

## Pengembangan Media Video Animasi *Pop Up Book* Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nova Nugrahaeni\*, Yatim Riyanto, Hendratno  
Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
\*nova.21015@mhs.unesa.ac.id

### Abstract

*Many students, both native Papuans and immigrants, currently do not know their own culture. In addition, through surveys and comparative studies of local culture-based books and media that review the culture in Southwest Papua itself, it is still very rare to find. This study aims to produce the development of an animated video media pop up book based on the local culture of West Papua to increase the general knowledge of cultural literacy of fourth grade elementary school students that is valid, practical, and effective. The research method used is Research & Development to create Pop Up Book Video Animation media. This research utilizes the 4D model for media development. The four steps of the 4D model according to Thiagarajan include: 1) Define which aims to establish learning criteria, such as learning objectives and material limitations; 2) Design aims to design the developed media; 3) Develop, the learning tool underwent the last revision before being published, with adjustments made in response to suggestions from experts and data from trials; 4) Disseminate, students take advantage of learning media that have undergone development and testing on a larger scale, then the product will be disseminated via YouTube. The location of this research was SD Inpres 15 located in Sorong Regency with 5 students selected to take part in small-scale and large-scale trials. The results of the study found that learning using the animated pop up book video media that had been developed could improve student learning outcomes. This can be seen from the number of students who received a complete score on the local culture of Southwest Papua.*

**Keywords:** *Animation Video; Cultural Literacy; Pop Up Books*

### Abstrak

Peserta didik, baik orang asli Papua maupun pendatang saat ini banyak yang tak mengetahui budayanya sendiri. Selain itu melalui survei dan studi komparatif tentang buku-buku dan media berbasis budaya lokal yang mengulas tentang budaya di Papua Barat Daya sendiri masih sangat jarang di temukan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media video animasi *pop up book* berbasis budaya lokal Papua Barat untuk meningkatkan pengetahuan umum literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yakni *Research & Development* untuk membuat media Video Animasi *Pop Up Book*. Penelitian ini memanfaatkan model 4D untuk pengembangan media. Empat langkah model 4D menurut Thiagarajan diantaranya: 1) *Define* yang bertujuan untuk menetapkan kriteria pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran dan pembatasan materi; 2) *Desain* bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan; 3) *Develop*, alat pembelajaran mengalami revisi terakhir sebelum dipublikasikan, dengan penyesuaian yang dilakukan sebagai tanggapan atas saran dari para ahli dan data dari ujicoba. 4) *Disseminate*, siswa memanfaatkan media pembelajaran yang telah mengalami pengembangan dan pengujian

dalam skala yang lebih besar, kemudian prodak akan disebar luaskan melalui youtube. Lokasi penelitian ini adalah SD Inpres 15 yang terletak di Kabupaten Sorong dengan 5 siswa terpilih untuk mengikuti uji coba skala kecil maupun skala besar. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi *pop up book* yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mendapat nilai tuntas pada materi pembelajaran budaya lokal Papua Barat Daya.

**Kata Kunci: Literasi Budaya; Pop Up Book; Video Animasi**

## **Pendahuluan**

Budaya suatu negara sama mendasarnya dengan identitasnya seperti ideologi pendirinya. Generasi muda yakni generasi yang ingin mewariskan budaya kepada generasi berikutnya. Dikhawatirkan dengan berkembangnya teknologi komunikasi, budaya global yang muncul bakal mengikis budaya nasional. Hal ini perlu diwaspadai sebab konsumsi internet masyarakat makin meningkat setiap tahunnya (Setiawan, Innatesari, Sabtiawan, & Sudarmin, 2017).

Pengkajian tentang kearifan budaya lokal harus dikembangkan di pendidikan, karena kondusif bagi pembentukan keturunan yang cakap dan bermartabat, mewujudkan nilai budaya, ikut membentuk karakter bangsa, mewujudkan jati diri bangsa, dan berpartisipasi menjaga budaya bangsa. Nasir dan Hand menjabarkan “...research on race, culture, and schooling has revealed many significant factors affecting school achievement and has articulated many details of how culture and learning intersect in daily school life” (Nasir & Hand, 2006). Penelitian memperlihatkan bahwa sekolah dapat berperan dalam mengembangkan karakter siswa berdasarkan kearifan budaya bangsa, khususnya budaya lokal siswa. Karenanya, pendidikan wajib berwawasan budaya guna membentuk generasi dengan spiritualitas serta nilai etika yang tinggi.

Pemakaian media pembelajaran membantu dalam proses penyampaian informasi serta isi pelajaran (Nurfadhillah, 2021). Dengan bantuan media pembelajaran, seharusnya siswa bisa mudah menyerap informasi dari guru. Disamping itu, media pembelajaran bisa memudahkan siswa menaikkan pemahaman, menyajikan data secara lebih menarik serta terpercaya, menginterpretasikan data serta memperoleh informasi lebih mudah, meningkatkan pemikiran, perasaan, dan perhatian anak, serta merangsang motivasi serta minat belajar siswa. Siswa bisa memperoleh pengetahuan melalui media. Media pembelajaran dengan basis “*information and communication technologi*”.

