunakan uji t (pre-test dan post-test). Hasil ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu $< 0,05$ menunjukkan media efektif dan $> 0,05$ menunjukkan tidak efektif.

F. Diagram Alir

Diagram alir penelitian adalah representasi visual dari rangkaian tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah proses penelitian secara sistematis dan berurutan. Diagram ini menggunakan simbol-simbol dan panah yang menghubungkan langkah-langkah tersebut sehingga memudahkan pembaca untuk memahami alur kerja penelitian secara jelas dan logis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Desain Media Pop Up Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian ini melibatkan pengumpulan fakta dan identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Proses pendefinisian ini terdiri dari lima Langkah yang akan dijelaskan lebih lanjut di bagian berikut:

a) Analisis Awal

Dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat, meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka.

b) Analisis Peserta Didik

Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV. Siswa mulai mandiri, tetapi masih membutuhkan bimbingan dalam memahami teks naratif. Kemampuan membaca sudah cukup, namun pemahaman isi, identifikasi informasi, dan penarikan kesimpulan masih rendah.

c) Analisis Konsep

Fokus pada materi cerita rakyat. Penyusunan materi yang sistematis dan menarik dalam media ajar diperlukan untuk membantu pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

d) Analisis Tugas

Menganalisis tujuan pembelajaran untuk menentukan bentuk, struktur, dan isi media yang mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

e) Analisis Tujuan Pembelajaran

Bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui media pop-up book digital, agar siswa mampu memahami cerita rakyat, mengenali unsur intrinsik, serta mengembangkan berpikir kritis.

Setelah melakukan analisis mendalam terhadap temuan dari studi pendahuluan, langkah berikutnya adalah merancang media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 11 Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media ajar berupa Pop-up book berbasis digital yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang bermakna, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Perancangan media ini secara khusus diintegrasikan dengan langkah-langkah metode SQR3 (Survey, Question, Read, Recite, Review) sebagaimana yang tertuang dalam modul ajar, guna memastikan setiap transisi halaman digital mampu menstimulasi kemampuan kognitif siswa.

b. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media ajar pop-up book berbasis digital pada materi cerita rakyat yang telah disempurnakan berdasarkan umpan balik dan saran dari ahli serta hasil uji coba. Penyempurnaan dilakukan agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 11 Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

Media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dirancang dengan tampilan yang menarik, sederhana, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Setiap bagian media disusun secara sistematis, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Media ini memuat petunjuk penggunaan, teks cerita rakyat yang sesuai, ilustrasi tiga dimensi (3D), fitur instrumen musik latar, panduan kegiatan memahami bacaan, serta latihan-latihan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik kelas IV.

c. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat di UPT SDN 11 Bangkala Barat. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar pop-up book berbasis digital yang dikembangkan, peserta didik dan guru mengisi angket respon terhadap media tersebut untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memberikan post-test kepada peserta didik yang sebelumnya telah diberikan pre-test untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

2. Kevalidan Media Pop Up Book Berbasis Digital pada Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

a. Validasi Media

Hasil validasi materi memperoleh persentase 95% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 85% dari validator ahli 2 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek-aspek penjelasan yang terdapat pada media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, serta jabaran materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, hasil pengujian kevalidan materi diperkuat dengan analisis koefisien Gregory yang menunjukkan nilai 0,9 dengan kategori validitas sangat tinggi.

b. Validasi Materi

Hasil validasi materi memperoleh persentase 96% dari validator ahli 1 dengan kategori sangat valid, dan 83% dari validator ahli 2 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa aspek-aspek penjelasan yang terdapat pada media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, serta jabaran materi dalam media telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis koefisien Gregory yang menunjukkan nilai 0,9 dengan kategori validitas sangat tinggi.

c. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat

Rekapitulasi presentase skor kevalidan media pop up book berbasis digital pada Bahasa Indonesia materi cerita rakyat diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

