

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* PAHLAWAN PADA MATERI SEJARAH DAN TOKOH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SEJARAH SISWA DI KELAS IV UPT SD NEGERI KADEMANGAN 01

Oleh :

Bagus Priowidodo¹⁾, Cindya Alfi²⁾, Isna Khuni Mu'alimah³⁾

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹email: baguspriowidodo2623@gmail.com

²email: cindyalfi22@gmail.com

³email: uriezna@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 25 Juni 2026

Revisi, 12 September 2026

Diterima, 15 September 2026

Publish, 16 September 2026

Kata Kunci :

Media Pembelajaran,

Pop-Up Book,

Pemahaman Konsep Sejarah.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Pop-Up Book Pahlawan pada materi Sejarah dan Tokoh serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas IV di UPT SD Negeri Kademangan 01. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket respons guru, serta soal pretest dan posttest. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 94% dari ahli media (sangat valid), 89% dari ahli materi (sangat valid), dan 93% dari ahli bahasa (sangat valid). Adapun uji kelayakan oleh guru memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep sejarah yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 53,5 pada pretest menjadi 92,5 pada posttest, serta nilai N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, media Pop-Up Book Pahlawan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa kelas IV di sekolah dasar.

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



Corresponding Author:

Nama: Bagus Priowidodo

Afiliasi: Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Email: baguspriowidodo2623@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sejarah memiliki peran fundamental dalam membentuk identitas nasional, kesadaran budaya, serta pemahaman konsep-konsep dasar seperti kronologi, kausalitas, dan perubahan sosial. UNESCO (2023) menekankan bahwa sejarah bukan sekedar kumpulan fakta, melainkan sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan empati. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak usia SD sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep sejarah karena materi yang abstrak dan metode pengajaran yang

kurang menarik, seperti ceramah monoton atau pemanfaatan buku teks yang statis.

Survei mengungkapkan mengungkapkan bahwa sekitar 65% siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah. Selain itu, tingkat minat belajar di kelas tradisional hanya berada pada angka 40%. Kondisi ini semakin diperparah di wilayah pedesaan seperti Jawa Timur, di mana keterbatasan akses terhadap media pembelajaran interaktif turut memperlebar kesenjangan pemahaman. Dampaknya, banyak siswa memandang sejarah sekadar sebagai

materi hafalan, bukan sebagai sarana untuk menumbuhkan empati maupun kesadaran kebangsaan. Tanpa pemahaman sejarah yang kuat dan kontekstual, generasi muda berisiko kehilangan akar budaya dan identitas nasionalnya secara bertahap.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober– 30 Oktober 2025 di UPT SD Negeri Kademangan 01, diketahui bahwa siswa kelas IV menghadapi kesulitan spesifik dalam memahami materi sejarah dan tokoh pahlawan nasional. Pemahaman konsep seperti kronologi peristiwa, peran tokoh, dan dampak sejarah masih rendah, dengan rata-rata nilai di bawah 70. Faktor penyebabnya meliputi dominasi penggunaan buku teks biasa tanpa elemen visual atau interaktif, serta kurangnya motivasi siswa karena materi dianggap membosankan. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *pop up book* dan kegiatan mengajar

Untuk mengatasi tantangan tersebut, inovasi media pembelajaran menjadi kunci. Menurut (Fitriati, 2022), media interaktif seperti buku *pop-up* dapat meningkatkan ingatan informasi melalui kombinasi visual dan kinestetik. Secara khusus, *pop-up book* sangat cocok untuk materi sejarah dan tokoh pahlawan karena mampu menghidupkan narasi historis melalui elemen tiga dimensi (3D) yang menarik. Sulisworo (2023) menyoroti bahwa *pop-up book* mendorong eksplorasi aktif, di mana siswa tidak hanya membaca tetapi juga menulis memanipulasi objek untuk memahami peran pahlawan. Media ini ideal untuk anak usia sekolah dasar karena merangsang imajinasi dan motorik halus, sehingga pemahaman konsep sejarah meningkat melalui pengalaman langsung yang mirip dengan bermain, berbeda dari metode statis yang membuat siswa pasif. Penelitian Wahyuni (2021) juga menyatakan bahwa Media interaktif seperti buku *pop-up* dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 35% karena memunculkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan dengan minat anak-anak.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media *pop-up book* di antaranya dilakukan oleh (Ningtyas dkk, 2019) yang menemukan bahwa buku *pop-up* meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa SD. Fadilah dan Ninawati (2020) mengembangkan media *pop-up book* untuk meningkatkan semangat belajar siswa SD. Wahyuni (2021) mengemukakan bahwa media *pop-up book* valid dan efektif meningkatkan ketertarikan serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena secara khusus mengembangkan *Pop-Up Book* Pahlawan untuk materi sejarah dan tokoh pahlawan nasional dengan mengintegrasikan indikator pemahaman konsep sejarah yang mencakup kemampuan mengenali dan memahami sejarah, pemahaman kronologi, penyebab dan akibat sejarah, interpretasi sumber, serta refleksi kritis (Aswadi,

2021). Perbedaan lainnya terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE yang sistematis serta validasi yang melibatkan ahli media, ahli mater, dan ahli bahasa secara terintegrasi untuk memastikan kualitas produk.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alfi dkk, 2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan visualisasi tiga dimensi, seperti Augmented Reality Book, efektif meningkatkan kemampuan visual spasial siswa SD. Media tersebut memperoleh hasil validasi ahli media 97,5% (sangat valid) dan hasil gain-score menunjukkan peningkatan sebesar 0,96 dalam kategori tinggi. Prinsip serupa diterapkan dalam pengembangan *Pop-Up Book* Pahlawan, di mana elemen *pop-up* tiga dimensi menyediakan pengalaman visual dan kinestetik yang mendukung siswa mengerti konsep sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian (Mu'alimah dkk, 2025) juga menekankan pentingnya pendekatan kontekstual dan reflektif dalam pembelajaran, di mana siswa didorong untuk mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman pribadi dan kehidupan sehari-hari.

Mu'alimah dkk (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik seperti cerita fantasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD karena menyajikan konsep yang imajinatif dan mudah dipahami. Penelitian Septarini dkk (2024) membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi (E-LKPD berbasis Wordwall) efektif meningkatkan literasi sains siswa SD dengan N-Gain sebesar 0,669 pada kategori sedang.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian literatur di atas, penelitian ini bertujuan mengambil judul inovasi media *Pop-Up Book* Pahlawan pada materi Sejarah dan Tokoh untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas IV UPT SD Negeri Kademangan 01.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang memanfaatkan model ADDIE (Branch, 2009) yang mencakup lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek yang diteliti adalah 20 siswa kelas IV UPT SD Negeri Kademangan 01 pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai dengan Juni 2026.

Tahap *Analyze* dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, permasalahan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami konsep sejarah karena metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media inovatif. Tujuan belajar ditentukan berdasarkan Capaian Pembelajaran

(CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dari Kurikulum Merdeka.

Sasaran penelitian adalah siswa kelas IV dengan karakteristik berada pada tahap operasional konkret (Piaget), sehingga media dikembangkan dengan elemen visual 3D dan interaktif.

Tahap Design dilakukan perancangan media *Pop-Up Book* Pahlawan. Media dirancang dengan spesifikasi: ukuran A4, ketebalan 5-10 halaman, bahan karton tebal 200-300 gsm dilapisi kertas glosy, mekanisme lipatan sederhana tanpa perekat berbahaya. Struktur isi meliputi sampul, pengantar, profil lima tokoh pahlawan (Soekarno, Mohammad Hatta, R.A. Kartini, Supriyadi, Yos Sudarso), nilai kepahlawanan, kegiatan interaktif, dan rangkuman. Strategi penilaian produk disusun dengan instrumen validasi ahli dan angket respon guru.

Tahap Development dilakukan pembuatan produk awal dan validasi oleh tiga ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) serta praktisi pembelajaran (guru kelas IV). Instrumen validasi yang digunakan adalah angket dengan skala Likert 1-4. Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase:

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

Kriteria kevalidan mengacu pada Sudjana (2009).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Tingkat ketercapaian	Kategori
85,01-100	Sangat valid
70,01-85,00	Cukup valid
50,1-50,00	Kurang valid
01,00-50,00	Tidak valid

Tahap Implementation dilakukan uji coba lapangan dengan siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal pemahaman konsep sejarah, kemudian pembelajaran dengan media *Pop-Up Book* Pahlawan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (4 JP), selanjutnya siswa diberikan posttest.

Tahap Evaluation dilakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media. Peningkatan pemahaman konsep sejarah dianalisis menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999):

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

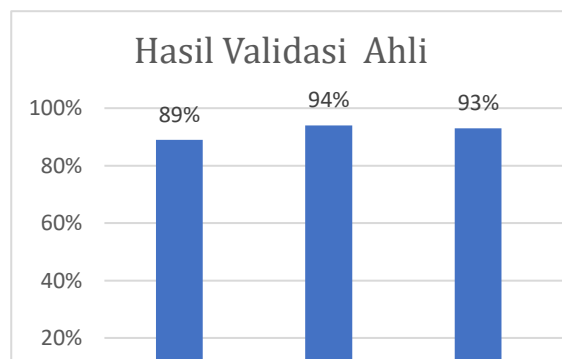
Kriteria N-Gain: $g > 0,7$ (tinggi), $0,3 \leq g \leq 0,7$ (sedang), $g < 0,3$ (rendah). Lakukan pengujian validitas alat ukur dengan metode korelasi Product Moment dan uji keandalan dengan Alpha Cronbach.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi produk dikerjakan oleh tiga pakar, yaitu pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa, untuk menentukan tingkat kevalidan media *Pop-Up Book* Pahlawan sebelum diuji coba pada siswa. Hasil verifikasi ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Media	34	35	94%	Sangat Valid
Ahli Materi	43	48	89%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	45	48	93%	Sangat Valid



Gambar 1. Diagram hasil validator

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1, media *pop-up book* dinyatakan sangat valid dengan persentase di atas 85% untuk semua aspek penilaian. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khoirunnisa dkk, (2024) yang memperoleh hasil validasi bahasa sebesar 85,7% dengan kategori "sangat valid" pada pengembangan media Flashcard berbasis Augmented Reality. Penelitian Naflah, Alfi, & Fatih (2023) juga menunjukkan bahwa validasi media pembelajaran memperoleh kategori sangat valid dengan perbaikan berdasarkan saran validator.

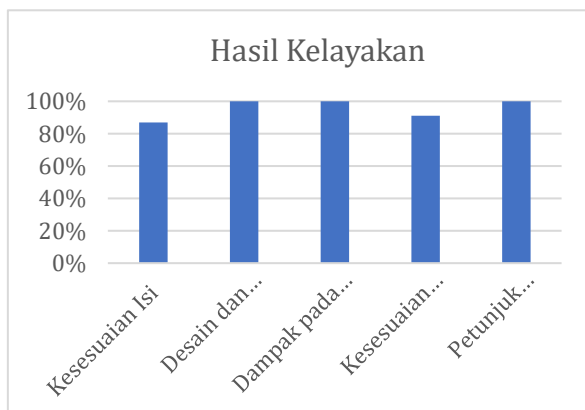
Ahli Media menilai kualitas teknis dan sistematika tampilan sangat baik dengan persentase 94%. Penggunaan warna cerah, ilustrasi tokoh 3D, dan mekanisme lipatan yang aman sesuai dengan sifat siswa kelas IV yang berada di tahap operasional nyata (Piaget). Elemen *pop-up* menawarkan pengalaman visual dan kinestetik yang mendukung siswa memahami sejarah abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian Alfi, Fatih, Cholifah, & Iswan (2024) yang menunjukkan bahwa media dengan visualisasi 3D efektif meningkatkan pemahaman siswa SD.

Ahli Materi menilai media sangat valid dengan persentase 89% karena materi sejalan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran dari Kurikulum Merdeka. Materi mencakup profil lima tokoh pahlawan nasional dengan bahasa sederhana dan memuat indikator pemahaman konsep sejarah menurut Aswadi (2021), yaitu kemampuan mengenali sejarah, pemahaman kronologi, sebab-akibat, interpretasi sumber, dan refleksi kritis.

Ahli Bahasa menilai bahasa yang digunakan tepat untuk siswa usia 9-10 tahun dengan persentase 93%. Struktur kalimat sederhana, kosakata familiar, dan ejaan yang benar sehingga mudah dipahami. Temuan ini sesuai dengan studi Alfi dkk, (2022)

yang mendapatkan hasil validasi sangat valid pada pengembangan media interaktif berbasis animasi.

Hasil Uji Kelayakan oleh Guru. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media dinilai kelayakannya oleh praktisi pembelajaran yaitu guru kelas IV UPT SD Negeri Kademangan 01. Hasil penilaian kelayakan disajikan pada Gambar.



Gambar 2. Hasil Kelayakan

Berdasarkan Gambar 2, media *Pop-Up Book* Pahlawan mendapatkan persentase 95% dengan klasifikasi "sangat layak". Evaluasi kelayakan mencakup aspek kesesuaian isi, desain dan visual, dampak pada pembelajaran, kesesuaian dengan kurikulum, dan petunjuk penggunaan. Guru menilai media ini sangat relevan dengan kurikulum, memiliki kualitas visual yang baik, mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi sejarah, serta petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh guru maupun siswa.

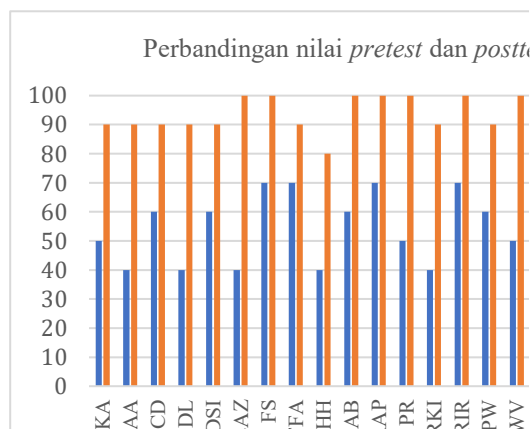
Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	40	80
Rata-rata	53,5	92,5

Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Sejarah untuk mengetahui sejauh mana media *pop-up book* Pahlawan dapat meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa, peneliti membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* siswa mencapai 53,5, sementara rata-rata nilai *posttest* mengalami peningkatan menjadi 92,5. Artinya, secara keseluruhan siswa mengalami kenaikan nilai sebesar 39 poin.

Hasil perhitungan N-Gain yang digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,85. Angka ini termasuk dalam kategori tinggi karena berada di atas 0,7. Dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 14 siswa (70%) termasuk dalam kategori peningkatan tinggi, 6 siswa (30%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa (0%) yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman

yang signifikan setelah menggunakan *pop up book* Pahlawan.



Gambar 3. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram perbandingan di atas, terlihat dengan jelas perbedaan yang mencolok antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan nilai, tidak ada satu pun yang nilainya menurun atau stagnan. Sebanyak 8 siswa berhasil mencapai nilai sempurna (100) pada *posttest*, sementara pada *pretest* nilai tertinggi hanya 70. Selain itu, tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai di bawah 80 pada *posttest*, berbeda dengan *pretest* yang masih banyak siswa di bawah 60.

Pembahasan

Peningkatan pemahaman konsep sejarah tidak hanya terlihat dari angka, tetapi juga teramati dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama (saat *pretest*), siswa cenderung pasif, diam di tempat, enggan bertanya, dan sulit diajak berdiskusi. Mereka kesulitan menjawab pertanyaan tentang hubungan antara tokoh pahlawan dengan peristiwa sejarah yang diperjuangkan, serta belum mampu mengurutkan kronologi peristiwa sejarah dengan benar. Namun, pada pertemuan kedua (setelah menggunakan media *Pop-Up Book* Pahlawan), situasi berubah drastis. Siswa menjadi lebih bersemangat, antusias membuka setiap halaman *pop up* yang menampilkan visual tiga dimensi tokoh pahlawan seperti Soekarno, Mohammad Hatta, R.A. Kartini, Supriyadi, dan Yos Sudarso, dan aktif bertukar pendapat saat diskusi kelompok. Beberapa siswa yang sebelumnya pemalu mulai berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Aktivitas membuka elemen *pop-up* menciptakan unsur kejutan yang memicu rasa ingin tahu, sementara visualisasi tiga dimensi memberikan gambaran konkret tentang tokoh dan peristiwa yang bersifat abstrak bagi siswa kelas IV.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* Pahlawan tidak hanya menaikkan nilai akademis siswa, tetapi juga berhasil menumbuhkan pemahaman konsep sejarah mereka dalam bentuk kemampuan mengenali dan memahami sejarah, pemahaman kronologi, kemampuan menganalisis penyebab dan akibat sejarah,

interpretasi sumber, serta refleksi kritis terhadap nilai-nilai kepahlawanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil di atas Media *Pop-Up Book* Pahlawan dinyatakan sangat valid oleh tiga ahli dengan persentase di atas 85%. Ahli media menilai kualitas teknis dan sistematika tampilan sangat baik. Penggunaan warna cerah, ilustrasi tokoh 3D, dan mekanisme lipatan yang aman sesuai dengan ciri-ciri siswa kelas IV yang berada pada fase operasional konkret (Piaget). Elemen *pop-up* menawarkan pengalaman visual dan kinestetik yang mendukung pembelajaran siswa memahami sejarah abstrak menjadi lebih nyata.

Ahli materi menilai media sangat valid karena materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Materi mencakup profil lima tokoh pahlawan nasional dengan bahasa sederhana dan memuat indikator pemahaman konsep sejarah menurut (Aswadi, 2021), yaitu kemampuan mengenali sejarah, pemahaman kronologi, sebab-akibat, interpretasi sumber, dan refleksi kritis. Ahli bahasa menilai bahasa yang digunakan tepat untuk siswa usia 9-10 tahun dengan struktur kalimat sederhana, kosakata familiar, dan ejaan yang benar sehingga mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Alfi dkk, 2022) serta (Khoirunnisa dkk, 2024) yang memperoleh hasil validasi sangat valid pada pengembangan media interaktif.

Kelayakan Media *Pop-Up Book* Pahlawan. Media mendapatkan persentase 95% dengan kategori "sangat layak". Guru menilai konten sesuai dengan kurikulum, desain visual menarik, elemen *pop-up* berfungsi sempurna, dan media mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. Temuan ini didukung oleh (Wahyuni, 2021) yang menyatakan media interaktif seperti *pop-up book* bisa meningkatkan partisipasi siswa hingga 35%. Penelitian (Alfi dkk, 2024) menunjukkan bahwa media dengan visualisasi 3D efektif meningkatkan pemahaman siswa SD.

Peningkatan Pemahaman Konsep Sejarah Siswa. Seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan media *Pop-Up Book* Pahlawan. Peneliti melaksanakan studi untuk mengevaluasi sejauh mana media *Pop-Up Book* Pahlawan dapat meningkatkan penguasaan konsep sejarah siswa, dengan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir. Rata-rata nilai pretest siswa mencapai 53,5, sedangkan rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 92,5. Dengan kata lain, total siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 39 poin.

Hasil perhitungan N-Gain memperlihatkan nilai rata-rata sebesar 0,85 yang tergolong dalam kategori tinggi ($g > 0,7$). Sebanyak 14 siswa (70%) termasuk dalam kategori tinggi, 6 siswa (30%) pada kategori sedang, dan tidak ada siswa (0%) dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hampir

Peningkatan pemahaman konsep sejarah juga teramati dari perubahan perilaku siswa, dari pasif dan kesulitan menjawab pada pertemuan pertama, menjadi aktif bertanya, berdiskusi, dan berani berpendapat setelah menggunakan media *pop-up* pada pertemuan kedua. Hasil penelitian Soselisa dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dari 58,06 pada pretest menjadi 90,00 pada posttest, serta berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik yang merangsang rasa ingin tahu serta meningkatkan partisipasi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mu'alimah dkk, 2025) tentang pentingnya pendekatan kontekstual dan reflektif dalam pembelajaran. Penelitian (Fatih dan Alfi, 2025) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian Yuwafi dkk (2025) membuktikan bahwa media berbasis literasi sains efektif meningkatkan HOTS dengan N-Gain 0,9 (kategori tinggi).

Dengan demikian, media *Pop-Up Book* Pahlawan efektif meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas IV UPT SD Negeri Kademangan 01, dibuktikan dengan N-Gain 0,85 (kategori tinggi) dan perubahan perilaku positif siswa selama pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* Pahlawan dalam materi Sejarah dan Tokoh untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Kademangan 01 dianggap valid, layak, dan efektif. Media ini memiliki kevalidan yang tinggi dengan presentase ahli media 94%, ahli materi 89%, dan ahli bahasa 93%, serta sangat pantas digunakan dengan tingkat kelayakan 95%. Media ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa dengan N-Gain 0,85 (kategori tinggi), terbukti dari kenaikan nilai rata-rata dari 53,5 pada pretest menjadi 92,5 pada posttest. Media ini disarankan sebagai pilihan pembelajaran sejarah yang interaktif, menarik, dan bermakna untuk siswa SD.

5. REFERENSI

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. 2022. "Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. 6(2), 351-357.
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. 2024. "Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan

- Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. 8(2), 331-337.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aswadi. 2021. "Indikator Pemahaman Konsep Sejarah Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. 15(2), 112-128.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer, New York.
- Fadilah, & Ninawati. 2020. "Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Inovasi Media*. 16(1), 30-45.
- Fatih, M. 2021. *Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Press, Blitar.
- Fatih, M., & Alfi, C. 2025. "Implementation of the Hybrid Flexible-Station Rotation Learning Model on Critical Thinking and Creativity Skills in Elementary Schools in Blitar." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 11(7), 1-10.
- Fitriati. 2022. "Teknologi Pendidikan Interaktif untuk Materi Sejarah." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*. 20(1), 78-92.
- Hake, R. R. 1999. "Analyzing Change/Gain Scores." *Unpublished Paper*. Indiana University.
- Khoirunnisa, S., Amalia, S. N., & Wafa, K. 2024. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 8(4), 1810-1823.
- Mu'alimah, I. K., Niwangtika, W., & Ekowati, A. 2025. "Menumbuhkan Budaya Literasi: Pendampingan Penyusunan Pembelajaran yang Berorientasi pada PISA." *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*. 7(1), 96-103.
- Mu'alimah, I. K., Niwangtika, W., & Nisak, W. K. 2023. "Pemanfaatan Cerita Fantasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal of Social Science Research*. 3(1).
- Naflah, I., Alfi, C., & Fatih, M. 2023. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1).
- Ningtiyas, Setyosari, & Praherdiono. 2019. "Pop-Up Book sebagai Media 3D Pembelajaran." *Jurnal Media dan Pembelajaran*. 15(4), 180-195.
- Nuranisa. 2023. "Pop-Up Book untuk Nilai Nasionalisme." *Jurnal Pendidikan Karakter*. 18(1), 55-70.
- Putri, & Ramadhan. 2024. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Sejarah Lokal untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*. 10(2), 120-135.
- Septarini, T. A., Fatih, M., & Alfi, C. 2024. "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD." *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 10(3).
- Sudjana. 2009. *Metoda Statistik*. Tarsito, Bandung.
- Sulisworo. 2023. "Pop-Up Book sebagai Media Eksplorasi Sejarah Pahlawan." *Jurnal Media Pembelajaran*. 19(3), 120-135.
- UNESCO. 2023. *Global History Education Framework*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris.
- Wahyuni. 2021. "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 13(2), 75-90.
- Yuwafi, M. K., Alfi, C., & Fatih, M. 2025. "Pengembangan Media Flashcard Match a Picture Berbasis Literasi Sains pada Materi Melihat Karena Cahaya Meningkatkan Higher Order Thinking Skills." *Jurnal Biodik*. 11(4).