Pemilihan media dikaitkan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Media tersebut dianggap memiliki kecocokan jika diterapkan pada siswa sekolah dasar. Karena siswa SD di Indonesia diawali di usia 7 tahun serta berakhir di usia 12 tahun. Jean Piaget mengatakan anak usia 7-11 tahun di tingkat berpikir operasional konkret (Wijaya & Paramita, 2014), artinya anak sudah memiliki kemampuan berpikir kritis dan logis. Di tahap ini, anak mampu mengadakan operasi mental guna membayangkan bentuk dari objek yang dimau, tapi masih memerlukan bantuan untuk mengetahui bentuk asli objek tersebut. Salah satu cara memudahkan anak di tahap operasional konkret memahami materi secara baik serta mudah yakni melalui penggunaan media pembelajaran, dimana siswa dibantu dengan demonstrasi visual, audio, dan animasi saat belajar.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang dilakukan pada 20 September 2022 ditemukan beberapa fakta bahwa peserta didik baik orang asli Papua maupun pendatang saat ini banyak yang tak mengetahui budayanya sendiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi Indahnya keberagaman negeriku yang rata-rata mendapatkan skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Permasalahan tersebut

disebabkan karena berbagai faktor, diantaranya kurangnya edukasi pada lingkungan dan juga dalam pembelajaran, kurangnya tenaga profesional serta media dan sumber belajar. Faktor berikutnya yaitu kurang minatnya belajar siswa dan masalah yang dihadapi guru yaitu tidak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal papua barat daya dengan keterbatasan sumber rujukan. Selain itu, melalui survei dan studi komparatif tentang buku-buku dan media berbasis budaya lokal yang mengulas tentang budaya di Papua Barat Daya sendiri masih sangat jarang di temukan. Maka dari itu, penelitian ini perlu dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan umum siswa sekolah dasar seputar budaya di Provinsi Papua Barat Daya.

Hartini dkk menyatakan media pembelajaran yang ada di sekolah selama ini belum mengintegrasikan materi pembelajaran dengan kearifan lokal (Kartina, Akrom, & Farhurohman, 2021). Oleh karena itu, maka dikembangkan sebuah media berbasis *information and communication technology* untuk siswa dalam mendukung pengetahuan umum mengenai budaya lokal di Papua Barat Daya. Salah satu yang menjadi pilihan dalam upaya meningkatkan pengetahuan umum literasi budaya di Provinsi Papua Barat Daya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *pop up book* dengan warna, menarik dan sesuai tahap operasional siswa Sekolah Dasar. Media ini berbasis web sehingga mempermudah penggunaannya. "*Pop Up Book is a book that offers the potential for motion and interactive through the use of paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheel*" (Blumel & Taylor, 2012). Maksudnya buku yang menawarkan potensi gerak (*potensial for motion*) serta interaksi lewat mekanisme pemakaian kertas misalnya lipat, gulir, geser tab, ataupun roda. Media *pop up book* ini sudah ada, namun pada umumnya *pop up book* di kemas berbentuk hadwere. Dalam penelitian ini, media *Pop Up Book* di kemas berbentuk softwere sehingga penggunaannya dapat digunakan secara daring maupun luring. Untuk bentuk pengembangannya peneliti menggunakan evek animasi 3D dalam proses pembuatannya agar terlihat lebih nyata dan menarik sehingga media ini diberi sebut *Vidio Animasi Pop Up book*.

Media *Vidio Animasi Pop Up Book* berisikan rangkaian materi tentang budaya local yang ada di Papua khususnya Papua Barat daya, bentuknya berupa animasi 3D yang dapat menampilkan objek terlihat lebih nyata. Dalam tiap lembaran buku animasi terdapat gambar serta warna menarik hingga di harapkan akan bisa menarik perhatian peserta didik serta bisa menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran *Vidio Animasi Pop Up Book* bisa dipakai penerapan pembelajaran literasi budaya. Berdasarkan penelitian Ningsih, Riyanto, & Suyanto (2019) *pop up book* dikatakan layak, praktis serta efektif dipakai di pembelajaran. Ini selaras penelitian Afandi, Yustiana, & Kesuma (2021) Empat validator menyepakati skor 0,90 untuk kelayakan media pembelajaran, dan hal ini menghasilkan skor 90,8% untuk Pop Up Book sebagai media pembelajaran praktis. Efektivitas penggunaan Gain Test adalah 0,45 dan mendapatkan kriteria "sedang". Disamping itu penelitian Wulandari, Hendratno, & Indarti (2020) dengan hasil Produk yang dikembangkan yakni *pop-up book* yang dalam hasil uji coba dikatakan valid, praktis serta efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang dibuat memenuhi standar validitas yang tinggi. Uji coba internal dan eksternal menunjukkan kegunaan yang sangat dapat diterima. Jadi, tampaknya buku pop-up sebagai salah satu bentuk media pendidikan bermanfaat dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Vidio Animasi Pop Up Book* dengan basis Budaya Lokal Papua Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Siswa SD". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media video animasi *pop up book* berbasis budaya lokal papua barat untuk meningkatkan pengetahuan umum literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

