



Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pancasila Untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran PKN di SD

Saiful Bahri ✉, Universitas Sains Cut Nyak Dhien

Rina Purnama Sari, Universitas Sains Cut Nyak Dhien

Ida Safitri, Universitas Sains Cut Nyak Dhien

✉ saifulbahriunj@gmail.com

Abstract: This developmental research aims to design and produce a feasible and effective Pancasila Pop-Up Book as an instructional medium for Civics Education (PKN), with the objective of enhancing students' learning creativity. The study was conducted at SDN 1 Karang Anyer, involving fourth-grade students as the research sample. The research adopted a Research and Development (R&D) methodology, following a development model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The increase in students' creativity was analyzed using correlation regression to examine the influence of the Pancasila Pop-Up Book on learning creativity, employing a t-test for statistical validation. The findings revealed that the Pancasila Pop-Up Book was considered valid by experts, with a validation score of 87.3%. Furthermore, the media had a significant impact on students' learning creativity, as indicated by a positive correlation, where the calculated r-value exceeded the critical r-table value ($0.398 > 0.365$). Based on these results, it can be concluded that the Pancasila Pop-Up Book is a viable learning medium, and the correlation analysis confirms that its use contributes to an improvement in students' learning creativity.

Keywords: Media, Pop-up Book, Pancasila, creativity

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Media *Pop-Up Book* Pancasila yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PKN yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Penelitian dilakukan di SDN 1 Karang Anyer dengan sampel penelitian adalah siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan *R&D* yang digunakan terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil peningkatan data kreativitas dianalisis regresi korelasi untuk mengetahui pengaruh media *pop-up book* Pancasila dengan kreativitas peserta didik dengan rumus uji- t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* Pancasila dinyatakan valid oleh ahli/pakar dengan tingkat validasi sebesar 87,3%. Media *Pop-up Book* Pancasila berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik dilihat dari korelasi positif dengan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,398 > 0,365$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* Pancasila layak digunakan dan Uji korelasi pengaruh menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* Pancasila dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Kata kunci: Media, *Pop-up Book*, Pancasila, Kreativitas,

Received 23 Mei 2025; **Accepted** 11 Oktober 2025; **Published** 10 November 2025

Citation: Bahri, S., Sari, R.P., & Safitri, I. (2025). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pancasila Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (04), 906-916.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan serta membentuk generasi bangsa yang beriman, mencintai dan bangga akan negaranya, memiliki keterampilan, kreativitas, akhlak mulia, sopan santun, serta mampu mengatasi masalah di lingkungan sekitarnya. Menurut (Fuad Ihsan, 2018) bahwa 'Sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun'. (Suharjo, 2016) mengemukakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun'.

Peserta didik di sekolah dasar umumnya suka bermain dan sering menilai diri sendiri maupun orang lain, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Dalam pelajaran PKn, guru dapat mengenali perbedaan karakter tersebut, misalnya ada anak yang mudah bergaul dan ada juga yang lebih pendiam dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, guru harus mampu memahami keunikan karakter setiap siswa. Selain itu, pelajaran PKn juga mengajarkan bagaimana cara berinteraksi dan bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Sukmadinata & Nana Syaodih, 2017).

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di SD merupakan pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi mereka. Rasa ketidaksukaan dan membosankan yang dirasakan oleh peserta didik disebabkan karena pembelajaran PKN yang dilakukan oleh guru di kelas masih menggunakan media kertas pancasila belum menggunakan media pembelajaran yang menarik saat mengajar di kelas, sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas belajar peserta didik serta pembelajaran terasa membosankan. Dengan mengeksplorasi objek secara langsung dapat membantu proses belajar peserta didik belajar yang menyenangkan, lebih mudah diingat dan dimengerti. Media adalah salah satu unsur dalam proses pembelajaran yang bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Peran media sangat penting karena dapat mendukung keberhasilan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai benda nyata yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi yang memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa memengaruhi serta mendorong minat dan semangat belajar peserta didik, dengan memanfaatkannya secara tepat sesuai dengan isi materi pelajaran, maka akan memotivasi peserta didik untuk menerima materi pelajaran dengan baik dan tepat. Oleh karenanya, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran memegang peran penting sebagai sumber belajar yang penting untuk difokuskan dalam proses pembelajaran (Retnowati, 2017). Dalam hal kebutuhan pembelajaran, siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Mereka menunjukkan antusiasme lebih tinggi saat materi disampaikan dengan cara yang menarik dan melibatkan aktivitas langsung. Namun, masih ditemukan keterbatasan dalam proses belajar mengajar, sehingga perlu adanya pendekatan yang sederhana namun efektif dalam penerapannya (Susanti et al., 2025).

