



PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOX* BUDI (BUDAYA INDONESIA) MUATAN PEMBELAJARAN IPS

Ines Yuan Apriliana Dewi[✉], Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **April 2021**
Disetujui **Mei 2021**
Dipublikasikan **Juni 2021**

Keywords:

Indonesian culture, pop up box, social studies

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan dari media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia). Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model menurut Sugiyono yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa berjumlah 28 siswa. Hasil pengembangan berupa media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi dan media yaitu sebesar 91,66% (sangat layak) dan 88,33% (sangat layak). Hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji perbedaan rata-rata diperoleh sebesar 11,777. Hasil uji peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,528 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media *pop up box* BUDI berhasil dikembangkan, layak digunakan, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi keragaman budaya Indonesia.

Abstract

The research aims to developing, testing the feasibility, and testing the effectiveness of pop up box media of BUDI (Budaya Indonesia). The type of the research is Research and Development using a model according to Sugiyono which was adapted from the Borg and Gall model. The data collection techniques using observation, questionnaires, interview, documentation and test. The research subjects were the 4th grade students of SDN Kupang 01, Ambarawa District, totaling 28 students. The results of the development are the pop up box media of BUDI (Budaya Indonesia). The results showed that the percentage obtained from material and media experts was 91.66% (very feasible) and 88.33% (very feasible). The results of students' cognitive learning at the pretest and posttest scores with the mean difference test obtained were 11.777. The result of the average increase (N-gain) test is 0.528 with moderate criteria. The conclusion of this research is that the pop up box media of BUDI (Budaya Indonesia) has been successfully developed, suitable for use, and is effective in improving the learning outcomes of 4th grade students on the material of Indonesian cultural diversity.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Pojoksari RT 05 RW 01, Ambarawa, Semarang
E-mail: inesyuan14@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai usaha optimal yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dan perkembangan siswa. Berkenaan dengan pendidikan di Indonesia sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 menegaskan bahwa substansi muatan pelajaran IPS untuk SD/MI dan SMP/MTs/SMPLB adalah IPS Terpadu yang merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. IPS mulai diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dari kelas IV sampai kelas VI, dengan ruang lingkup materi yang tercantum dalam Permendikbud RI No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (3) sistem sosial dan budaya (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Somantri (dalam Sapriya, 2017:7) menyatakan bahwa pendidikan IPS merupakan aktivitas dasar manusia yang secara ilmiah dan psikologis disajikan dan dikelompokkan melalui disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora bertujuan agar tercapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di kelas IV SDN Kupang 01, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu media yang digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia kurang menarik dan terbatas sebab ukurannya kecil apabila digunakan untuk mengajar pada kelompok besar. Selain itu, materi yang diberikan guru terbatas yaitu bersumber pada buku siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga tidak bervariasi dan model pembelajaran masih konvensional. Akibatnya siswa kesulitan dalam memahami materi IPS. Pada hasil belajar Penilaian Tengah Semester 1 muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV dari jumlah keseluruhan 28 siswa, 15 siswa (54%) belum mencapai KKM dan 13 siswa (46%) sudah mencapai KKM, dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya

dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menurut Asyhar (2012) dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mendalam yang dilakukan oleh siswa dengan guru, teman sebaya, dan siswa dengan ilmu. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mengubah pola mengajar pendidik yaitu dari pendidik sebagai sumber belajar menjadi siswa belajar secara aktif dengan melalui berbagai sumber belajar dan pendidik mengambil peran sebagai fasilitator peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Kupang 01, penting adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran. hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *pop up box*. Menurut Mahayani, dkk (2018) *pop up box* merupakan kotak yang pada saat tutupnya dibuka muncul halaman *pop up* berbentuk 3D yang seakan-akan bergerak sehingga membuat pembaca takjub.

Penelitian sebelumnya yang mendukung tentang pengembangan *pop up box* dilakukan oleh Nurlaelah, dkk pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak *Pop Up* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram". Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran kotak *pop up* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 19 Mataram.