## Metode

*Research & Development* digunakan untuk membuat media untuk Video Animasi *Pop Up Book*, yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dalam rangka meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya pada siswa. SD Inpres 15 yang terletak di Kabupaten Sorong menjadi lokasi penelitian. Lima siswa kelas IV SD Inpres 15 di Kabupaten Sorong terpilih untuk mengikuti uji coba skala kecil. Selain itu, 5 siswa SD Inpres 15 kelas IV di Kabupaten Sorong mengikuti ujicoba skala besar tersebut. Penelitian ini berupaya untuk membuat *Video Animasi Pop Up Book*, memanfaatkan model pengembangan 4D untuk mengembangkan *Video Animasi Pop Up Book* yang bisa difungsikan dalam rangka kegiatan pembelajaran di kelas.

*Video Animasi Pop Up Book* ini akan dibuat menggunakan model 4D, yaitu model penelitian yang akan diterapkan pada saat pembuatan buku. Mendefinisikan (*define*), mendesain (*design*), mengembangkan (*develop*), dan menyebarluaskan (*disseminate*) adalah empat fase pengembangan yang diidentifikasi oleh Thiagarajan (1974) dalam modelnya. *Define* (pendefinisian) bertujuan untuk menetapkan kriteria pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran dan pembatasan materi. Langkah-langkah yang harus diambil meliputi “analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis materi, dan menetapkan tujuan pembelajaran.” *Design* (Perancangan) bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan. Langkah-langkahnya diantaranya pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada *develop* (Pengembangan), alat pembelajaran mengalami revisi terakhir sebelum dipublikasikan, dengan penyesuaian yang dilakukan sebagai tanggapan atas saran dari para ahli dan data dari ujicoba. Langkah-langkah yang dilakukan, yakni tahap validasi dan uji coba. *Disseminate* (penyebaran) siswa memanfaatkan “media pembelajaran” yang telah mengalami pengembangan dan pengujian dalam skala yang lebih besar. Pengembangan produk akan disebar luaskan melalui youtube.

Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dalam studi ini. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan alam serta mengumpulkan data sesuai dengan strategi pengumpulan data. Adapun analisis validitas, analisis kepraktisan, dan analisis efektivitas adalah tiga himpunan bagian dari analisis data yang dipakai pada studi ini. Materi yang sudah dibuat untuk digunakan dengan media pembelajaran menjadi landasan dalam penggunaannya.

## Hasil dan Pembahasan

Bahan ajar pembelajaran disusun dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan 4-D Thiagarajan yang meliputi langkah-langkah “define, design, develop, dan disseminate”. Dalam penelitian ini, istilah “valid” dan “praktis” digunakan untuk menjelaskan dua kriteria penciptaan media pendidikan. Berikut rincian hasil dari setiap tahapan pengembangan media pembelajaran yang direncanakan:

### 1. *Define* (pendefinisian)

Tujuan dari analisis awal hingga akhir adalah untuk membantu pendidik lebih memahami hambatan yang mereka hadapi saat mencoba meningkatkan hasil pendidikan siswanya. Temuan dari wawancara terbuka dengan narasumber kelas IV SD Inpres 15 Kabupaten Sorong mengungkapkan adanya permasalahan dalam pembelajaran siswa. Siswa di Papua Barat Daya mengalami kesulitan belajar karena tidak menyatu dengan budaya setempat. Hasil penilaian siswa di kelas IPS membuktikan hal tersebut. Kekayaan keragaman negara saya, yang umumnya tidak memenuhi bahkan Kriteria Ketuntasan Minimal. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurang minatnya belajar siswa dan masalah yang dihadapi guru yaitu tidak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal papua barat daya dengan keterbatasan sumber rujukan.

Karakteristik siswa dianalisis berdasarkan desain dan pengembangan media pembelajaran. Data karakteristik siswa, termasuk rata-rata usia siswa yang mengikuti penelitian diperoleh dari hasil observasi. Kemampuan akademik siswa kelas IV SD Inpres 15 Kabupaten Sorong berkisar dari tinggi, sedang, hingga rendah.

Fase analisis materi ini memerlukan penentuan informasi apa yang paling penting untuk diperoleh siswa, menggambarkan informasi itu secara mendalam, dan menempatkannya dalam satu kesatuan yang koheren. Studi ini bertujuan untuk mengisi celah tertentu dalam pemahaman kita tentang budaya lokal Papua Barat Daya. Kenyataannya adalah bahwa siswa belajar paling baik ketika materi disajikan dengan cara yang singkat dan lugas. Oleh karena itu, konten yang disajikan dalam media video buku *pop up animasi* dibuat singkat, dengan durasi 4 menit hingga 6 menit yang dapat diatur. Analisis tugas juga digunakan sebagai panduan saat membuat tugas untuk siswa. Dalam penelitian ini, tugas disajikan sebagai ujian penilaian, dan hasilnya ditafsirkan berdasarkan tujuan yang ditentukan dalam strategi untuk mencapai tujuan tersebut.