Pengembangan media *pop-up book* Pancasila menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik karena kemampuan menarik perhatian, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan motivasi belajar. Media *pop-up book* Pancasila adalah sebuah media yang menyerupai buku yang disertai gambar dan warna tiga dimensi yang timbul ketika halaman bukunya di buka. Sehingga dapat menimbulkan rasa antusias peserta didik untuk membaca buku itu dan terdorong untuk mengetahui

lebih dalam tentang gambar yang ada didalamnya. Melalui media *pop-up book* Pancasila mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dan memunculkan gagasan baru dalam memecahkan masalah nya sendiri. Media *pop-up book pancasila* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan (Ariyani & Susi, 2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *popup book* berbasis nasionalisme yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga menumbuhkan karakter peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini kemudian diperkuat oleh (Yusron et al., 2020) yang telah menemukan dalam penelitiannya bahwa media *pop-up book* yang berbasis literasi digital dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sedangkan pada penelitian (Anindita & Wardani, 2025) diketahui juga media *pop-up book* diterapkan dalam pembelajaran tematik yang berbasis masalah, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini, angka tersebut meningkat menjadi 87% . Hal ini menunjukkan bahwa media *pop-up book* dapat menjadi pilihan yang menarik dan efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan dan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 1 Karang Anyer pada tanggal 19 November 2024, didapatkan gambaran bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru yang kurang memanfaatkan media atau benda konkret saat menyampaikan materi, karena guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS. Oleh sebab itu, pengembangan media *pop-up book* Pancasila dalam pembelajaran PKN di SD sangat penting untuk dilakukan. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan Media Ajar *Pop Up Book* Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran PKN. Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe media *pop-up book* Pancasila pada pembelajaran PKN Kelas IV SDN 1 Karang Anyer Kota Langsa Aceh.

METODE

Penelitian di lakukan di SDN 1 Karang anyer Kota Langsa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Peserta Didik kelas IV yang terdaftar pada semester 2 Tahun ajaran 2024-2025. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan mengembangkan media ajar *Pop-Up Book* pancasila untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran PKN. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kreativitas produk tertentu (Sugiyono, 2019). Model pengembangan R&D yang digunakan yaitu terdiri dari lima langkah yaitu:

(1) Analisis (*analyze*), pada tahap ini dianalisis perencanaan untuk menyesuaikan karakteristik dan kemampuan akademik peserta didik dengan media yang akan dikembangkan. Penilaian dengan memberikan kuisioner kepada guru dan observasi aktivitas peserta didik. Hasil dari observasi tersebut akan diangkakan dalam skor-skor berskala dan kemudian dikonversi menjadi persentase. Untuk menentukan persentase aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase yang selanjutnya dimasukkan ke dalam kriteria tertentu. Kriteria persentase keaktifan siswa menurut (Yonny A, 2020) dapat dilihat pada Tabel 1 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar.

Tabel 1 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar

No	Persentase	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat Tinggi
2	50% - 74,99%	Tinggi
3	25% - 49,99%	Sedang
4	0% - 24,99%	Rendah

(2) Perancangan (*design*) yaitu penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dalam penelitian ini peneliti merancang *Pop-up book* tema Nilai-nilai Pancasila. Termasuk dalam langkah-langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Rancangan produk yang didesain berupa Pop Up Book. Adapun bahan yang digunakan berupa Papan ukuran 120 x 80, Kain Flanel (sebagai alas papan), Origami (untuk menempelkan nama "*Pop Up Book Pancasila*"), Lem, Dobel tip, dan Gambar.

