

Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran IPS Materi Keragaman Masyarakat Indonesia Di Kelas VIII SMP Negeri 28 Pontianak

Dian Lufita Ningrum^{*1}, Hadi Wiyono², Iwan Ramadhan³

^{1,2,3}Universtas Tanjungpura, Indonesia

¹f1261211036@student.untan.ac.id, ²hadipips@untan.ac.id, ³iwan.ramadhan@untan.ac.id

Received: 25 February 2026; Accepted: 10 May 2026

Abstract

This study aims to develop a *Pop-Up Book* for eighth-grade junior high school students covering Indonesian Diversity, evaluate the product's validity through expert appraisal, and assess student responses to the developed medium. Employing a Research and Development (R&D) method, this study utilizes the ADDIE model limited to the Analysis, Design, and Development stages. Data were collected via semi-structured interviews, media and subject-matter expert validation sheets, and student response questionnaires. The validation process involved two media experts and one subject-matter expert, while the preliminary field testing was conducted with 15 eighth-grade students from Class VIII A at SMP Negeri 28 Pontianak. Data were analyzed quantitatively using percentage scores and descriptively based on qualitative feedback from validators. The findings revealed that media expert validation achieved a score of 100%, subject-matter validation reached 100%, and student response scored 93.88%. These results indicate that the developed *Pop-Up Book* demonstrates exceptionally high validity and elicits an overwhelmingly positive response from learners. Consequently, this medium serves as a viable, concrete, and visually engaging print-based alternative that functions independently of electrical power and network infrastructure. Future research is warranted to evaluate its empirical effectiveness on student learning outcomes through instructional implementation and experimental designs.

Keywords: Learning Media, *Pop-Up Book*, Social Studies

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Pop-Up Book* pada materi Keragaman Masyarakat Indonesia untuk peserta didik kelas VIII SMP, mengetahui validitas produk berdasarkan penilaian ahli, serta mengetahui respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons peserta didik. Validasi melibatkan dua ahli media dan satu ahli materi, sedangkan uji respons dilakukan secara terbatas terhadap 15 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 28 Pontianak. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase skor dan secara deskriptif berdasarkan masukan validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 100%, validasi ahli materi memperoleh 100%, dan respons peserta didik mencapai 93,88%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat tinggi dan memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik. Media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS berbentuk cetak yang visual, konkret, dan tidak bergantung pada listrik maupun jaringan internet. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar melalui implementasi dan desain eksperimental.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Pop-Up Book*, Ilmu Pengetahuan Sosial

How to Cite: Ningrum, DL., Wiyono, H., Ramadhan, I. (2026). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran IPS Materi Keragaman Masyarakat Indonesia Di Kelas VIII SMP Negeri 28 Pontianak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 13 (1), 79-90.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah menengah pertama tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami kehidupan sosial dan keberagaman masyarakat. Materi IPS berkaitan erat dengan fenomena kehidupan sehari-hari, penyajiannya perlu didukung media yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman konkret peserta didik (Aminuyati, 2019; Setiawan et al., 2016; Supardi et al., 2021). Media pembelajaran berperan dalam menyampaikan pesan pembelajaran, menarik perhatian, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah (Nurrita, 2018). Salah satu materi yang memerlukan penyajian kontekstual adalah Keragaman Masyarakat Indonesia karena memuat berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya yang perlu dipahami melalui representasi yang konkret dan menarik.

Salah satu media yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah *Pop-Up Book*. Media ini menyajikan informasi melalui konstruksi tiga dimensi yang muncul ketika halaman dibuka sehingga memberikan pengalaman visual yang berbeda dari buku konvensional (Umam et al., 2019). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* telah dikembangkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Dewanti et al., (2018) mengembangkan *Pop-Up Book* untuk materi lingkungan tempat tinggalku, Dewi et al. (2022) untuk pembentukan karakter nasionalisme, Fazira dan Qohar (2021) untuk materi polyhedron, Pertiwi dan Fitria (2022) untuk pembelajaran tematik, serta Putri et al. (2021) untuk materi perkembangan teknologi transportasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* memiliki potensi sebagai media pembelajaran visual yang layak digunakan.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih banyak berfokus pada jenjang sekolah dasar dan materi di luar pembelajaran IPS SMP. Pengembangan *Pop-Up Book* yang secara khusus digunakan pada pembelajaran IPS jenjang SMP, terutama materi Keragaman Masyarakat Indonesia, masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu belum secara khusus menempatkan kondisi keterbatasan akses terhadap listrik dan jaringan internet sebagai dasar kebutuhan pengembangan media. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik materi IPS dan kondisi nyata lingkungan belajar.