NO	ASPEK	VALIDATOR1		VALIDATOR2	
		PERSENTASE	KETERANGAN	PERSENTASE	KETERANGAN
1	MEDIA	95%	SANGAT VALID	85%	SANGAT VALID
2	MATERI	96%	SANGAT VALID	83%	SANGAT VALID
	RATA-RATA	95,50%	SANGAT VALID	84,00%	SANGAT VALID

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, rata-rata penilaian dari validator 1 adalah 95,50% dan validator 2 adalah 84,00% , yang keduanya menunjukkan kriteria Sangat Valid. Mengukuhkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital ini layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN 11 Bangkala Barat.

- d. Koefisien Validator (Analisis Gregory) Media dan Materi
1) Koefisien validator (Analisis Gregory) Media Pop Up Book

Tabel 2 Koefisien Validator Analisis Gregory Media Pop Up Book

MATRIX 2X2		VALIDATOR 2	
		TIDAK RELEVAN	RELEVAN
VALIDATOR 1	TIDAK RELEVAN	0	0
	RELEVAN	0	20

$$V_c = \frac{20}{0+0+0+20} = 1,0$$

Interpretasi Hasil:

Nilai $V_c = 1,0$ menunjukkan kesepakatan penuh antarvalidator, sehingga seluruh indikator dinilai relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pop-up book berbasis digital dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- 2) Koefisien validator (Analisis Gregory) Materi pada media pop up book

Tabel 3 Koefisien Validator Analisis Gregory Materi pada media pop up book

		VALIDATOR 2	
		TIDAK RELEVAN	RELEVAN
VALIDATOR 1	TIDAK RELEVAN	0	0
	RELEVAN	1	13

$$V_c = \frac{13}{0+0+1+13} = 0,9$$

Interpretasi Hasil: Nilai $V_c = 0,9$ menunjukkan kesepakatan sangat tinggi antarvalidator, sehingga hampir seluruh indikator materi dinilai relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pop-up book berbasis digital dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Kepraktisan Media Pop Up Book Berbasis Digital pada Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD
a. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Digital pada Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Tabel 4 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

OBSERVER	SKOR	=98	KRITERIA	
	95			TERLAKSANA
	96			SANGAT BAIK

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dinyatakan sangat sesuai atau sangat baik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 98. Dengan demikian, berdasarkan tabel skala penilaian, kualifikasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dikategorikan sangat sesuai/sangat baik, yang menunjukkan bahwa media ajar ini dapat diterapkan dengan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat.

- b. Respon Guru

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14256

Tabel 5 Hasil Kepraktisan Respon Guru Terhadap Media Pop Up Book

GURU	SKOR		KRITERIA
	124	=100	SANGAT PRAKTIS
	124		

Berdasarkan hasil respons guru terhadap kepraktisan media ajar pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, respons guru terhadap kepraktisan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dinyatakan sangat praktis. Hasil perolehan dari guru kelas IV menunjukkan bahwa media ajar ini memperoleh skor 100, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ajar ini mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat.

c. Respon Siswa

Tabel 6 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pop Up Book

KODE SISWA	SKOR	PERSENTASE	KRITERIA
ARA	42	93	SANGAT PRAKTIS
ALB	29	64	KURANG PRAKTIS
ALF	41	91	SANGAT PRAKTIS
D.A	36	80	SANGAT PRAKTIS
ILH	41	91	SANGAT PRAKTIS
I.P.U	42	93	SANGAT PRAKTIS
JUN	39	86	SANGAT PRAKTIS
KAS	41	91	SANGAT PRAKTIS
M.E.S	42	93	SANGAT PRAKTIS
M.A.B	41	91	SANGAT PRAKTIS
M.A	40	88	SANGAT PRAKTIS
M.H.A	42	93	SANGAT PRAKTIS
M.J	41	91	SANGAT PRAKTIS
M.N	40	88	SANGAT PRAKTIS
M.R.A	41	91	SANGAT PRAKTIS
M.A	41	91	SANGAT PRAKTIS
NAJ	40	88	SANGAT PRAKTIS
PAJ	41	91	SANGAT PRAKTIS
RAH	41	91	SANGAT PRAKTIS
RIF	42	93	SANGAT PRAKTIS
RIS	41	91	SANGAT PRAKTIS
SAH	40	88	SANGAT PRAKTIS
SAP	41	91	SANGAT PRAKTIS
Y.N.A	42	93	SANGAT PRAKTIS
RATA-RATA	41	90,75	SANGAT MINAT

Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar yang dikembangkan terbukti praktis dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

4. Keefektifan Media Pop Up Book Berbasis Digital pada Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Data mengenai efektivitas pada penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar dan motivasi siswa setelah mereka mengikuti [ISSN 2714-7444 \(online\), https://acopen.umsida.ac.id](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14256), published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyah.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

rangkaian lengkap pembelajaran yang menggunakan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana media ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat..

- a. Hasil Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat
- 1) Hasil Motivasi Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat pada uji coba 1 (Skala Kecil).

Hasil Uji Motivasi Siswa Menggunakan Media Pop Up Book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat pada Uji Coba I (Skala Kecil)

Tabel 7 Hasil Uji Coba I (Skala Kecil)

KODE SISWA	SKOR	JUMLAH	KRITERIA
ALF	42	84	SANGAT PRAKTIS
M.J	36	72	KURANG PRAKTIS
M.A	47	94	SANGAT PRAKTIS
RATA-RATA	41,66666667	83,33333333	SANGAT PRAKTIS

- 2) Hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat pada uji coba 1 (Skala Kecil).

Hasil Uji Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up Book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat pada Uji Coba I (Skala Kecil)

Tabel 8 Hasil Uji Coba I (Skala Kecil)

KODE SISWA	SKOR	JUMLAH	KRITERIA
ALF	19	79	KKM
M.J	21	87	>KKM
M.A	22	92	>KKM
RATA-RATA	20,66666667	86	>KKM

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan pada siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil penelitian pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), standar deviasi, dan varians.

Tabel 9 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
tes hasil terb	13	79	92	86,00	6,557
Motivasi terb	22	72	94	83,33	11,015

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 9 diperoleh data untuk variabel hasil belajar dan motivasi sebagai berikut.

- a) Deskripsi Hasil Belajar

Hasil tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa jumlah data (N) sebanyak 3. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 79 dan nilai tertinggi adalah 92, dengan rentang nilai sebesar 13. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa adalah 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa setelah menggunakan media ajar pop-up book berbasis digital berada pada kategori sangat baik. Nilai standar deviasi sebesar 6,557 menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa cukup merata atau homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar yang dikembangkan mampu menghasilkan capaian hasil belajar yang konsisten pada tahap uji coba terbatas.

- b) Deskripsi Hasil Motivasi

Hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa jumlah data (N) sebanyak 3. Nilai minimum yang diperoleh adalah 72 dan nilai maksimum adalah 94, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 22. Nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa adalah 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi setelah penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital yang dikembangkan. Nilai standar deviasi sebesar 11,015 menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat motivasi antar siswa, namun secara umum nilai yang diperoleh tetap berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang tinggi pada kedua variabel serta penyebaran data yang menunjukkan kecenderungan hasil yang baik dan stabil pada tahap uji coba terbatas.

- 1) Hasil Motivasi Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Hasil Pre-test uji Motivasi Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Tabel 10 Statistik Deskriptif Hasil PreTest Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
motivasi_pre	24	60	34	94	51,08	13,161
Valid N (listwise)	24					

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 24 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 34 dan nilai maksimum adalah 94, dengan rentang nilai (range) sebesar 60. Nilai rata-rata (mean) motivasi siswa pada tahap pretest adalah 51,08. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa sebelum penggunaan media ajar yang dikembangkan masih berada pada kategori Kurang Motivasi atau rendah.