(3) Pengembangan (*development*) pada tahapan ini peneliti mewujudkan produk yang dikembangkan akan dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan, kemudian melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dan terakhir dilakukannya uji coba produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini juga menggunakan sumber data yang didapatkan dari validasi ahli materi, dan ahli media. Ahli materi berperan sebagai validator dalam memberikan penilaian berupa komentar atau saran terhadap aspek materi, menyajikan media dan aspek Bahasa mengenai pengembangan pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media dalam penelitian ini berperan sebagai validator untuk memberikan penilaian berupa tanggapan, komentar atau saran terhadap aspek isi, aspek design dan aspek penyajian media yang dikembangkan. Selanjutnya produk di revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dan terakhir dilakukannya uji coba produk yang telah dikembangkan. Berikut kriteria yang digunakan untuk validitas media pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Validitas Media Ajar

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,1%-100%	valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01%-85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
3	50,01%-70,0%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	01,00-50,00%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

(4) Implementasi (*implementation*) adalah penerapan, atau pelaksanaan. Implementasi juga termasuk praktik mendasar untuk menerapkan strategi atau tujuan apapun. Tujuan dari rancangan implementasi adalah untuk menerapkan strategi pada tahap ini dilakukan Uji coba Produk dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba/desain model pada kelas IV SDN 1 Karang Anyer untuk melihat peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Tingkat kreativitas diukur atas lima indikator yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif dan sangat kurang kreatif. Selanjutnya data dianalisis regresi korelasi untuk mengetahui pengaruh media *pop-up book* dengan kreativitas peserta didik dengan rumus uji- t sebagai berikut:

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sugiyono, 2019})$$

Keterangan: r = koefisien korelasi antara variable X dan Y

Teknik pengambilan data yang dilakukan adalah validasi/uji kelayakan media dan angket kreativitas belajar.

(5) Evaluasi (*evaluation*) yaitu merupakan kegiatan terencana untuk mengukur, menilai, dan keberhasilan suatu program. Pada tahap ini dilakukan Revisi Produk berdasarkan hasil analisis observasi dan lembar angket validasi media dan hasil pemaparan media *Pop Up Book* untuk melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk (Made I Tegeh & Made I Kirna, 2019)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berupa tahapan penyusunan media pembelajaran *Pop-up Book* Pancasila pada pembelajaran PKN kelas IV SDN 1 Karang Anyer pada materi makna dan nilai Pancasila. Adapun tahapan dijabarkan sebagai berikut:

Tahap analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini diketahui dari kuesioner yang diberikan pada guru mata Pelajaran PKN, dan peserta didik kelas IV SD Negeri Karang Anyer. Analisis awal dilakukan untuk mengetahui masalah atau kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran dikelas. Pada tahapan ini peneliti menganalisis materi nilai nilai pancasila yang bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran, sehingga peneliti dapat memudahkan penyajian materi yang akan ditampilkan dalam *Pop-up Book* yang akan dikembangkan. Selanjutnya dilakukan analisis observasi untuk mengetahui kebiasaan-kebiasaan peserta didik dalam proses pembelajaran PKN mulai dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melihat lembar observasi. untuk menyesuaikan karakteristik dan kemampuan akademik peserta didik dengan media yang akan dikembangkan. Hasil analisis aktivitas peserta didik pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	%	Rerata(%)
1	Rasa ingin tahu peserta didik.	Ketertarikan peserta didik dengan media yang di gunakan oleh guru. Rasa penasaran yang tinggi/rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi secara lebih lanjut	34,12	39,75
2	Keterkaitan	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan /hubungan materi dengan kehidupan sehari hari (lingkungan peserta didik)	23,08	
3	Percaya Diri	Berani mengungkapkan pendapat dalam kelas keyakinan untuk memahami materi, berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi, keyakinan dalam mengerjakan tugas	59,32	
4	kepuasan	kepuasan dalam menyelesaikan proses diskusi /kepuasan dalam menyelesaikan tugas	42,58	

Berdasarkan rata rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik ada yaitu sebesar 39,75 termasuk dalam kriteria sedang. Dari hasil analisis diketahui mengungkap bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menghambat aktivitas belajar. Guru membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual yaitu dengan, pengembangan media ajar *pop-up book* materi nilai nilai Pancasila untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di Kelas IV SD yang dapat mendorong kreativitas belajar.

Tahap Design

Media *pop-up book* diperuntukkan peserta didik kelas V *Pop-up book* materi nilai nilai Pancasila menganalisis dan menjelaskan makna Pancasila antara lain Burung Garuda adalah makna simbol Pancasila, Lambang garuda Pancasila. Design yang di buat meliputi tahapan-tahapan antar lain persiapan alat dan bahan yaitu Kertas Jasmin berukuran 12x 80 cm, Origami, kertas kartun, alat tulis dan Gambar yang sudah di print untuk mempermudah peserta didik melihat dan mengerti penjelasan makna sesuai burung garuda. Pembuatan desain media dilakukan dengan cara menyusun bagian-bagian media *pop-up book* yang dikembangkan terdapat beberapa bagian, yaitu cover depan

dan belakang *pop-up book*, dan isi materi yang berbentuk 3 dimensi. Media dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai untuk membantu proses pembelajaran PKN di kelas IV. Berikut tampilan media *pop-up book* Pancasila.