Kebutuhan tersebut ditemukan di SMP Negeri 28 Pontianak. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kendala berupa jaringan internet yang tidak stabil dan pemadaman listrik sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak selalu dapat dilakukan secara optimal. Pembelajaran pada kondisi tertentu masih bergantung pada buku paket dan penjelasan guru. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap media bergambar, sedangkan guru membutuhkan alternatif media yang dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik serta membantu peserta didik memahami keragaman masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran IPS jenjang SMP pada materi Keragaman Masyarakat Indonesia yang memadukan visualisasi tiga dimensi dengan karakteristik media cetak yang dapat digunakan tanpa ketergantungan pada listrik dan jaringan internet. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Pop-Up Book* untuk peserta didik kelas VIII SMP, mengetahui validitas produk berdasarkan penilaian ahli, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran IPS yang visual, konkret, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah, sekaligus memperluas kajian pengembangan *Pop-Up Book* pada konteks IPS jenjang SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Fahmi et al., 2022; Slamet, 2022; Sugiyono, 2020). Penelitian dibatasi sampai tahap *Development* karena fokus penelitian adalah menghasilkan dan mengetahui kelayakan media *Pop-Up Book* serta respons awal peserta didik, sehingga tahap *Implementation* dan *Evaluation* secara luas tidak dilakukan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk mata pelajaran IPS materi Keragaman Masyarakat Indonesia kelas VIII.

Prosedur Pengembangan

Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis permasalahan, kebutuhan peserta didik, dan kurikulum. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru IPS dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 28 Pontianak. Analisis terhadap hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran

menggunakan media berupa buku, peta, globe, serta media digital seperti Quizizz, Canva, dan PowerPoint. Namun, penggunaan media digital terkendala jaringan internet dan pemadaman listrik. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap media visual dan membutuhkan media literasi mengenai keragaman masyarakat Indonesia.

Tahap Design meliputi penyusunan materi, latihan soal, ilustrasi, rancangan visual, serta instrumen penelitian. Materi disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan sumber buku siswa kelas VIII. Produk dirancang menggunakan Canva, kemudian dicetak pada art paper 260gram berukuran A3 dan dirakit menggunakan teknik lipatan Pop-Up Book. Produk juga dilengkapi 10 soal latihan pilihan ganda.

Tahap Development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk, kemudian melakukan validasi ahli dan revisi berdasarkan saran validator. Validasi melibatkan dua ahli media, yaitu Lukmanulhakim, S.T., M.Pd. dan Dina Fitriana, M.Pd., serta satu ahli materi, yaitu Kustini Handayani, M.Pd., guru IPS SMP Negeri 28 Pontianak. Kedua ahli media memiliki latar belakang pengembangan dan penggunaan media pembelajaran, sedangkan ahli materi memiliki kompetensi pada pembelajaran IPS.

Instrumen dan Analisis Data

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi ahli media memuat enam indikator yang mencakup tampilan dan desain media, sedangkan validasi materi memuat sembilan indikator yang mencakup aspek pembelajaran, kualitas isi, dan tampilan visual. Angket respons peserta didik terdiri atas sembilan butir yang mencakup tampilan, penyajian materi, dan ketertarikan. Instrumen validasi diadaptasi dari Giyanti (2018) dengan modifikasi sesuai karakteristik produk.