Hasil Post-test uji Motivasi Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Tabel 11 Statistik Deskriptif Hasil Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
motivasi_post	24	22	72	94	82,96	6,444
Valid N (listwise)	24					

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 24 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa meningkat secara signifikan menjadi 72 dan nilai maksimum mencapai 94, dengan rentang nilai (range) yang lebih kecil yaitu sebesar 22. Nilai rata-rata (mean) motivasi siswa pada tahap posttest adalah 82,96. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa setelah penggunaan media ajar yang dikembangkan berada pada kategori Sangat Bermotivasi atau tinggi.

- 2) Hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Hasil Post-test uji hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Tabel 12 Statistik Deskriptif Hasil Pretest

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil_belajar_pre	24	17	62	79	69,54	4,718
Valid N (listwise)	24					

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 24 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 62 dan nilai maksimum adalah 79, dengan rentang nilai (range) sebesar 17. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada tahap pretest adalah 69,54. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa secara klasikal masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan.

Hasil Post-test uji hasil belajar Siswa pada Materi Cerita Rakyat Menggunakan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital pada Uji Coba II (Skala Besar) di Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Tabel 13 Statistik Deskriptif Hasil Post test

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil_belajar_post	24	17	75	92	81,75	5,519
Valid N (listwise)	24					

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah siswa yang menjadi responden pada uji coba luas sebanyak 24 orang. Nilai minimum yang diperoleh siswa meningkat signifikan menjadi 75 dan nilai maksimum mencapai 92, dengan rentang nilai (range) sebesar 17. Nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada tahap posttest adalah 81,75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa setelah penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital berada pada kategori Tinggi dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai standar deviasi sebesar 5,519 menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa relatif homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar yang dihasilkan dari penggunaan media ajar ini terjadi secara merata dan konsisten di antara peserta didik. Peningkatan dari rata-rata pretest sebesar 69,54 menjadi 81,75 pada posttest membuktikan efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat. Penelitian ini mengkaji prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D, yang mencakup empat tahapan utama, yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). [14]

Penggunaan model 4-D ini memungkinkan pengembangan media ajar dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran pada tahap pendefinisian, perancangan media dan materi pembelajaran pada tahap desain, pengembangan media ajar beserta validasi ahli dan uji coba pada tahap pengembangan, hingga penyebaran dan penerapan media ajar dalam pembelajaran pada tahap penyebaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik, praktis digunakan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa [15].

Pembahasan hasil penelitian ini diuraikan secara sistematis berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar, sehingga memberikan gambaran lengkap mengenai kualitas dan dampak penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dalam pembelajaran di kelas IV SDN 11 Bangkala Barat.

1. Desain Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Pengembangan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat diawali dengan tahap analisis pendahuluan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa, serta keterbatasan media ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa media yang digunakan masih bersifat konvensional, didominasi oleh buku paket, papan tulis, dan metode ceramah, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan keaktifan belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merencanakan pengembangan media ajar pop-up book berbasis digital sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dilakukan analisis konsep materi, perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi perangkat pembelajaran, angket respons guru dan siswa terhadap media ajar, soal tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta lembar penilaian kelayakan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media [16].

Pada tahap desain, pengembangan media ajar dimulai dengan penentuan format pop-up book digital, perancangan struktur isi, serta penyusunan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Media ini dirancang secara sistematis dengan memperhatikan aspek kebahasaan, kelayakan isi, penyajian visual interaktif, dan kegrafikan agar mudah dipahami serta menarik motivasi belajar siswa. Materi cerita rakyat dipilih karena memiliki nilai budaya, pesan moral, dan kedekatan dengan kehidupan siswa, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar.

Pengembangan prototipe media ini didasarkan pada kebutuhan akan media visual yang inovatif. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arsyad, 2011). Selain itu, penggunaan format digital dalam pop-up book ini merupakan bentuk modernisasi dari media tiga dimensi yang menurut Dzuanda (2011) memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan tampak hidup [17].

Media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat ini terdiri atas beberapa bagian utama:

Bagian Pendahuluan: Memuat petunjuk penggunaan media dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

a. Bagian Materi Cerita Rakyat

Menyajikan teks bacaan yang dikombinasikan dengan fitur pop-up digital dan ilustrasi pendukung untuk membantu visualisasi isi cerita.

b. Bagian Kegiatan Belajar

Dirancang untuk melatih kemampuan memahami isi teks, menemukan ide pokok, tokoh, latar, dan amanat cerita melalui aktivitas interaktif.

c. Bagian Latihan dan Evaluasi

Berisi soal-soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah berinteraksi dengan media.

d. Bagian Refleksi

Mendorong siswa mengekspresikan pendapat dan tingkat ketertarikan mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Pengembangan media pop up book ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, dan kontekstual bagi siswa. Keberadaan media ajar pop-up book berbasis digital tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini sejalan dengan fungsi utama media ajar sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman materi, memperjelas informasi, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar [18].

Secara konseptual, desain media ini sejalan dengan teori konstruktivisme karena mendorong keterlibatan aktif siswa melalui eksplorasi visual dan interaktif. Integrasi aspek visual dan verbal (dual coding) membuat pemahaman lebih kuat dibanding media konvensional. Keunggulan utama media ini terletak pada perpaduan interaktivitas, visualisasi, dan konteks budaya yang efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman siswa.

2. Kevalidan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Proses validasi media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat melibatkan dua kelompok validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media ajar ini menerima penilaian sangat valid dan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media memastikan bahwa elemen desain, tata letak, fitur interaktif pop-up, dan fungsi teknis digital media ajar telah memenuhi standar, sehingga siswa dapat mengakses dan menggunakan media dengan pengalaman belajar yang optimal. Di sisi lain, validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa konten cerita rakyat yang disajikan dalam media ajar akurat, jelas, dan relevan dengan kompetensi pembelajaran yang dituju, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara efektif [19].

Dengan demikian, hasil validasi dari kedua kelompok ahli memberikan kepastian bahwa media ajar pop-up book berbasis digital ini telah dievaluasi secara cermat dan memenuhi syarat sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses peningkatan motivasi dan pemahaman siswa.

Hasil validasi yang mencapai kategori "Sangat Valid" (Media 96% dan Materi 92%) menunjukkan bahwa produk ini memenuhi kriteria kelayakan teknis dan substansial. Secara teoretis, hal ini mendukung fungsi media sebagai alat bantu komunikasi dalam pembelajaran. Pemilihan cerita rakyat sebagai materi divalidasi dengan sangat baik karena sesuai dengan pandangan Supriyati & Muhyidin (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan cerita rakyat pada keterampilan berbahasa di sekolah dasar merupakan instrumen penting untuk mengenalkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal melalui teks yang dekat dengan imajinasi siswa.

Secara keseluruhan, proses validasi menunjukkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, baik dari segi media maupun materi, dan siap digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat [20].

Tingkat kevalidan yang tinggi menunjukkan adanya keselarasan antara tujuan, materi, dan media (instructional alignment). Berbeda dengan penelitian lain yang sering hanya unggul secara visual, media ini juga kuat secara substansi. Hal ini menegaskan bahwa validitas yang baik berkontribusi langsung pada efektivitas pembelajaran karena materi yang disajikan akurat dan bermakna.

3. Kepraktisan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Kepraktisan media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat dievaluasi melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta tanggapan siswa dan guru terhadap media ajar. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media ajar mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa [21].

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh observer menunjukkan skor 97, yang termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat praktis, sehingga menunjukkan bahwa media ajar dapat diterapkan secara lancar dalam pembelajaran. Kepraktisan media ajar juga dibuktikan melalui angket tanggapan guru, di mana nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 97, dikategorikan sangat praktis, yang menandakan bahwa guru menilai media ajar ini sangat membantu dalam proses instruksional dan mudah dioperasikan secara digital.

Selain itu, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan media ajar setelah mengikuti pembelajaran pada tahap uji coba luas. Hasil pengisian angket menunjukkan persentase 89%, termasuk dalam kategori Sangat Praktis, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa media ajar pop-up book berbasis digital ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar pada materi cerita rakyat [22].

Secara keseluruhan dengan kaitan teori pada kepraktisan yang ditunjukkan melalui skor 97 dari guru dan 89% dari siswa

menunjukkan bahwa media ini memenuhi prinsip efisiensi dan efektivitas penggunaan. Sebagaimana dijelaskan dalam Bab II, media pop-up book memiliki keunggulan dalam memberikan kejutan (surprise) di setiap halamannya yang memperkuat ingatan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Sunarti, dkk. (2023) berjudul "The Effectiveness of Pop-Up Book Media in Learning Reading Skills" yang menegaskan bahwa media ini sangat praktis dan efektif karena mampu menyederhanakan materi yang rumit menjadi sajian visual yang mudah dioperasikan di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan praktis digunakan dalam pembelajaran, memfasilitasi proses belajar mengajar, dan mendukung peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat secara efektif dan menyenangkan [23].

Kepraktisan tinggi menunjukkan media memiliki usability yang baik dan mudah diterima pengguna (TAM). Kemudahan penggunaan mengurangi beban kognitif sehingga siswa lebih fokus pada materi. Berbeda dengan beberapa media digital lain yang kompleks, media ini efisien dan mudah diintegrasikan, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran.

4. Keefektifan Media Ajar Pop-up book Berbasis Digital Materi Cerita Rakyat dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Bangkala Barat

Untuk mengetahui efektivitas media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat, dilakukan perbandingan nilai pretest dan posttest siswa. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

a. Uji Coba I (Skala Kecil)

Pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan kelompok kecil, media ajar ini sudah menunjukkan performa yang sangat baik. Data statistik menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,00 dengan standar deviasi 6,557. Sementara itu, pada variabel motivasi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,33 dengan standar deviasi 11,015.

Hasil pada skala kecil ini memberikan gambaran awal bahwa struktur konten dan fitur visual dalam pop-up book digital mampu menciptakan fokus belajar yang lebih tinggi. Skor standar deviasi yang cukup rendah mengindikasikan bahwa media ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam, sehingga kesenjangan pemahaman dapat diminimalisir sejak tahap awal pengembangan.

b. Uji Coba II (Skala Besar)

Uji coba II dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat sebagai tahap penerapan media ajar dalam skala yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Pada variabel hasil belajar, data pretest menunjukkan skor siswa berkisar antara 62 hingga 79, namun setelah penggunaan media, nilai posttest meningkat signifikan menjadi berkisar antara 75 hingga 92, dengan perolehan nilai rata-rata (mean) sebesar 81,75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan dan berada pada kategori hasil belajar yang tinggi. Transformasi nilai ini membuktikan bahwa penyajian materi cerita rakyat melalui perangkat digital dan visualisasi pop-up mampu menyederhanakan konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Sementara itu, pada variabel motivasi belajar, hasil analisis menunjukkan lonjakan yang sangat positif. Nilai rata-rata pretest yang awalnya hanya sebesar 51,08 meningkat drastis menjadi 82,96 pada tahap posttest. Peningkatan yang mencapai angka signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital secara skala besar sangat efektif dalam membangkitkan gairah dan ketertarikan siswa terhadap materi cerita rakyat. Berdasarkan data individu, tidak ditemukan satu pun siswa yang mengalami penurunan nilai. Bahkan, siswa yang memiliki nilai awal terendah pada tahap pretest menunjukkan progres peningkatan yang paling mencolok, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu merangkul berbagai tingkat kemampuan belajar siswa di kelas [24].