(Dokumentasi Media *Pop-up Book* Pancasila)

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan. Setelah dilakukan penilaian, media direvisi sesuai dengan masukan yang diperoleh, sehingga produk akhir menjadi lebih baik dan siap digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Validasi ahli bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media *Pop-up Book* Pancasila. Proses validasi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada tiga orang validator. Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran PKN. Beberapa saran dari validator dijadikan acuan dalam perbaikan agar produk benar-benar dapat menunjang proses pembelajaran secara optima. Uji validasi/uji kelayakan media *Pop-up Book* nilai Pancasila dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 dosen PGSD universitas Cut Nyak Dhien dan validator ketiga sebagai validator praktisi yaitu guru kelas IV di SDN 1 Karang Anyer. Hasil validasi validator untuk uji media dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Data Hasil Validasi Media *Pop-up Book* Pancasila

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	Kelayakan materi	92%
2	Kelayakan media	82%
3	Kelayakan Bahasa	90%
	Tingkat validasi gabungan	87,3%
	Keputusan	Valid

Berdasarkan penghitungan presentase uji validitas/kelayakan materi diperoleh tingkat validitas sebesar 87,3% pada kategori valid sehingga layak digunakan sebagai media ajar peserta didik dalam pembelajaran PKN materi Nilai pancasila pada Peserta didik kelas IV. Langkah selanjutnya media direvisi dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hasil revisi media *pop-up book* dapat di uji coba di lapangan dan kegiatan penelitian untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan.

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba media *pop-up book* Nilai Pancasila kepada peserta dalam proses pembelajaran. Guru sebagai model utama dalam penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik dilatih mengembangkan kreativitas belajar. Kreativitas sangat penting bagi perkembangan peserta didik. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 1 Karang Anyer Kota Langsa, digunakan angket kreativitas yang dianalisis berdasarkan 5 (lima) kategori yaitu: Sangat Kreatif, Kreatif, Cukup Kreatif, Kurang Kreatif dan sangat kurang kreatif. Kreativitas belajar dianalisis melihat pengaruh pembelajaran PKN dengan menggunakan media *pop-up book* Pancasila. Presentase tingkat kreativitas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

No	Kriteria	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2(%)
1	Sangat kreatif	72,16	91,83
2	Kreatif	26,7	8,17
3	Cukup kreatif	1,14	0
4	Kurang kreatif	0	0
5	Sangat kurang kreatif	0	0

Pada pertemuan I nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 72,16% dan pada pertemuan II nilai rata-rata persentase kreativitas adalah 91,83%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran PKN dengan menggunakan media *pop-up book* Pancasila sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan uji statistik koefisien *korelasi pearson* dengan perhitungan dengan rumus *product moment* yang ditunjukkan pada Tabel 6 berikut:

Variabel	R _{hitung}	R _{tabel}	Signifikansi	r ²
Kreativitas belajar P1 dengan P2	0,398	0,365	Positif-signifikansi	0,243

Berdasarkan hasil analisis Tabel 6 diketahui koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,398 dengan taraf signifikansi 5%, menunjukkan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,398 > 0,365$) hal ini berarti terdapat korelasi positif antara media *pop-up book* Pancasila dengan kreativitas peserta didik SDN 1 Karang Anyer pada pembelajaran PKN. Uji korelasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* Pancasila dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tahap Evaluasi:

Tahap terakhir evaluasi yaitu suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk mengukur, menilai, dan menentukan tingkat keberhasilan suatu program. Evaluasi juga merupakan metode yang paling tepat untuk menilai efektivitas dan produktivitas. Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis data dari hasil observasi, angket validasi media, serta penyajian media *pop-up Book* Pancasila. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media *pop-up Book* Pancasila efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui observasi terhadap tingkat antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran PKN yang menggunakan media tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media *pop-up book* Pancasila memenuhi uji validitas/kelayakan dengan kriteria valid atau layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKN SD kelas IV. Hal ini didukung Media *pop-up book* Pancasila yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif belajar oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan. Menurut (Abidah Idrus et al., 2022) mengatakan bahwa “media *pop-up book* merupakan salah satu media yang sedemikian rupa dirancang guru untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyerap materi semaksimal mungkin, media *pop-up book* menjadikan siswa bisa berimajinasi dan

berinteraksi dengan apa yang mereka baca dengan cara menyentuh dan mengamati gambargambar yang ada pada buku tersebut”. Media *pop-up book* adalah salah satu jenis media cetak yang mengombinasikan elemen visual sehingga mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran. *Pop-up book* adalah buku yang memiliki objek atau gambar tiga dimensi yang muncul ketika halamannya dibuka. Sependapat dengan hal itu menurut (De Stanza, 2023) mengatakan bahwa “buku yang memiliki unsur tiga dimensi dan dapat bergerak pada bagian-bagian tertentu dinamakan dengan media *pop-up book*”.

Penggunaan media *pop-up book* menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga menjadikan peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari melalui pengalaman visual yang menarik. Menurut (Winarti & Setiani, 2019)) “keistimewaan media *pop-up book* yakni mempunyai kemenarikan peminat dari pembaca dengan begitu pesan yang hendak tersampaikan akan dicapainya”. Sejalan dengan hal itu menurut (Izzah & Setiawan, 2023) mengatakan bahwa pengembangan pikiran siswa terutama kelas rendah dalam mempelajari suatu hal dengan mudah merupakan tujuan dari penggunaan media *pop-up book*. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media dinyatakan bahwa media *Pop-Up Book* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, hal ini terlihat dari hasil penilaian ahli materi yaitu persentase sebesar 85% termasuk dalam kategori kelayakan sangat tinggi dan hasil penilaian ahli media 83% berada pada kategori kelayakan sangat tinggi. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Yusron et al., 2020) menunjukan “media *pop-up book* ini sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran penunjang di dalam proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan keterampilan berbicara siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Kirana & Ninawati, 2023) *Pop-up book* juga membantu siswa dalam melihat urutan rangkaian isi/materi di dalamnya, sehingga siswa mampu menceritakan isi/ materi di dalam *pop-up book* dengan tepat dan dengan alur yang jelas”.

Kemudian menurut (Wijayanto et al., 2024) berdasarkan data yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa “penggunaan media *pop-up book* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa setelah dilakukan tindakan selama dua siklus. (Nikmah et al., 2019) dalam penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran terpadu tipe *shared* berbantu media *pop-up book* terhadap hasil belajar memaparkan, ada peningkatan nilai tengah semester dari sebelumnya. Menurut (Anindita & Wardani, 2025) media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses pendidikan. Penggunaan *pop-up book* yang kreatif dan menggunakan elemen tiga dimensi, media ini dapat meningkatkan keterlibatan, memvisualisasikan konsep secara lebih jelas, mendorong kreativitas dan imajinasi, serta membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik . Berpikir kreatif memiliki arti kemampuan untuk merumuskan solusi atau jawaban atas suatu masalah dengan menggunakan informasi yang ada, serta mampu menemukan berbagai pendekatan yang efektif dan beragam dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga dirancang untuk mendukung kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Selain itu, media juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pesan-pesan yang sulit untuk digambarkan secara lisan. Media menjelaskan beberapa konsep materi abstrak yang mana media dapat menggambarkannya secara lebih jelas. mengemukakan mengenai kegunaan praktis media yaitu keterampilan berpikir kreatif merupakan aspek yang penting untuk ditingkatkan. Dengan menggunakan media *pop-up book* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif mencakup kemampuan individu untuk memikirkan dan menemukan solusi yang paling sesuai dalam menangani permasalahan. (Hasan et al., 2021) mengemukakan mengenai kegunaan praktis media yaitu Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengkomunikasikan pesan dengan lebih jelas dan mudah yang membuat peserta didik lebih responsive dan mengarah pada hasil belajar yang baik. peserta didik pada tingkat ini cenderung berpikir konkret, sehingga media membantu mereka memvisualisasikan materi abstrak dengan lebih nyata.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan antusiasme, motivasi, dan kreativitas belajar peserta didik. Melalui pemanfaatan media *pop-up book* ini diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran diarahkan untuk mendorong siswa berpikir secara kreatif dan konstruktif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini (B. B. Wiyono, 2018) yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mengembangkan sebuah imajinasi siswa dalam berpikir konstruktif. Sedangkan menurut pendapat Hurlock dalam Bernadi (2017) dalam (Dayani et al., 2025) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memperoleh komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-up Book* Pancasila dapat meningkatkan kreativitas siswa yang sangat berpengaruh dalam menyelesaikan tugas belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian (Azizah et al., 2024) hasil bahwa Media pembelajaran dalam pelajaran matematika pada siswa mampu menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi, sehingga siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan yang diharapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar. Pada penelitian pengembangan ini media visual seperti jenis gambar bagan grafik poster foto atau sketsa dapat digunakan wujud asli/konkret suatu benda untuk menunjukkan keterkaitan secara konseptual atau hubungan, organisasi, atau struktur materi. Media *pop-up book* adalah salah satu media pembelajaran dimana peserta didik dapat diarahkan untuk melihat langsung dan mengamati untuk menemukan permasalahan dari yang dihadapi. Dalam penelitian pengembangan menerapkan media pembelajaran *Pop-up Book* pancasila pada pembelajaran PKN kelas IV SDN 1 Karang Anyar sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1) pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* Pancasila dinyatakan valid oleh ahli/pakar dengan tingkat validitas 87,3%. 2) *Pop-up Book* Pancasila berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik dilihat dari korelasi positif dengan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,398 > 0,365$). Adapun saran yang diberikan peneliti adalah (1) Dalam menggunakan media *Pop-up Book* Pancasila dalam pembelajaran PKN dapat digunakan di kelas rendah maupun kelas tinggi. (2) Sebaiknya perlu dilakukan penelitian lanjutan menggunakan *Pop-up Book* pada tema lain untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidah Idrus, N., Luthi B, & Mustakima. (2022). Global Journal Teaching Professional Penerapan Media Pop-up book terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Global Journal Teaching Professional*, 1, 314–329. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>
2. Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
3. Anindita, D., & Wardani, N. S. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 76–83.
4. Ariyani, Y. D., & Susi, S. (2021). Pengembangan Pop Up Book Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Sd. *Elementary School*, 8(e-), 50–60.
5. Azizah, S. N., Kusuma, V. A., & Ulya, L. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Terhadap Kreatifitas Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas Aljabar Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Terhadap Kreatifitas Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas Aljabar. *Proceding Of Interatnational Conference on Educational Management*,