Data validasi dianalisis secara kuantitatif berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, sedangkan komentar dan saran validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Uji respons dilakukan secara terbatas terhadap 15 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 28 Pontianak dengan instrumen sembilan butir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Pop-Up Book pada materi Keragaman Masyarakat Indonesia untuk peserta didik kelas VIII SMP melalui tiga tahap pengembangan, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan data analisis kebutuhan, karakteristik produk, validasi ahli media, validasi ahli materi, revisi produk, dan uji respons peserta didik.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru IPS dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 28 Pontianak. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS telah memanfaatkan media konvensional berupa buku, peta, dan globe serta media digital seperti Quizizz, Canva, dan PowerPoint. Sekolah juga memiliki fasilitas infocus dan Wi-Fi. Namun, penggunaan media digital menghadapi kendala teknis karena jaringan internet dapat terputus ketika terjadi pemadaman listrik. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran pada situasi tertentu lebih banyak menggunakan media yang tidak bergantung pada koneksi internet dan listrik.

Peserta didik menunjukkan kecenderungan menyukai media visual yang menampilkan gambar menarik karena membantu memahami materi. Guru juga menyampaikan kebutuhan terhadap media tambahan yang dapat mendukung pembelajaran materi keragaman masyarakat Indonesia, khususnya keragaman yang terdapat di Kalimantan Barat. Temuan analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar pengembangan media Pop-Up Book sebagai media visual berbentuk cetak.

Table 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Aspek yang dianalisis	Hasil temuan
Metode pembelajaran	Ceramah, diskusi, dan asesmen
Media konvensional	Buku, peta, dan globe

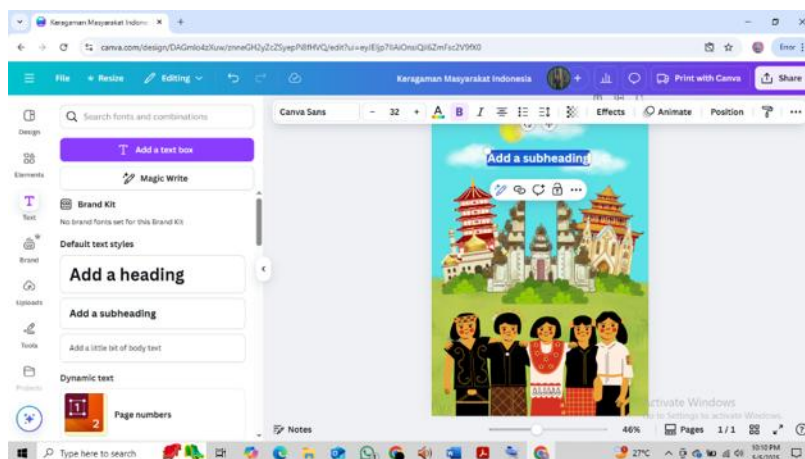
Aspek yang dianalisis	Hasil temuan
Media digital	Quizizz, Canva, dan PowerPoint
Fasilitas	Infocus dan Wi-Fi
Kendala teknis	Jaringan internet terputus ketika listrik padam
Preferensi peserta didik	Media visual dengan gambar yang menarik
Kebutuhan peserta didik	Media literasi yang membantu memahami keragaman masyarakat
Kebutuhan guru	Media alternatif untuk melengkapi media yang telah tersedia
Materi yang dikembangkan	Keragaman Masyarakat Indonesia
Kurikulum	Kurikulum Merdeka

Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan diarahkan pada media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dari perangkat elektronik dan jaringan internet.

2. Perancangan dan Pengembangan Produk

Pada tahap perancangan, materi Pop-Up Book disusun berdasarkan materi Keragaman Masyarakat Indonesia kelas VIII dan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Perancangan meliputi pemilihan materi, penyusunan contoh dan latihan soal, pemilihan warna, serta penentuan ilustrasi.

Desain visual dibuat menggunakan Canva. Produk kemudian dicetak menggunakan *art paper* 260 gram berukuran A3 dan dirakit menggunakan teknik lipatan sehingga menghasilkan bentuk tiga dimensi. Produk juga dilengkapi dengan 10 soal latihan pilihan ganda yang berkaitan dengan materi Keragaman Masyarakat Indonesia.