Tujuan tersebut dikembangkan dengan menggunakan kompetensi inti dan indikator dari kurikulum 2013 sebagai titik awal. Adapun tujuan pembelajaran pada media video animasi *pop up book* adalah setelah menyimak video animasi *pop up book* siswa dapat menganalisis keberagaman budaya di provinsi Papua Barat Daya, menjelaskan tentang keberagaman budaya Papua Barat Daya, dan menuliskan kembali tradisi serta kesenian yang ada di provinsi Papua Barat Daya.

## **2. Desain (perancangan)**

Hasil analisis media dimodifikasi dengan memperhatikan karakteristik siswa untuk menginformasikan pemilihan akhir media. Buku *pop-up animasi video* berfungsi sebagai alat pengajaran utama untuk unit ini. Meskipun papan tulis, spidol, dan penghapus tidak benar-benar digunakan di dalam kelas, mereka adalah salah satu sumber daya lain yang membantu siswa belajar. Peserta didik membutuhkan media yang menarik dan ringkas serta memiliki gambar-gambar untuk mempermudah memahami materi. Didukung dengan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa media *pop up book* dikatan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Oleh sebab itu maka peneliti memilih media video animasi *pop up book*.

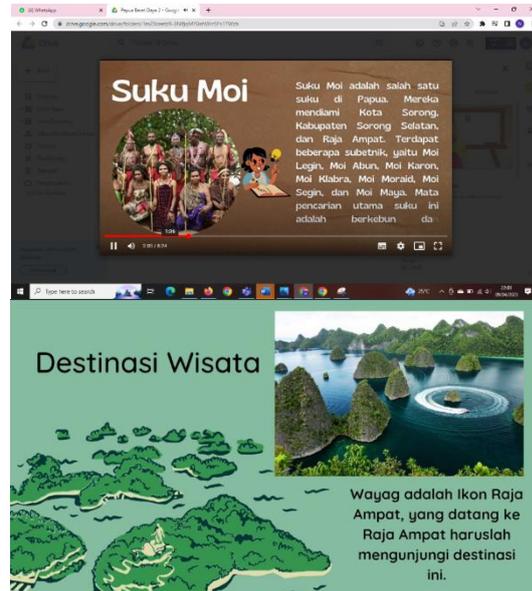
Keputusan format akan didorong oleh isi media pembelajaran yang telah disesuaikan untuk digunakan dengan sumber dan tujuan pembelajaran tertentu. Format pengembangan media yang dipilih merupakan kerangka teoritis yang mampu mencakup semua tujuan pembelajaran dari budaya lokal provinsi Papua Barat Daya yang meliputi kota dan kabupaten, suku, rumah adat, seni kerajinan, dan tradisi.

Proses pengembangan mengandalkan data yang dikumpulkan pada fase ini, yang dapat diperoleh melalui media yang dirancang sebagai bagian dari konsep awal. Iterasi desain pertama konsep media menggabungkan film animasi buku *pop-up* termasuk elemen budaya Papua Barat Daya. Prototipe media akan dibuat sebagai hasil akhir dari tahap pengembangan ini. Metode pengajaran berdasarkan konsep video animasi *pop-up book*. Pada media pembelajaran video animasi *pop up book* ini terdapat beberapa bagian yaitu: (1) pembuka, (2) materi, (3) Penutup.

## Pembuka



## Materi



## Penutup



Gambar 1. Bagian Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book*

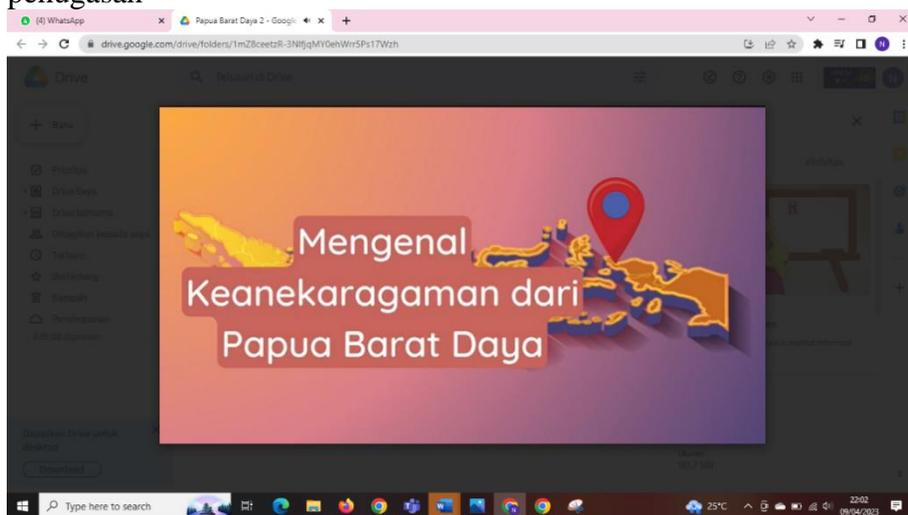
### 3. Develop (Pengembangan)

Validator melakukan fase ini, di mana media, konten, dan bahasa dari sumber instruksional dievaluasi. Hasil validasi ahli ini kemudian akan digunakan untuk memandu pembaruan media di masa mendatang. Kritik dan saran diperoleh dari hasil evaluasi validator dan digunakan sebagai pedoman untuk iterasi selanjutnya dari media yang dibuat. Berikut komentar dan rekomendasi validator setelah melihat prototype 1:

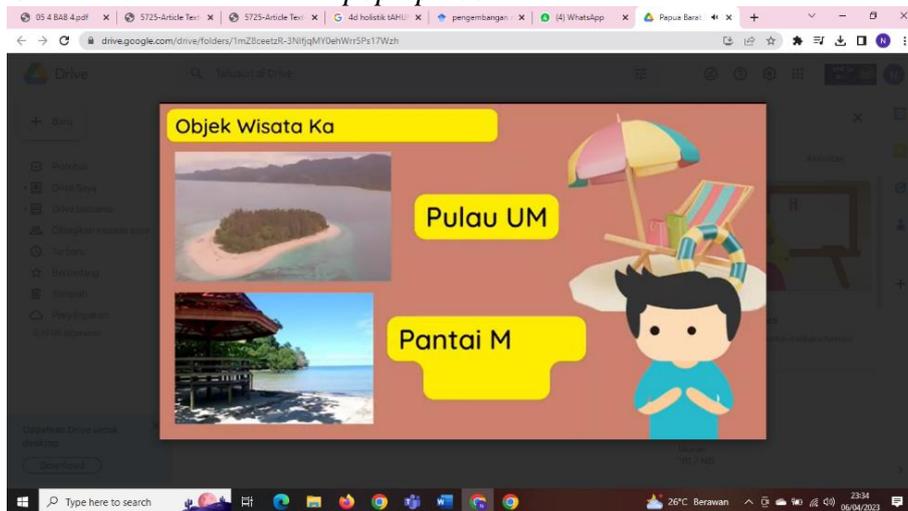
Ahli media memberikan masukan untuk menambahkan tujuan pembelajaran, kesimpulan dan penugasan karena dalam video yang dibuat untuk pembelajaran, maka harus selayaknya guru memberikan pembelajaran didalam kelas kepada siswanya. Selain itu, ahli media memberikan masukan untuk bentuk animasi dalam video belum seperti pop up book. Maka peneliti membuat sesuai dengan masukan dari ahli.

Susunan layout gambar pada media video animasi pop up book juga dapat diperbaiki dengan saran dari ahli materi. Masih terdapat kendala pada kualitas animasi dan saturasi warna pada media video pop-up book sehingga kurang menarik. Kemudian saya kembali dan menambahkan beberapa warna dan memindahkan gambar ke tengah agar terlihat lebih teratur dan menarik. Ahli Bahasa memberikan masukan untuk mempersingkat kalimat agar mudah dimengerti dan dibaca oleh peserta didik. Media juga harus disesuaikan dengan aspek keterbacaan siswa sekolah dasar.

Sebelum tidak ada cover, tujuan pembelajaran, kesimpulan dan penugasan



Gambar belum berbentuk *pop up book*



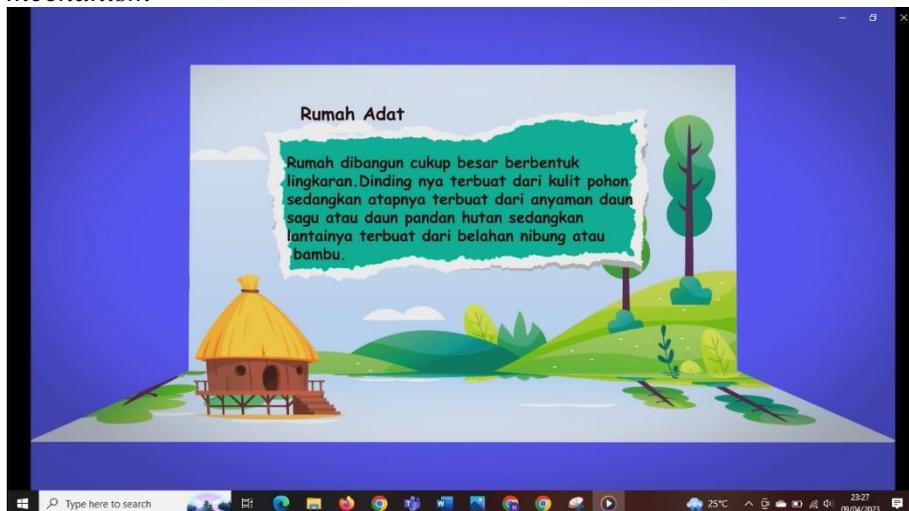
Sesudah diberi cover sebagai identitas



Ada video tujuan pembelajaran, kesimpulan, dan penugasan yang direkam peneliti sebagai pembicara



Sudah berbentuk lembaran buku dengan Teknik *internal stand mechanism*



Sebelum tata letak gambar kurang tepat

**Pakaian Adat Suku Maya**

Tari Tradisional = Wormansorandak  
Rumah Adat =

Sesudah tata letak gambar menyesuaikan dengan bentuk *pop up*

**Alat Musik**

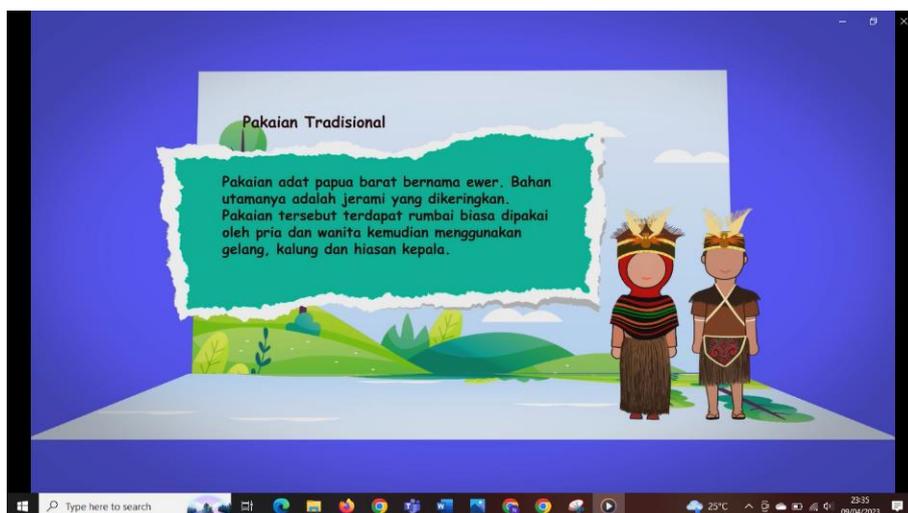
Beberapa alat musik dari Papua yaitu tifa, alat musik pukul yg diameternya lebih kecil dari gendang terbuat dari batang kayu dan dibuat dengan menggunakan kulit rusa. Ada tifa yang terbuat dari cangkang kerang dan bitup.

Sebelum kalimat terlalu panjang

**Suku Moi**

Suku Moi adalah salah satu suku di Papua. Mereka mendiami Kota Sorong, Kabupaten Sorong Selatan, dan Raja Ampat. Terdapat beberapa subetnik, yaitu Moi Legin, Moi Abun, Moi Karon, Moi Klabra, Moi Moraid, Moi Segin, dan Moi Maya. Mata pencarian utama suku ini adalah berkebun dan mengelola hutan.

Sesudah kalimat diringkas agar lebih mudah dipahami



Gambar 2. Masukan dari Ahli Media, Materi dan Bahasa Prototipe 1 beserta lembar evaluasinya diberikan kepada validator untuk evaluasi media. Singkatnya, temuan evaluasi dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Terhadap Media yang Dikembangkan

Validator	Jumlah	Kategori
Ahli Media	92	Sangat Valid
Ahli Materi	93	Sangat Valid
Ahli Bahasa	86	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>90,33</b>	<b>Sangat Valid</b>

Satu-satunya tujuan dari tes ini adalah untuk mengumpulkan umpan balik tentang keefektifan berbagai bentuk teknologi pendidikan dari pendidik dan siswa di lapangan. Kelompok uji coba terdiri dari lima murid dari kelas empat acak kelas. Reaksi guru dan siswa terhadap pembelajaran dalam topik pecahan berikut diperoleh dari hasil uji coba:

Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian Lembar Respon Guru

Jumlah	Kategori
12	Sangat Praktis

Tabel 3. Tabel Hasil Penilaian Lembar Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Jumlah	Kategori
PD 1	12	Sangat Praktis
PD 2	11	Sangat Praktis
PD 3	10	Sangat Praktis
PD 4	14	Sangat Praktis
PD 5	12	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>11.8</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil angket respon siswa yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat efektif dan bermanfaat. Dengan demikian kriteria kemanfaatan media pendidikan berupa media video animasi buku pop up telah terpenuhi.

Siswa di Papua Barat Daya diuji atas apa yang telah mereka pelajari untuk mengetahui seberapa baik mereka mengetahui sejarah dan budaya daerah tersebut. Berikut adalah rangkuman temuan tes tentang hasil yang diharapkan untuk belajar siswa.

Tabel 4. Tabel Statistik Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

<b>Statistics</b>		
Hasil		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		85.00
Std. Error of Mean		3.273
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		15.353
Variance		235.714
Range		50
Minimum		50
Maximum		100
Sum		1870

Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Inpres 15 Kabupaten Sorong mendapatkan nilai rata-rata 85 dari kemungkinan 100 pada tujuan pembelajaran terkait muatan budaya lokal Papua Barat Daya dengan memanfaatkan media yang dibuat. Siswa dapat menerima maksimal 100 poin dan minimal 50 poin. Tabel 5 menampilkan kategori hasil belajar berdasarkan kategori distribusi frekuensi dan proporsi hasil belajar.

Tabel 5. Tabel Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85-100	Sangat Tinggi	11	50%
2	65-84	Tinggi	8	36,4%
3	55-64	Sedang	2	9,1%
4	35-54	Rendah	1	4,5%
5	0-34	Sangat Rendah	0	0%

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang mengikuti penilaian hasil belajar, tidak ada yang mendapat nilai dalam kategori sangat rendah, 4,5 persen mendapat nilai dalam kategori rendah, 9,1 persen mendapat nilai dalam kategori sedang, 36,4 persen mendapat nilai dalam kategori rendah. kategori tinggi, dan 50 persen mendapat skor dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	19	86,4%
0-69	Tidak Tuntas	3	13,6%

Tabel 1 menampilkan persentase siswa yang lulus dan tidak lulus pada tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa yang mengikuti. Jika minimal 85 persen siswa dapat memperoleh minimal 70 pada kuis, maka pembelajaran yang dilakukan dengan media video animasi pop up book secara tradisional berhasil. Hasil dari tes standar menunjukkan bahwa cukup banyak siswa telah mempelajari materi secara menyeluruh.

#### 4. Disseminate (penyebaran)

Data dari validator dan subjek uji kini telah diolah. Berikut temuan analisis masing-masing validator dan subjek uji dengan menggunakan metodologi analisis data yang telah digunakan.

#### a. Kevalidan

Hasil evaluasi terhadap suatu konten pendidikan dianggap valid jika memenuhi standar tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010), keabsahan suatu media pembelajaran dapat ditentukan dengan menunjukkan hubungan antara hasil tes dan kriteria objektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala penilaian numerik untuk menilai validitas; nilai-nilai ini kemudian dievaluasi secara kualitatif.

Dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari prosedur validasi dan deskripsi teori, kami dapat dengan yakin mengklasifikasikan materi pembelajaran yang dibuat sebagai sangat valid; rata-rata berbagai komponen bahan ajar memperoleh nilai 90,333 sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Langkah selanjutnya, uji coba skala kecil dalam pembelajaran di kelas, memberikan kesempatan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang dihasilkan. Hal ini karena semua komponen penilaian media masuk dalam kategori yang cukup sah. Catatan yang dibuat oleh validator untuk setiap komponen yang divalidasi harus digunakan untuk membuat penyesuaian kecil atau penting. Adapun catatan dari para validator yang perlu perbaikan dalam media video animasi *pop up book* yang dibuat yakni; “1) Musik yang digunakan kurang merangsang otak, 2) Perlu memberikan catatan untuk istilah-istilah, 3) Komposisi warna pada gambar diperbaiki, 4) Tata letak gambar harus seimbang, dan 5) Nama tokoh hendaknya diganti dengan nama yang sering didengar peserta didik.” Hal ini didukung oleh pendapat (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa salah satu kriteria untuk memilih media yang dapat diterima adalah selaras atau tidaknya dengan tujuan tugas pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sukanto & Wardani (2016) bahwa media layak dipakai jika mendukung isi materi pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Afandi et al. (2021) yang melaporkan bahwa skor rata-rata 0,90 dalam kategori “sangat valid” dari empat validator menunjukkan bahwa konstruksi buku pop-up media pembelajaran berbasis pengetahuan lokal menggunakan model ADDIE layak. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian Suryanti, Mariana, Yermiandhoko, & Widodo (2020) ditunjukkan dengan nilai validitas 98% dan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahan ajar berbasis kearifan lokal adalah valid. Selanjutnya penelitian milik S. M. Dewi, Sofyan, & Priyono (2021) juga mendukung penelitian ini yang menemukan media pop-up book mendapatkan presentase 97% dengan kategori sangat valid.

#### b. Kepraktisan

Hasil penelitian Plomp & Nieveen (2013) definisi menjelaskan kapan produk yang dikembangkan dapat dianggap praktis: “1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori praktis.” Hal ini juga sejalan dengan pendapat Astuti (2018) bahwa media dikatakan praktis jika peserta didik sebagai pengguna menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan.

Respon siswa dianggap positif jika memilih pilihan “ya” pada kuesioner yang digunakan untuk mengukur kemanfaatan produk media akhir (skala Guttman memberikan nilai 1 untuk jawaban “ya” dan nilai 0 untuk jawaban “ya”. "TIDAK"). Peserta umumnya menjawab "ya" selama fase survei uji coba. Dengan demikian, media pendidikan yang dikembangkan memenuhi kriteria kegunaan.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh responden di atas, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor keseluruhan 12, dengan skor lembar respon guru masuk dalam kategori sangat praktis dan skor lembar respon siswa rata-rata skor 11,8 yang keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. kategori sangat praktis. Semua kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar yang dihasilkan masuk dalam kategori sangat aplikatif sehingga memungkinkan untuk digunakan. Penelitian ini

selaras dengan penelitian Wulandari et al. (2020) yang menyatakan bahwa kepraktisan media pop-up book berbasis pendekatan literasi berimbang memiliki kategori sangat praktis baik jika dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan siswa maupun respon siswa dan guru.

### c. Keefektifan

Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tahap pengalaman belajar, dan merupakan indikator perubahan tingkah laku yang akan dicapai siswa sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, disesuaikan dengan kompetensi yang dipersyaratkan dan konten yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010) bahwa persyaratan dasar untuk menganggap pembelajaran berhasil adalah bahwa itu: “1) persentase waktu belajar peserta didik sangat tinggi dicurahkan terhadap kegiatan pembelajaran; 2) rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik; 3) ketepatan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan peserta didik; dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif.” Oleh karena itu, siswa mengikuti ujian prestasi yang dirancang untuk mengukur seberapa baik materi pembelajaran yang dibuat benar-benar membantu mereka belajar.

Jika lebih dari delapan puluh lima persen siswa menyelesaikan tugas, maka persyaratan keefektifan telah terpenuhi; Misalnya, jika ada 22 siswa, maka minimal 19 siswa harus melebihi ambang batas KKM yang ditetapkan sebesar 70. Berdasarkan hasil tes tersebut, kriteria keberhasilan dapat diukur dari jumlah siswa yang mencapai Penyelesaian 100%—dalam hal ini, 19. Persentase ini kira-kira setara dengan 86,4% dari total ukuran sampel. Menurut data, sebagian besar siswa mencapai hasil di atas ambang batas KKM untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pendidikan yang dibuat efektif dalam membantu siswa belajar dan menyimpan informasi. Media adalah alat pembawa pesan yang digunakan untuk pendidikan, oleh karena itu memasukkannya ke dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kualitas pengalaman secara keseluruhan. Hal ini didukung oleh Sinurat, Syahputra, & Rajagukguk (2015) yang juga menemukan bahwa bentuk-bentuk media pendidikan yang sangat efektif memengaruhi prestasi akademik siswa secara positif. Penggunaan materi pembelajaran yang relevan dan berkualitas tinggi berguna untuk semua pihak yang terlibat: instruktur, karena memfasilitasi lingkungan kelas yang lebih efisien, dan siswa, karena membantu dalam pengembangan pemahaman konseptual yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan studi milik (Ahmadi, Fakhruddin, & Khasanah, 2018) yang menyimpulkan bahwa menggunakan *pop-up book* untuk mengajar PKn adalah strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, selaras pula dengan penelitian (N. C. Dewi, 2020) yang menemukan bahwa platform pembelajaran online berbasis situs Google yang dibuatnya membantu siswa kelas XI SMKN 2 Rejang Lebong meningkatkan Kompetensi Multimedia Keterampilan Multimedia.

### Kesimpulan

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat memiliki validitas tinggi yang dinilai dari metode validasi dan deskripsi teori. Berdasarkan temuan studi percontohan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi buku pop-up efektif dan praktis untuk audiens siswa yang dituju. Selain itu hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan media video animasi pop up book yang dihasilkan. Hal ini dibuktikan dengan persentase siswa yang mencapai nilai penuh lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak tuntas dalam materi pembelajaran budaya asli Papua Barat Daya. Hal ini menunjukkan bahwa materi pendidikan yang dirancang efektif dalam membantu siswa belajar dan menyimpan informasi.

## Daftar Pustaka

- Afandi, M., Yustiana, S., & Kesuma, N. P. (2021). The Development of Pop-Up Book Learning Media in Pancasila Materials Based on Local Wisdom at Elementary School. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(1), 57–74.
- Ahmadi, F., Fakhruddin, T., & Khasanah, K. (2018). The Development of Pop Up Book Media to Improve 4th Grade Students Learning Outcomes of Civic Education. *Asia Pacific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*, 4(1), 42–50.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas 4*. Universitas Sanata Dharma.
- Blumel, L. N., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. California: Libraries Unlimited ABC-CLIO, LLC.
- Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 210–216.
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2021). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17.
- Kartina, Akrom, & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(2), 119–130.
- Nasir, N. S., & Hand, V. M. (2006). Exploring Sociocultural Perspectives On Race, Culture, and Learning. *Review of Educational Research*, 76(4), 449–475.
- Ningsih, W. K., Riyanto, Y., & Suyanto, T. (2019). The Development of Pop Up 3D General Map Using Discovery Learning Models to Improve Creativity and Learning Outcomes of Social Studies Grade V Elementary School. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 1(2), 86–91.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD* (Cet.1; R. Awahita, Ed.). Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Netherlands: SLO.
- Setiawan, B., Innatesari, D. K., Sabtiawan, W. B., & Sudarmin, S. (2017). The Development Of Local Wisdom-Based Natural Science Module To Improve Science Literation Of Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 49–54.
- Sinurat, M., Syahputra, E., & Rajagukguk, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa*, 12(2).
- Sukamto, & Wardani, A. K. (2016). Pembelajaran Matematika Menggunakan CD Interaktif Amt Berbasis Lectora Inspire Untuk Siswa SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 19–28.
- Suryanti, S., Mariana, N., Yermiandhoko, Y., & Widodo, W. (2020). Local Wisdom-Based Teaching Material For Enhancing Primary Students' Scientific Literacy Skill. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 96–105.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wijaya, T., & Paramita, E. L. (2014). Pengaruh Electronic Word Of Mouth (Ewom) Terhadap Keputusan Pembelian Kamera DSLR. *Seminar Nasional Dan Call for Paper (Sancall 2014): Research Methods And Organizational Studies*, (Sancall), 12–19.
- Wulandari, N., Hendratno, H., & Indarti, T. (2020). Development of Pop-Up Book Media based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 619–627.