- 2(2).
6. B. B. Wiyono. (2018). The effect of self-evaluation on the principals' transformational leadership, teachers' work motivation, teamwork effectiveness, and school improvement. *Journal of Leadership in Education*, 21(6), 705-725., 21(6), 705-725.
 7. Dayani, A., Zamzami, & Maulida. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sman 1 Singkil Utara Pada Materi Bioteknologi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 291-300. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/dedikasi>
 8. De Stanza, M. S. (2023). Media Pop-Up Book Materi Siklus Hidup Hewan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPPD:Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10, 65-70. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ppd/index>
 9. Fuad Ihsan. (2018). *Dasar-Dasar Kependidikan* (4R ed.). Bandung:Rineka Cipta.
 10. Hasan, M., Milawati, Khairani, & Tahrir. (2021). *Media Pembelajaran* (Jakarta: In Then Media Group (ed.)). Jakarta: In The Media Group.
 11. Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 86-92. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1119>
 12. Kirana, D., & Ninawati, M. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1).
 13. Made I Tegeh, & Made I Kirna. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. FIP Undiksha, dan FMIPA Undiksha.
 14. Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar. *JP2*, 2(2).
 15. Retnowati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah. *FKIP Universitas Bandar Lampung*.
 16. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
 17. Suharjo. (2016). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDikNAS.
 18. Sukmadinata, & Nana Syaodih. (2017). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
 19. Susanti, S., Bhuana, S., Totok, B., Saputro, V. D., & Bengkayang, S. B. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bangun Datar Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
 20. Wijayanto, S. P., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2024). Media Pop Up Book Garuda Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15, 78-88.
 21. Winarti, D., & Setiani, R. (2019). Efektivitas Media Pop Up Book pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 02(2), 136-142. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
 22. Yonny A. (2020). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Yogyakarta:Familia.
 23. Yusron, M., Metalin, A., Puspita, I., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengaruh media pop up book berbasis literasi digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas rendah. *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).

PROFIL SINGKAT

Saiful Bahri adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Kota Langsa Aceh. Ia juga merupakan ketua Program studi PGSD sejak tahun 2017 dan aktif dalam penelitian hibah internal.

Rina Purnama Sari adalah dosen tetap program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Kota Langsa Aceh.

Ida Safitri adalah dosen tetap program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sains Cut Nyak Dhien Kota Langsa Aceh.