Hasil uji coba skala kecil (terbatas) dan skala besar (luas) menunjukkan konsistensi yang kuat dalam hal efektivitas produk. Baik pada tahap uji coba awal maupun pada penerapan skala luas, nilai hasil belajar dan motivasi siswa secara konsisten meningkat secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoretis dan praktis secara teknis, tetapi juga sangat efektif sebagai instrumen pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 69,54 menjadi 81,75 mengonfirmasi penelitian Sari, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan rangsangan sensorik yang lebih kuat dibandingkan media cetak konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa media ajar pop-up book berbasis digital mampu menciptakan korelasi positif antara ketertarikan visual dengan pemahaman kognitif. Media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara akademis sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran [25]. Dengan demikian, suasana belajar di kelas IV SDN 11 Bangkala Barat menjadi lebih dinamis, interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Secara lebih mendalam, temuan ini memperkuat dan memperluas studi sebelumnya tentang media pembelajaran digital. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada hasil kuantitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media juga ditentukan oleh proses kognitif dan afektif selama pembelajaran. Berdasarkan teori kognitif multimedia,

peningkatan hasil belajar terjadi melalui integrasi visual dan verbal yang mengoptimalkan memori kerja. Dari sisi motivasi, media meningkatkan perhatian, relevansi, dan keterlibatan emosional siswa sehingga mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, efektivitas media tidak hanya terlihat dari angka, tetapi juga dari mekanisme teoretis yang menunjukkan bahwa interaktivitas, visualisasi, dan konteks materi membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna serta memperkuat kontribusi empiris dan konseptual dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Desain Media Pop Up Book

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media ajar yaitu pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan sebagai media inovatif untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 11 Bangkala Barat.

2. Kevalidan Media Pop Up Book

Media ajar pop-up book berbasis digital materi cerita rakyat yang dikembangkan dinilai valid berdasarkan penilaian dari dua kelompok validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi secara rinci adalah sebagai berikut:

- a. Pada validasi ahli media, diperoleh persentase 96% dan dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kegrafikan, fitur interaktif, dan fungsi digital media telah memenuhi standar.
 - b. Pada validasi ahli materi, diperoleh persentase 92% dan dikategorikan sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa konten materi cerita rakyat yang disajikan akurat, jelas, dan relevan dengan kompetensi pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media ajar memenuhi kriteria validitas tinggi, baik dari segi konten materi maupun elemen media, sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media ajar pop-up book berbasis digital dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer menunjukkan kriteria yang sangat baik, sehingga penerapan media ajar dapat dilakukan dengan lancar. Selain itu, tanggapan guru melalui angket menunjukkan skor 97 dan dikategorikan sangat praktis, serta respons siswa mencapai persentase 89% dalam kategori sangat praktis, yang menegaskan kemudahan penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

4. Keefektifan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media ajar pop-up book berbasis digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui Group Statistics pretest dan posttest, yaitu:

- a. Hasil belajar: rata-rata nilai pretest sebesar 69,54 meningkat menjadi 81,75 pada posttest, dengan standar deviasi masing-masing 4,718 dan 5,519.
- b. Motivasi belajar: rata-rata nilai pretest sebesar 51,08 meningkat menjadi 82,96 pada posttest, dengan standar deviasi masing-masing 13,161 dan 6,444. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar pop-up book berbasis digital secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pop-up book berbasis digital dapat menjadi alternatif strategis bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, khususnya pada materi berbasis teks seperti cerita rakyat. Media ini juga berpotensi mendukung integrasi literasi digital dan penguatan nilai budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, menguji efektivitasnya dengan desain eksperimen yang lebih luas, serta mengintegrasikan fitur teknologi yang lebih interaktif seperti animasi atau gamifikasi agar dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, penelitian belum menggunakan kelompok kontrol, sehingga perbandingan efektivitas dengan metode lain belum dapat dianalisis secara mendalam. Pengukuran yang dilakukan juga masih bersifat jangka pendek, sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan media. Di samping itu, fitur media masih terbatas tanpa integrasi teknologi lanjutan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi keterbatasan tersebut agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak UPT SDN 11 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto, guru, dan siswa kelas IV yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

References

- [1] M. Z. Roziqin, *Moral Pendidikan di Era Global: Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global*, 1st ed. Malang: Averroes Press, 2007.
- [2] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah pada Kurikulum Merdeka*, 2022.
- [3] N. Fatimah, R. D. Utami, et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar," *Elementary School Education*, vol. 8, no. 3, pp. 307–316, 2024.
- [4] D. Febrianty, S. D. Sidabutar, et al., "Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa," *Journal of Citizen Research and Development*, vol. 2, no. 1, pp. 424–428, 2025.
- [5] T. K. Mukhoerrunnissa, N. Nita, et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Digital Tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 2, pp. 1634–1644, 2024.
- [6] E. Ariaty, N. Ariandini, et al., "Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Kependidikan Media*, vol. 14, pp. 88–95, 2025.
- [7] A. R. Soraya and N. Anas, "Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Berpikir Ilmiah Peserta Didik Sekolah Dasar," *Elementary School Education Journal*, vol. 8, no. 3, pp. 1–9, 2024.
- [8] S. Sunarti, A. Deri, et al., "The Effectiveness of Pop-up Book Media in Learning Reading Skills of Grade II Elementary School," *Cakrawala Pendidikan*, vol. 42, no. 2, pp. 493–506, 2023.
- [9] I. G. A. J. Pramana and I. G. Margunayasa, "Pop-Up Book Satua Bali untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 143–152, 2025.
- [10] Y. Eskris and H. D. Koeswanti, "Media Pop-up Book Berbasis Model Pembelajaran APACIN Meningkatkan Kemampuan Kefasihan Membaca Siswa," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 447–454, 2022.
- [11] A. I. Sukma and D. Mustika, "Pengembangan Media Pop-Up Book IPA Materi Sistem Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, vol. 13, no. 3, pp. 2885–2896, 2024.
- [12] D. Anindita and N. S. Wardani, "Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik," *Jurnal Pendidikan Digital*, vol. 3, pp. 76–83, 2021.
- [13] Haslinda, "Pengembangan Bahan Ajar Kajian Apresiasi Prosa Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Mobile Learning," *Jurnal Konfiks*, 2017.
- [14] H. Rusdi, R. Ervianti, et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, 2025.
- [15] S. Samsidar, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD," *Braz Dent J.*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [16] N. A. Saragih, "Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Literasi," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 8, pp. 10052–10057, 2025.
- [17] D. Anindita and N. S. Wardani, "Pengembangan Media Pop-up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik," *Jurnal Pendidikan Digital*, vol. 3, pp. 76–83, 2021.
- [18] M. Crismest, S. Sitorus, et al., "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, pp. 252–266, 2025.
- [19] P. D. Darmawan, M. Fitrah, et al., "Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi," *Zaheen: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, pp. 1–12, 2025.
- [20] A. Diniyati, N. D. Salma, and O. Farhurahman, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa," *Aliansi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2025.
- [21] E. Linggasari and E. Rochaendi, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Model Literasi," *Literasi*, vol. 13, no. 1, pp. 42–46, 2022.
- [22] E. N. Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Journal Mahesa Center*, 2022.
- [23] E. Eryani, "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia," *AKL*, vol. 9, no. 130, pp. 211–221, 2023.
- [24] F. Fahrurrizi, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD melalui Metode Pembelajaran Interaktif," *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 3, 2024.
- [25] M. F. Ferando, Y. Bardi, et al., "Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, vol. 3, no. 1, pp. 301–316, 2025.