Gambar 1. Langkah perancangan *Pop-Up Book* menggunakan Canva.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator. Instrumen validasi terdiri atas enam indikator yang mencakup aspek ukuran tulisan, sampul, penempatan gambar dan ilustrasi, kontras warna, penggunaan jenis huruf, serta variasi huruf. Setelah dilakukan revisi, didapatkan hasil akhir validasi ahli media sebagai berikut:

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media I

No.	Indikator	Skor	Maks.	Persentase
1	Kesesuaian ukuran font/tulisan	4	4	100%
2	Tampilan sampul media	4	4	100%
3	Kemenarikan gambar dan ilustrasi	4	4	100%
4	Kontras warna judul dan latar	4	4	100%
5	Penggunaan jenis huruf	4	4	100%
6	Penggunaan variasi huruf	4	4	100%
Total		24	24	100%

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$$

Validator ahli media I memberikan skor 24 dari skor maksimum 24, sehingga diperoleh persentase 100%.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Media II

No.	Indikator	Skor	Maks.	Persentase
1	Kesesuaian ukuran font/tulisan	4	4	100%
2	Tampilan sampul media	4	4	100%
3	Kemenarikan gambar dan ilustrasi	4	4	100%
4	Kontras warna judul dan latar	4	4	100%
5	Penggunaan jenis huruf	4	4	100%
6	Penggunaan variasi huruf	4	4	100%
Total		24	24	100%

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$$

Validator ahli media II juga memberikan skor 24 dari skor maksimum 24, sehingga diperoleh persentase 100%.

Table 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Maks.	Presentase	Kategori
Ahli Media I	24	24	100%	Sangat valid
Ahli Media II	24	24	100%	Sangat valid
Rata-rata	24	24	100%	Sangat valid

Dengan demikian, rata-rata validasi aspek media mencapai 100%.

4. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu ahli materi menggunakan sembilan indikator yang mencakup aspek pembelajaran, kualitas isi, dan tampilan visual. Setelah dilakukan revisi, didapatkan hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Table 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Maks.	Persentase
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	100%
2	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	4	4	100%
3	Manfaat materi bagi pengetahuan peserta didik	4	4	100%
4	Kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik	4	4	100%
5	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	4	100%
6	Kejelasan dan kelengkapan materi	4	4	100%
7	Kemudahan memahami konsep	4	4	100%
8	Keteraturan dan kemenarikan penulisan materi	4	4	100%
9	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi	4	4	100%
Total		36	36	100%

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 36 dari skor maksimum 36, sehingga persentase validasi materi mencapai 100% dan termasuk kategori sangat valid.

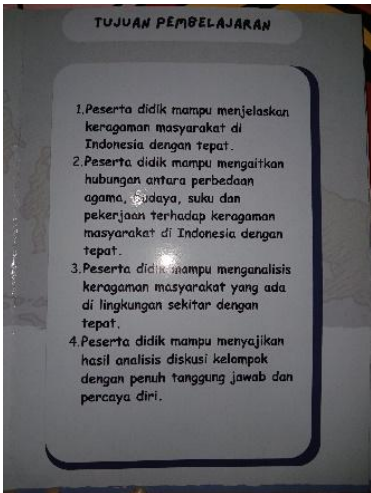
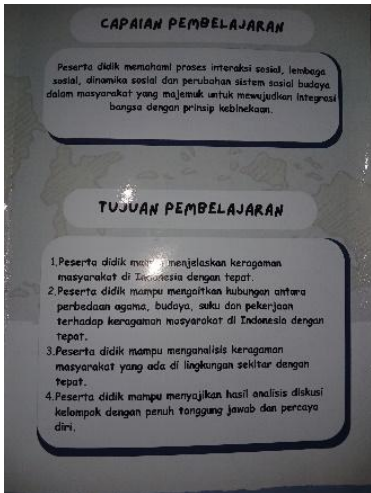
5. Hasil Revisi Produk

Selain memperoleh skor validasi kuantitatif, peneliti juga mendapatkan masukan kualitatif dari ahli materi yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Table 6. Deskripsi Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

No.	Aspek yang direvisi	Masukan Validator	Tindakan perbaikan
1	Ilustrasi budaya	Menambahkan beberapa gambar ilustrasi kebudayaan	Menambahkan ilustrasi budaya pada bagian materi yang relevan
2	Informasi pembelajaran	Menampilkan capaian pembelajaran pada halaman awal	Menambahkan informasi capaian pembelajaran pada halaman awal

Table 7. Tindakan Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Tambahkan beberapa gambar ilustrasi untuk kebudayaannya		
Tampilkan capaian pembelajaran di halaman awal		

Selain masukan tersebut, ahli media memberikan penilaian bahwa media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.

6. Uji Respons Peserta Didik

Uji respons dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas VIII A. Data yang diperoleh berupa skor individual dari angket respons terhadap media *Pop-Up Book*.

Table 8. Uji Respons Peserta didik

No.	Responden	Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Siswa 1	33	36	91,67%
2	Siswa 2	35	36	97,22%
3	Siswa 3	36	36	100,00%
4	Siswa 4	32	36	88,89%
5	Siswa 5	33	36	91,67%
6	Siswa 6	35	36	97,22%
7	Siswa 7	35	36	97,22%
8	Siswa 8	31	36	86,11%

No.	Responden	Skor	Skor Maksimum	Persentase
9	Siswa 9	33	36	91,67%
10	Siswa 10	35	36	97,22%
11	Siswa 11	33	36	91,67%
12	Siswa 12	34	36	94,44%
13	Siswa 13	34	36	94,44%
14	Siswa 14	34	36	94,44%
15	Siswa 15	34	36	94,44%
Total		507	540	93,88%

Berdasarkan hasil uji respon, media memperoleh skor sebesar 93,88%, artinya media termasuk dalam kategori sangat valid. Uji respon ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta tingkat ketertarikan siswa pada produk yang telah dikembangkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk melakukan revisi apabila diperlukan.

Pembahasan

Analisis Kebutuhan dan Rasionalitas Pengembangan Pop-Up Book

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam penelitian ini dimulai dari identifikasi kebutuhan nyata di lingkungan SMP Negeri 28 Pontianak. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa meskipun guru telah mengimplementasikan berbagai media konvensional (buku, peta, globe) dan media digital (*Quizizz*, *Canva*, *PowerPoint*), pemanfaatan media digital menghadapi kendala operasional yang signifikan, terutama ketidakstabilan jaringan internet dan pemadaman listrik. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan preferensi terhadap media visual yang kaya akan elemen gambar dan memiliki daya tarik tampilan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permasalahan pembelajaran bukan terletak pada ketiadaan media, melainkan pada ketidaksesuaian antara karakteristik media yang tersedia dengan kondisi lingkungan belajar dan preferensi peserta didik.

Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa pemilihan media pembelajaran tidak semata-mata didasarkan pada aspek kebaruan teknologi, tetapi harus diorientasikan pada fungsi pedagogis dan kesesuaiannya dengan materi serta konteks belajar (Nurrita, 2018). Media berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian dan motivasi, serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam kerangka tersebut, media cetak tiga dimensi memiliki nilai strategis, terutama karena keberlanjutan penggunaannya tidak terikat pada ketersediaan listrik dan jaringan internet. Dengan demikian, *Pop-Up Book* dalam penelitian ini tidak dirancang sebagai substitusi media digital, melainkan sebagai media komplementer dan alternatif yang memiliki tingkat ketergantungan infrastruktur teknologi yang rendah.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dyasluwita dan Fathurrahman (2024) tentang pengembangan *digital pop-up book* berbasis aplikasi pintar menunjukkan bahwa media pop-up digital juga dapat menjadi inovasi pembelajaran, namun keefektifannya sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi. Perbedaan mendasar dalam penelitian ini adalah pengembangan *Pop-Up Book* dalam bentuk fisik, sehingga dapat diakses dan dioperasikan tanpa perangkat elektronik. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada upaya penyesuaian karakteristik media dengan kondisi akses pembelajaran yang riil di lapangan, yang justru sering diabaikan dalam pengembangan media berbasis teknologi.

Karakteristik Produk dan Landasan Teoritis Visualisasi Materi IPS

Produk yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan struktur tiga dimensi, ilustrasi, warna, dan teks untuk menyajikan materi Keragaman Masyarakat Indonesia. Karakteristik ini dipilih berdasarkan relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang sarat dengan fenomena sosial dan budaya yang memerlukan representasi konkret untuk memudahkan pemahaman peserta didik.

Secara teoretis, penggunaan kombinasi teks dan representasi visual sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran melalui kata dan gambar melibatkan saluran pemrosesan informasi yang berbeda dengan kapasitas terbatas, sehingga desain instruksional harus memperhatikan pengelolaan hubungan antara informasi verbal dan visual secara proporsional. Meskipun teori ini pada umumnya diterapkan pada konteks multimedia digital, prinsip integrasi kata dan gambar tetap relevan sebagai landasan desain visual dalam media pembelajaran cetak. Dalam *Pop-Up Book*, gambar tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi berperan sebagai representasi konseptual yang membantu peserta didik memvisualisasikan objek, tempat, aktivitas, atau unsur budaya yang sedang dipelajari.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Fazira & Qohar (2021) yang mengembangkan *Pop-Up Book* untuk materi geometri, serta penelitian Dewanti et al. (2018) dan Dewi et al. (2021) yang mengembangkan media serupa untuk materi lingkungan dan pendidikan karakter nasionalisme. Persamaan mendasar terletak pada pemanfaatan struktur tiga dimensi untuk menjembatani pemahaman konsep yang sulit direpresentasikan melalui teks semata. Namun, penelitian ini memberikan perluasan konteks dengan mengaplikasikan *Pop-Up Book* pada materi keragaman sosial dan budaya di jenjang SMP, yang selama ini masih terbatas dalam literatur pengembangan media.

Validitas Media Berdasarkan Penilaian Ahli

Hasil validasi oleh dua ahli media menunjukkan persentase rata-rata 100%, yang mencakup seluruh indikator, yaitu ukuran tulisan, tampilan sampul, gambar dan ilustrasi, kontras warna, jenis huruf, serta variasi huruf. Temuan ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi kriteria desain visual dasar yang dipersyaratkan dalam pengembangan media pembelajaran. Secara pedagogis, validitas media yang tinggi tidak hanya mencerminkan kualitas estetika, tetapi juga menunjukkan bahwa elemen visual disusun secara terstruktur untuk mendukung keterbacaan dan mencegah kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*).

Prinsip ini sejalan dengan pandangan Mayer (2014) tentang pentingnya pengelolaan elemen verbal dan visual agar tidak membebani kapasitas pemrosesan informasi peserta didik. Penggunaan warna dan ilustrasi yang berlebihan berpotensi mengalihkan perhatian dari inti materi, sehingga validasi yang sempurna terhadap aspek desain mengindikasikan bahwa keseimbangan visual telah tercapai sesuai dengan tujuan instruksional produk.

Perbandingan dengan penelitian Puspasari dan Supardi tentang pengembangan *Pop-Up Book* untuk materi kehidupan masa praaksara menunjukkan adanya kesamaan metode, yaitu model ADDIE dan melibatkan validasi ahli. Kedua penelitian menunjukkan kategori kelayakan sangat baik. Namun, perbedaan substansial terletak pada konteks materi; penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek historis, sedangkan penelitian ini mengarahkan visualisasi pada keragaman sosial dan budaya kontemporer. Hal ini menunjukkan bahwa potensi *Pop-Up Book* tidak terbatas pada materi faktual, tetapi dapat diperluas untuk merepresentasikan fenomena sosial yang abstrak.

Validitas Materi dan Relevansi Isi dengan Pembelajaran IPS

Hasil validasi ahli materi mencapai persentase 100% pada sembilan indikator, yang mencakup aspek tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, kesesuaian dengan kurikulum, kebutuhan peserta didik, kejelasan konsep, serta kesesuaian antara gambar dan ilustrasi dengan materi. Kekuatan utama hasil validasi ini terletak pada integrasi antara isi materi dan representasi visual yang koheren. Materi Keragaman Masyarakat Indonesia memerlukan ilustrasi yang mampu memberikan contoh konkret dari bentuk-bentuk keragaman sosial dan budaya, sehingga gambar dalam produk memiliki fungsi epistemik, bukan sekadar dekoratif.

Penelitian Maulina et al., (2024) dan Praditha et al., (2024) menunjukkan kecenderungan penting dalam pengembangan *Pop-Up Book*, yaitu mengaitkan visualisasi dengan budaya lokal dan kearifan lokal. Penelitian ini mengadopsi pendekatan serupa dengan memasukkan konteks budaya Kalimantan Barat sebagai hasil analisis kebutuhan, sehingga media tidak hanya menjadi alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berpotensi sebagai sarana penguatan pemahaman sosial dan budaya peserta didik.

Respons Peserta Didik sebagai Indikator Penerimaan Produk

Uji respons terhadap 15 peserta didik menghasilkan skor rata-rata 93,88%, dengan skor individual berkisar antara 31–36 dari skor maksimum 36. Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan respons yang sangat positif terhadap produk. Respons positif ini dapat dipahami karena produk menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan buku teks konvensional, melalui interaksi fisik membuka halaman, mengamati struktur tiga dimensi, dan mengaitkannya dengan teks materi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Komari et al., (2022) dan Agustina et al., (2025), yang juga melaporkan respons sangat tinggi terhadap Pop-Up Book dalam berbagai konteks pembelajaran. Kemiripan ini mengindikasikan bahwa karakteristik visual dan fisik Pop-Up Book secara konsisten diterima secara positif oleh peserta didik.

Namun, perlu ditekankan bahwa respons positif tidak dapat disamakan dengan efektivitas pembelajaran. Skor 93,88% merepresentasikan persepsi dan penerimaan peserta didik terhadap media, bukan peningkatan penguasaan materi secara kognitif. Oleh karena itu, kesimpulan tentang efektivitas produk memerlukan desain eksperimental dengan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah (pretest-posttest) serta kelompok kontrol. Perbedaan ini penting untuk menjaga akurasi interpretasi hasil penelitian dan menghindari generalisasi yang melampaui bukti empiris.

Kontribusi Penelitian

Secara komparatif, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Pop-Up Book telah dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, seperti sekolah dasar (Dewanti et al., 2018a; Dewi et al., 2022; Pertiwi & Fitria, 2022), matematika SMP (Fazira & Qohar, 2021), dan IPS SMP (Puspasari & Supardi, 2022). Penelitian (Maulina et al., 2024) dan (Praditha et al., 2024) juga mengarahkan penggunaan Pop-Up Book pada konten budaya dan kearifan lokal.

Kontribusi spesifik penelitian ini tidak hanya terletak pada pembuktian bahwa Pop-Up Book layak digunakan, tetapi pada penggabungan tiga aspek utama: (1) konteks pembelajaran IPS di jenjang SMP, (2) materi Keragaman Masyarakat Indonesia, dan (3) kebutuhan media cetak yang dapat dioperasikan pada kondisi keterbatasan infrastruktur listrik dan jaringan. Kombinasi ini membentuk research niche yang membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya.

Selain itu, penggunaan model ADDIE dalam tiga tahap awal (Analysis, Design, dan Development) menunjukkan bahwa pendekatan ini operasional untuk pengembangan media berbasis kebutuhan lapangan. Namun, keterbatasan pada tiga tahap tersebut mengimplikasikan bahwa penelitian ini belum memasuki tahap implementasi luas dan evaluasi efektivitas jangka panjang, sehingga hasil lebih tepat dipahami sebagai validasi awal dan uji respons prototipe.

Implikasi Praktis dan Keterbatasan Penelitian

Secara praktis, produk ini menyediakan alternatif bagi guru IPS untuk menggunakan media visual non-digital yang dapat diandalkan ketika media berbasis teknologi tidak dapat dioperasikan secara optimal. Produk juga dapat berfungsi sebagai sumber visual pendamping buku teks, bahan eksplorasi mandiri, atau stimulus untuk kegiatan lanjutan, seperti diskusi tentang keragaman budaya, identifikasi perbedaan dan persamaan antarbudaya, serta refleksi tentang toleransi dalam masyarakat majemuk.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, uji respons hanya melibatkan 15 peserta didik, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi peserta didik kelas VIII atau sekolah lainnya. Kedua, validasi produk dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi, yang tetap merupakan penilaian berbasis expert judgment dan belum melibatkan uji empiris yang lebih luas. Ketiga, penelitian tidak dilanjutkan pada tahap implementasi dan evaluasi yang komprehensif. Keempat, penelitian belum menguji pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar secara kuantitatif melalui desain eksperimen.

Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk menguji efektivitas produk dengan melibatkan sampel yang lebih besar, kelompok pembanding, serta pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian eksperimental semacam itu akan memberikan bukti yang lebih kuat tentang kontribusi *Pop-Up Book* terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar IPS.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian ahli dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Kekuatan utama produk terletak pada kesesuaiannya dengan materi IPS, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan nyata lingkungan pembelajaran di SMP Negeri 28 Pontianak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran visual yang kontekstual dan adaptif terhadap kondisi lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Pop-Up Book pada materi Keragaman Masyarakat Indonesia untuk peserta didik kelas VIII SMP melalui tahapan Analysis, Design, dan Development dalam model pengembangan ADDIE. Pengembangan produk didasarkan pada kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 28 Pontianak, khususnya kebutuhan terhadap media visual yang menarik, kontekstual, serta dapat digunakan tanpa ketergantungan pada listrik dan jaringan internet. Produk dirancang menggunakan Canva, dicetak pada art paper 260gram berukuran A3, dirakit dalam bentuk tiga dimensi, serta dilengkapi dengan materi dan 10 soal latihan pilihan ganda.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 100% dari dua ahli media, sedangkan validasi ahli materi juga memperoleh persentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria validitas pada aspek desain media, keterbacaan, visualisasi, kesesuaian materi, kurikulum, tujuan pembelajaran, serta keterpaduan ilustrasi dengan substansi materi. Produk juga memperoleh respons positif dari 15 peserta didik dengan persentase 93,88%, yang menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat baik terhadap karakteristik visual, penyajian materi, dan daya tarik media.

Dengan demikian, Pop-Up Book yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang valid dan memperoleh respons positif peserta didik, khususnya pada materi Keragaman Masyarakat Indonesia. Kontribusi penelitian terletak pada pengembangan media tiga dimensi berbentuk cetak yang mengintegrasikan visualisasi materi IPS dengan kebutuhan pembelajaran pada lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap infrastruktur digital. Namun, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar karena penelitian tidak mencakup tahap implementasi dan evaluasi efektivitas secara eksperimental.

REFERENSI

- Agustina, D., Sunarto, A., & Bahri, H. (2025). The development of Pop-Up Book learning media to enhance students' learning interest. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5025–5034. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5025-5034>
- Aminuyati. (2019). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pustaka Rumah Aloy.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018a). Pengembangan media Pop-Up Book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2022). Pop-up book learning media for nationalism character building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1.41402>
- Dyasluwita, R., & Fathurrahman, M. (2024). Smart apps-based digital pop-up book: A technological innovation to enhance learning outcomes in social studies learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um022v10i12024p1>
- Fahmi, Jasmansyah, Barella, Y., Rahmani, E. F., Swari, U. R., Zumrudiana, A., & ... (2022). Metode Penelitian Pendidikan. In *Zahir Publishing*. <https://pps.staisyamsululum.ac.id/wp-content/uploads/2022/11/Metodologi-Penelitian-Pendidikan.pdf>
- Fazira, S. K., & Qohar, A. (2021). Development of pop-up book mathematics learning media on polyhedron topics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1957(1), 12005. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1957/1/012005>
- Giyanti. (2018). *Pengembangan media pembelajaran pop-up book untuk peserta didik tunarungu SMP-LB pada materi gerak dan gaya* [UIN Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/5658/1/skripsi_giyanti.pdf
- Komari, M., Widiyaningrum, P., & Partaya, P. (2022). Development of Pop Up Book to increase interest and learning outcomes. *Journal of Innovative Science Education*, 11(1), 22–29. <https://doi.org/10.15294/jise.v10i1.46881>
- Maulina, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2024). Development of Pop-Up Book learning media in the culture of Banten Province. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 29–43.

<https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.43990>

- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 9 untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535>
- Praditha, N., Affandi, L. H., & Sobri, M. (2024). Pengembangan media Pop-Up Book berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7824>
- Puspasari, N. Y., & Supardi. (2022). Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book mata pelajaran IPS SMP kelas VII materi kehidupan masa praaksara. *Social Studies*. <https://doi.org/10.30870/CANDRASANGKALA.V8I2.16722>
- Putri, N. O., Suryarini, D. Y., & Desiningrum, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop-up book materi perkembangan teknologi transportasi Bahasa Indonesia kelas III SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 20–29. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i2.931>
- Setiawan, I., Dedi, Suciati, & Mushlih, A. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial* (3 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/e-book/model-penelitian-pengembangan-r-n-d/>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII. In *Kemendikbud*.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan pop up book Bahasa Indonesia berbasis budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>