Penelitian lain dilakukan oleh Biya Ebi Praheto dan Octavian Muning Sayekti pada tahun 2018 dengan judul "*Pop Up "Aksara" in The Learning of Javanese Alphabets in Primary School*". Hasil penelitian menyatakan bahwa media *pop up* "Aksara" dirancang sebagai solusi untuk mengatasi kendala penyampaian dan penghafalan materi huruf Jawa.

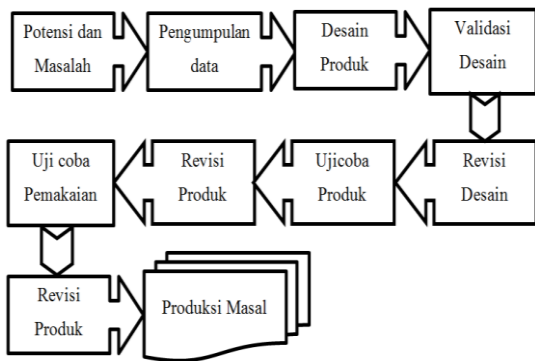
Peneliti mengembangkan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016)

mengemukakan mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah suatu metode untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Peneliti melakukan pengembangan produk berupa media *pop up box* BUDI muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2016) yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah. Dalam pelaksanaannya peneliti membatasi langkah yang digunakan hanya sampai pada langkah ke-8 yaitu uji coba pemakaian karena terbatasnya biaya dan waktu sehingga produk hanya diproduksi untuk kebutuhan media pembelajaran siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D Borg and Gall

Dalam pelaksanaannya peneliti membatasi langkah yang digunakan hanya sampai pada langkah ke-8 yaitu uji coba pemakaian karena terbatasnya biaya dan waktu sehingga produk hanya diproduksi untuk kebutuhan media pembelajaran siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa. Langkah pertama dimulai dari potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian. Langkah kedua, peneliti mengumpulkan data dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Langkah ketiga, peneliti membuat desain atau prototype rancangan media. Langkah keempat, dilakukan dengan validasi desain oleh ahli materi dan media. Langkah kelima, peneliti melakukan revisi desain sesuai saran dari para ahli. Langkah keenam, dilakukan uji coba produk skala kecil dengan jumlah sampel 6 siswa. Langkah ketujuh, peneliti melakukan revisi produk setelah uji coba produk. Langkah kedelapan, peneliti melakukan uji coba pemakaian skala besar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kupang 01 pada tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 28 siswa. Variabel

bebas pada penelitian ini yaitu *pop up box* BUDI dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kupang 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik non tes meliputi observasi, wawancara, data dokumen, dan angket atau kuesioner. Adapun teknik analisis data meliputi analisis data produk diperoleh dari penilaian kelayakan media oleh validator ahli materi dan media menggunakan skala Likert, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan uji *t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media *pop up box* BUDI mengkaji beberapa hal meliputi: (1) pengembangan media *pop up box* BUDI; (2) penilaian kelayakan media *pop up box* BUDI; (3) keefektifan media *pop up box* BUDI.

Pengembangan Media Pop Up Box BUDI

Pengembangan media *pop up box* BUDI dilakukan berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS adalah buku paket yang dirasa siswa membosankan dan sulit dipahami, sehingga diperlukan media yang inovatif dan variatif pada muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprpto, dkk (2017) bahwa semakin bertambahnya kebutuhan dalam pembelajaran semestinya difasilitasi dengan inovasi teknologi supaya kegiatan pembelajaran efektif dan efisien salah satunya dengan media pembelajaran. Penggunaan media *pop up box* menurut Ahmadi, dkk (2017) layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, *pop up* juga dapat mendukung dan memotivasi siswa dalam pembelajaran (Mahadzir dan Phung, 2013).

Selanjutnya peneliti melakukan kajian literatur dan menyusun materi keragaman budaya Indonesia dari berbagai sumber. Pengembangan desain media diawali dengan menyusun komponen media *pop up box* yang meliputi kotak *pop up*, kuis, cover media *pop up box*, gambar dan materi *pop up* setiap provinsi, dan petunjuk penggunaan media yang secara keseluruhan didesain dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Berikut ini adalah hasil pengembangan media *pop up box* BUDI.



Gambar 2. Sampul Kotak dan Sisi Bagian Kotak Ketika Di Buka



Gambar 3. Pop Up dan Materi Keragaman Budaya

Kelayakan Media Pop Up Box BUDI

Kelayakan media *pop up box* BUDI diketahui melalui hasil validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Validasi materi untuk mengetahui kelayakan materi, sedangkan validasi media dilakukan untuk mengetahui kualitas dan tampilan media *pop up box* BUDI dalam pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan materi dan media oleh validator kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria persentase menurut Purwanto (2013). Berikut merupakan hasil penilaian kelayakan oleh validator ahli.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan oleh Validator Ahli

Ahli	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Presentase	Kriteria
Materi	60	55	91,66 %	Sangat Layak
Media	60	53	88,33 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli terdapat beberapa saran perbaikan, yaitu (1) perlu menambah konsep materi berkaitan dengan aspek afektif (sikap), dan (2) perlu perbaikan pada bahan media, petunjuk penggunaan dan meningkatkan kualitas isi pada lingkaran budaya.

Temuan yang sama dilakukan oleh Dania Nurl Tsanidya dan Desi Wulandari (2019) dalam penelitian menunjukkan bahwa media *magic box* layak digunakan dengan perolehan skor 83,8% dan 93,3% sesuai penilaian ahli materi dan media.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari kedua ahli, selanjutnya media *pop up box* BUDI diujicobakan pada 6 siswa kelas IV SDN Kupang 04. Siswa tersebut mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *pop up box* BUDI. Setelah mengikuti pembelajaran siswa diberi angket tanggapan siswa untuk diisi sesuai dengan pendapatnya terkait media *pop up box* BUDI. Hasil tanggapan siswa digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan media sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

Berdasarkan tanggapan dari 6 siswa kelas IV SDN Kupang 04 yang telah mengikuti uji coba produk, diperoleh skor 60 dengan persentase sebesar 100%. Selain diberikan kepada siswa, angket tanggapan juga diberikan kepada guru. Hasil angket tanggapan dari Guru mendapatkan respon positif dengan persentase skor 95%.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli diperoleh persentase penilaian dengan kriteria sangat layak. Hasil tanggapan siswa dan guru kelas IV SDN Kupang 04 juga menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media *pop up box* BUDI. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pop up box* BUDI layak digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS.

Keefektifan Media Pop Up Box BUDI

Keefektifan dari media *pop up box* BUDI diketahui dari adanya perbedaan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar pada ranah kognitif yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan uji keefektifan media *pop up box* BUDI melalui uji coba pemakaian skala besar. Uji ini dilakukan oleh 28 siswa kelas IV SDN Kupang 01. Hasil belajar *pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 65,78 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,85.

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini kemudian dihitung dengan menggunakan uji *Liliefors* dengan α yaitu 0,05. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila $L_o < L_t$ maka data dikatakan berdistribusi normal. H_a diterima apabila $L_o > L_t$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan dengan uji *Liliefors* diketahui bahwa nilai *pretest* memiliki perhitungan sebesar 0,143 dan nilai *posttest* sebesar 0,101. Hasil perhitungan uji *Liliefors pretest* dan *posttest* lebih kecil dari nilai kritis *Liliefors* sebesar 0,161. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka penghitungan selanjutnya menggunakan statistika parametrik.

Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test*. Hipotesis diterima apabila diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_o diterima. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh thitung sebesar 11,778 dan nilai ttabel yaitu 2.048. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa media *pop up box* BUDI muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia efektif digunakan karena terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini, dkk (2017) yang mengemukakan bahwa hasil thitung sebesar 5,658 sedangkan ttabel 2,064. Harga thitung $>$ ttabel ($5,658 > 2,064$) sehingga H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *pop up book* berbasis PBL pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan uji peningkatan rata-rata. Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan analisis indeks gain. Gain yang dimaksud dalam penelitian adalah gain ternormalisasi (*n-gain*). *N-Gain* adalah normalisasi gain yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi keragaman budaya Indonesia sesudah penggunaan media *pop up box* BUDI. Kriteria interpretasi indeks gain menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Indeks Gain

Skor N-Gain	Presentase
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,7 > N\text{-gain} > 0,3$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Berdasarkan data penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan *N-gain* sebesar 0,528 termasuk kriteria sedang dan selisih rata-rata 18.071. Adanya peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *pop up box* BUDI efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Kupang 01. Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Adzani, dkk (2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Sesuai dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, media *pop up box* BUDI yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS dapat

mempengaruhi hasil belajar. Media *pop up box* BUDI dapat menjadi alternatif media yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui media *pop up box* BUDI siswa diberikan tampilan gambar budaya sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung tentang mengenal keragaman budaya di Indonesia. Akibatnya materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Hal sepadan disampaikan oleh Anggraeni dan Sukirno (2019) bahwa *pop up box* terkenal dengan tampilan gambar yang memiliki dimensi, salah satu bagian dapat berubah bentuk apabila halamannya dibuka atau bagiannya digeser. Media *pop up box* mempunyai kemampuan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah pembelajaran sehingga materi lebih dipahami oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) pengembangan media *pop up box* BUDI dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono yang mengadaptasi dari model Borg and Gall terdiri dari 10 langkah, namun peneliti hanya melakukan 8 langkah saja yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. (2) Media *pop up box* BUDI memperoleh persentase skor kelayakan materi sebesar 91,66% dengan kriteria "sangat layak" dan persentase skor kelayakan media sebesar 88,33% dengan kriteria "sangat layak". (3) Media *pop up box* BUDI efektif digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS kelas IV dibuktikan dari hasil uji perbedaan rata-rata (*t-test*) diperoleh thitung sebesar 11,777 yang lebih besar dari ttabel yaitu 2,048 serta hasil uji *N-gain* diperoleh sebesar 0,528 kriteria sedang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing utama, Drs. Sukardi, M. Pd. sebagai Mitra Bestari I, Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. sebagai Mitra Bestari II, Nugraheti Sismulyasih SB, S. Pd., M. Pd. selaku dosen penyunting abstrak Bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adzani, Algy S & Munisah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran

- Poop-Up Book Materi Keragaman Budaya Kelas IVB. *Joyful Learning Journal*, 8 (2).
- Ahmadi, F., Fakhruddin, Trimurtini, & Khasanah, K. 2017. The Development of Pop Up Book Media to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes of Civic Education. *In 3rd International Conference on Theory & Practice*.
- Anggraeni, D. N., & Sukirno, S. 2019. Media Pembelajaran Pop-Up Box Simulasi MYOB Accounting pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 16-30.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Isnaini, I. F. & Sulistyorini, S. 2017. Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 6 (3).
- Kustandi, C & Sutjipto. B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, K E & Yudhanegara, R M. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : Refika Aditama.
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. 2018. Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Cahaya dan Alat-Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 9(2), 98-108.
- Nurlaelah, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(1): 2460-9587.
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Praheto, B. E. & Sayekti, O. M. 2018. Pop Up "Aksara" In The Learning Of Javanese Alphabet. *The 1st PGSD UST International Conference on Education*.
- Prasarntong, N., & Dennis, N. K. 2016. The Use of Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level. *International Journal of Research _ Granthaalayah*, 7(4), 213-219.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2019. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, H. A, dkk. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan. *Elementary School Education Journal Vol 1 (1)*.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Tsanidya, D. N. & Wulandari, D. 2019. Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya. *Joyful Learning Journal*, 8 (3).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional