

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POP UP BOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTs. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Toyibatun Nasuha
NIM.211101090058
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POP UP BOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTs. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POP UP BOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTs. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Disetujui Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anindya Fajarini'.

Anindya Fajarini, S.Pd, M.Pd.
NIP:199003012019032007

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POP UP BOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS
DI MTs. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Senin
Tanggal: 10 November 2025

Muhammad Ardy Zaini, M.Pd. Muhammad Eka Rahman, M.SEI.
198612122019031010 19871062023211016

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota :

- J E M B E R
1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
 2. Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

()


Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. ABDUL MU'IS, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

فَتَعْلَمَ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُفْضِيَ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ رَبِّ زَادْنِي عِلْمًا ١٤٠

Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewahyuannya kepadamu dan katakanlah, "Ya Tuhanmu, tambahkanlah ilmu pengetahuan kepadaku." (QS. Thaha: 144).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*M. Quraish Shihab, Al-Qu'ran dan Maknanya (Jakarta: Lentera Hati 2020), 250

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiiin segala puji dan beribu terimakasih senantiasa saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Saya persembahkan skripsi ini yang telah dikerjakan dengan sepenuh hati dan kesungguhan untuk orang-orang yang tercinta :

1. Kedua orang tua, Ayah penulis Moh. Yasir dan Ibu Siti Nur Rohmah tercinta, sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa dan pengorbanan yang tak ternilai. Segala jerih dan semangat kalian menjadi cahaya dalam perjalanan hidup ini. Semoga Allah SWT, senantiasa mengabulkan segala doa dan keinginanmu.
2. Kedua kakak tersayang, Yatik M.Z dan Ilham Hadi Arbai'in, yang telah menjadi teladan dan inspirasi bagi penulis. Terimakasih atas segala usaha yang engkau berikan, semoga Allah SWT senantiasa melancarkan segala hajatmu.
3. Guru dan Dosen yang telah menunutun, membimbing dan menanamkan ilmu serta nilai kehidupan yang berharga. Kalian adalah pelita dalam perjalanan intelektual penulis.
4. Teman-teman dan sahabat penulis, yang selalu hadir dalam suka dan duka, memberi semangat, tawa, dan motivasi di dalam proses perjuangan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Setiap kebaikan yang diberikan menjadi bagian penting dari keberhasilan karya ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat dan hidayah-Nya, terutama nikmat sehat maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Dan shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, Keluarganya, Sahabatnya, dan seluruh umat yang senantiasa menyerukan kebaikan istiqomah dalam melaksanakan sunnah-sunnah beliau yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Qiyamah.

Alhamdulillah, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025” dapat terselesaikan dengan baik meskipun dalam bentuk yang sederhana. Penulisan penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 bagi para pembaca dan penulis, juga untuk memenuhi tugas akhir. Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati dan kesempatan ini, peneliti sampaikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepaka:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan kesempatan serta dukungan dalam menempuh pendidikan tinggi hingga terselesaiannya penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember yang, senantiasa memberikan arahan, kebijakan serta dukungan akademik yang mendukung kelancaran studi penulis.

3. Bapak Dr. Hartono, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas bimbingan, perhatian serta tanggung jawab dalam membina mahasiswa selama masa studi.
4. Bapak Fiqru Mafar, M. IP., selaku Ketua Jurusan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pengembangan keilmuan serta dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
5. Ibu Musyarofah, M. Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian sejak tahap awal penyusunan proposal hingga pelaksanaan seminar proposal. Meskipun beliau kemudian dimutasi ke instansi lain, bimbingan dan arahan beliau menjadi dasar penting dalam penyusunan skripsi ini
6. Ibu Anindya Fajaraini, M.Pd., selaku dosen pembimbing pengganti yang dengan penuh perhatian dan dedikasi telah melanjutkan bimbingan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai dan penulis dapat melaksanakan sidang akhir dengan baik.
7. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M. Pd., Bapak Siddiq Ardianta, M. Pd., dan Ibu Rachma Dini Fitria, S.P, M. Si., yang telah bersedia memberikan validasi dan masukan konstruktif dalam proses validasi produk penelitian. Terutama Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu peneliti dalam proses pengajuan judul skripsi.
8. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, khususnya lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Terimakasih atas ilmu, motivasi dan dedikasi yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
9. Bapak Muhib Habibi, S. Pd., Selaku Kepala MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, yang telah memberikan kesempatan, izin serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.

10. Bapak Muhammad Ridwan, S.Sos., selaku Kepala SMK Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, yang telah membantu lancarnya pelaksanaan kegiatan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.
11. Seluruh Dewan Guru dan Staf MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, atas kerja sama, dukungan, serta pasrtisipasinya dalam membantu kelancaran proses pengumpulan data penelitian ini.
12. Siswa – Siswi MTs. Al- Majidi Selodakon Tanggul Jember, khususnya kelas VII yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan data yang sangat berharga bagi kelangsungan dan keberhasilan penelitian ini.

Tiada kata yang diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan dan jasa yang telah diberikan kepada penulis. Harapan kami, semoga penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan banyak terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jember, 10 November 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penulis

ABSTRAK

Toyibatun Nasuha, 2025 : *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Tahun Pelajaran 2024/2025.*

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*, Mata Pelajaran IPS.

Media pembelajaran *pop up book digital* merupakan suatu konsep atau ide kreatif yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Pop up book digital* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang memadukan elemen-elemen visual, audio dan teks untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku digital dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan *gadget*.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. (2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. (3) Untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan soal latihan. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember yang berjumlah 5 orang siswa sebagai uji coba kelompok kecil dan 20 orang peserta didik sebagai uji coba kelompok besar. Instrumen penelitian berupa angket validasi untuk mendapatkan kevalidan dari validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui data kepraktisan. Sedangkan untuk mengetahui data keefektifan melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian (1) Media pembelajaran *pop up book digital* memperoleh skor kevalidan dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book digital* memperoleh skor kelayakan dari ahli materi sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak, validator ahli media memberikan skor sebesar 87,5% dengan kategori cukup layak, validator ahli Bahasa memberikan skor sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. (2) tingkat kepraktisan media pembelajaran *pop up book digital* diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap media pemeblajaran tersebut yang memperoleh skor sebesar 90,7 % dengan kategori sangat praktis. (3) media pembelajaran *pop up book digital* terbukti cukup efektif yang ditunjukkan oleh openingkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* sebesar 70% dengan kategori cukup efektif.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan. Error! Bookmark not defined.	
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah dan Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12

B.	Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....		29
A.	Model Penelitian dan Pengembangan	29
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	30
C.	Uji Coba Produk.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		48
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	48
B.	Analisis Data	67
C.	Revisi Produk	70
D.	Produk Akhir.....	75
BAB V KAJIAN DAN SARAN		80
A.	Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	80
B.	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	87
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Subjek Uji Coba Ahli	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Validitas Media.....	44
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan Media.....	45
Tabel 3.8 Kriteria Efektif Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i>	46
Tabel 4. 1 Komponen Dan Tampilan Yang Terdapat Pada <i>Media Pop Up Book Digital</i> Sebelum Direvisi.....	53
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4. 5 Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i>	62
Tabel 4. 6 Data Respon Uji Coba Kelompok Besar Terhadap Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i>	63
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru.....	64
Tabel 4. 8 Hasil Perolehan <i>Pretest</i> Dan <i>Post Test</i>	667
Tabel 4. 9 Revisi Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> Berdasarkan Validasi Ahli Materi	712

Tabel 4. 10 Revisi Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> Berdasarkan Validasi Ahli Media	733
Tabel 4. 11 Revisi Media Pembelajaran <i>Pop Up Book Digital</i> Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa.....	745
Tabel 4. 12 Komponen Dan Tampilan Yang Terdapat Pada <i>Media Pop Up Book Digital</i> Setelah Direvisi.....	767



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Menyusun Ide Konsep Media Pembelajaran Pop Up Book Digital.	50
Gambar 4. 2 Menyusun Materi Permasalahan Sosial Budaya	51
Gambar 4. 3 Membuat Desain Materi Melalui Canva	51
Gambar 4. 4 Menggabungkan Desain Materi Dengan Pop Up Book Digital.....	52



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan	94
Lampiran 2 : Matrik Penelitian	95
Lampiran 3 : Angket Vaalidasi Ahli Materi	101
Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Bahasa	102
Lampiran 6 : Angket Respon Kelompok Kecil.....	104
Lampiran 7 : Angket Respon Kelompok Besar	106
Lampiran 8 : Angket Respon Guru.....	111
Lampiran 9 : Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	108
Lampiran 10 : Surat Selesai Tugas.....	110
Lampiran 11 : Hasil Perolehan Pre-test	111
Lampiran 12 :Hasil Perolehan Postest	112
Lampiran 13 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	113
Lampiran 14 : Modul Ajar	114

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah.¹ Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran². Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, siswa, ketersediaan sarana-prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Ketika siswa menemukan materi yang diajarkan

¹ Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3 no. 2 (2017) : 337

² Suryanti, Yulia et al. "Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu", *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3 no. 1 (2019): 117

menarik, mereka cenderung lebih mudah mengingatnya dan mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan video pembelajaran, presentasi multimedia, atau perangkat lunak edukatif lainnya. Dengan ini pendidik dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memvisualisasikannya secara lebih menarik. Ini dapat memancing minat siswa, merangsang kreatifitas, dan membantu mereka memahami konsep yang sulit.³

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik menyampaikan isi materi pembelajaran. Terutama mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan yang sulit dipahami oleh peserta didik yang salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS dianggap kurang menarik oleh siswa dikarenakan materi IPS yang cenderung kompleks dan abstrak, sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPS dengan baik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi materi.

³ Denissa Alfiani Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa, "Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z", *Prosiding Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya*, (2016) :85.

Permasalahan juga terjadi dalam proses pembelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, siswa memerlukan bantuan dalam memahami materi IPS. Selain itu siswa juga membutuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membuat mereka merasa jemu dan bosan. Untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar, mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.⁴ Hal tersebut juga didukung oleh guru mata pelajaran IPS Ibu Sofia Masrifah, S.M di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember yang menyatakan bahwa siswa di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember sangat sulit memahami materi IPS karena cenderung banyak tulisan dan harus menghafal dan juga siswa yang merasa mudah jemu di kelas karena guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti *powerpoint* yang masih dirasa kurang interaktif, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran lebih menarik supaya siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.⁵

Salah satu media pembelajaran yang dianggap menarik dalam pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran *pop up book*. Media pembelajaran *pop up book* merupakan media pembelajaran berupa buku yang menyerupai bentuk tiga dimensi. Seiring dengan perkembangan era *digital* saat ini, *pop up book* tidak hanya bisa dikemas dalam bentuk buku cetak, melainkan juga bisa dirancang dalam bentuk digital. Hal tersebut menjadikan inovasi baru dan

⁴ Siswa-siswi MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, diwawancara oleh penulis, Jember, 7 Desember 2024

⁵ Sofia, diwawancara oleh penulis, Jember 7 Desember 2024

membuat siswa akan lebih tertarik mengikuti pelajaran dikarenakan media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk dipelajari dimana saja karena dapat diakses melalui laptop maupun *gadget*.

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital* Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media *pop-up book didgital* memeliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Mendeskripsikan validitas pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025.
2. Mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025.
3. Mendeskripsikan efektifitas penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember tahun pelajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *pop up book digital* yang memuat materi IPS, memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan disajikan dalam bentuk *power point*
2. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain melalui *powerpoint*
3. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain menyerupai buku tiga dimensi yang memunculkan gambar saat halamannya dibuka.
4. Gambar atau elemen dalam media pembelajaran yang dikembangkan dirancang melalui aplikasi canva.

5. Media pembelajaran *pop up book digital* mencakup :
 - a. Materi pokok yang terdapat dalam media pembelajaran, yakni materi permasalahan kehidupan sosial budaya
 - b. Gambar yang berkaitan dengan materi
 - c. Soal evaluasi
6. Media pembelajaran *pop up book digital* memenuhi aspek penilaian :
 - a. Tampilan gambar
 - b. Penyajian bahasa
 - c. Penyajian materi atau isi
7. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* diharapkan dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi Permasalahan kehidupan sosial budaya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah salah satu jenis penelitian untuk menciptakan sebuah produk atau memperbaiki media yang telah ada. Penelitian dan pengembangan penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan konsentrasi belajar dan meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas dengan lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan bagi siswa di kelas.

Pengembangan produk diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti. Manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* diharapkan dapat dijadikan pijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

2. Bagi Guru

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan referensi dan menambah media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran *pop up book digital* ini dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, karena media tersebut berbeda dengan media lainnya. Perbedaannya terletak pada bentuk *pop up book digital* yang disajikan dalam bentuk *power point* dan didesain menyerupai buku 3 dimensi yang disertai dengan gambar, suara dan warna yang menarik. Sehingga dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami materi.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* dapat menambah pengetahuan baru mengenai cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar.

5. Bagi mahasiswa UIN KHAS Jember

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru yang positif dan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang diyakini peneliti, sedangkan keterbatasan penelitian adalah kendala yang dihadapi peneliti dalam proses penelitian.

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *pop up book digital* disusun sekreatif mungkin, sehingga menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Melalui penggunaan media *pop up book digital*, proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
- c. Media pembelajaran *pop up digital* dapat digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi yang sama pada materi periode selanjutnya.
- d. Adanya media pembelajaran *pop up book digital*, siswa akan mendapatkan bantuan dan kemudahan dalam memahami materi mengenai permasalahan kehidupan sosial budaya.

- e. Adanya media pembelajaran *pop up book digital* dapat membantu siswa belajar dimana saja dikarenakan media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses melalui laptop maupun *gadget*.
- f. Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran *pop up book digital*, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- g. Validator merupakan dosen-dosen yang memiliki kompetensi yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti yang memiliki kriteria S2 dan mampu mengajar dengan baik serta memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama.
- h. Uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dilakukan dengan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya.
- i. Dengan mempertimbangkan asumsi-asumsi ini, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran IPS melalui penggunaan media *pop up book digital*

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan media pembelajaran *pop up book digital* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya tersedia untuk materi permasalahan sosial budaya pada kelas VII semester genap.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu di zoom untuk membaca materi dipelajari, hal tersebut dikarenakan keterbatasan ukuran kertas yang terdapat dalam buku.
- c. Pengerajan atau penyusunannya membutuhkan waktu yang cukup, hal ini dikarenakan dalam membuatnya perlu keterampilan dan ketelitian.

G. Definisi Istilah dan Operasional

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Media pembelajaran *pop up book digital* adalah sebuah buku digital yang di dalamnya terdapat tulisan yang relevan sesuai dengan materi dan juga terdapat gambar, dimana gambar tersebut berbentuk obyek-obyek yang dapat bergerak dan memberikan kesan yang menakjubkan. Dengan menggunakan media ini, siswa akan lebih fokus pada materi, karena media ini akan memvisualisasikan objek yang nyata.

Media pembelajaran *pop up book digital* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang memadukan elemen-elemen visual, audio, dan teks untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku digital yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan *gadget*.

Pop up book digital ini sangat inovatif dan efektif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa

2. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran perpaduan dari berbagai cabang ilmu sosial yang terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, kewarganegaraan, dan humaniora, yang dikemas menjadi materi sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *pop up book digital* yang memuat materi tentang permasalahan sosial budaya di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember . Media pembelajaran *pop up book digital* ini didesain dengan menyerupai buku tiga dimensi yang dapat bergerak saat halamannya dibuka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang ditulis oleh Gita Magfiroh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Model *Pop-Up Book* Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember”.⁷ Penelitian ini memiliki rumusan masalah (1) Bagaimana tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *Power Point* model *Pop-Up Book Digital* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember? (2) Bagaimana respons guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran *Power Point* model *Pop-Up Book Digital* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember?. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan *Planning, Production, Evaluation* (PPE) yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Uji validasi ahli media pembelajaran 93,75% dengan kategori “Sangat Valid”, ahli materi dengan rata-rata 98,33% kategori “Sangat Valid”. (2) Hasil uji respons guru mendapat skor 98% kategori “Sangat Menarik”. Hasil uji respons siswa

⁷ Gita Magfiroh, “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Model *Pop-Up Book* Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember” (Skripsi UIN KHAS Jember, 2024) : 34

skala kecil mendapat skor 86,90% kategori “Sangat Menarik”, uji respons siswa skala besar mendapat skor 92,31% kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji respons maka produk *Pop-Up Book Digital* ini dinyatakan sangat menarik, sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang ditulis oleh Putri Savera. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media *Pop-UP Book* STIK pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pengembangan Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar”. Penelitian ini memiliki rumusan masalah 1) Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran di kelas ii SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar? 2) Apakah Media *Pop Up Book* Stik dibutuhkan pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar? 3) Bagaimana spesifikasi media *Pop Up Book* Stik pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar? 4) Bagaimana desain media *Pop Up Book* Stik pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar?. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan atau yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.⁸ Hasil dari penelitian ini yaitu 1) penggunaan media dalam

⁸ Putri Savera, “Pengembangan Media *Pop-UP Book* STIK pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pengembangan Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar” (Skripsi UIN Suska Riau, 2023), 104.

pembelajaran di kelas II SD hanya menggunakan benda-benda disekitar seperti lidi, sempoa dan media yang disediakan sekolah untuk mata pelajaran lain, media yang ada di sekolah ini terbatas dan membuat guru merasa tidak efektif dalam mengajar. 2) Kebutuhan media *Pop Up Book Stik* dilihat dari tahap perkembangan kognitif di usia pada kisaran antara 6 sampai 13 masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancha indra. 3) Spesifikasi media *Pop Up Book Stik*, media yang akan dikembangkan berupa buku dengan kriteria *full colour*, dan dikembangkan menggunakan bahan dasar kertas karton tebal, digunting sebanyak 6 (enam) lembar setiap lembarannya akan dilipat menjadi 2 (dua) lipatan, ukurannya tidak terlalu besar yaitu sisi kanan panjang 25 cm dan lebar 17 cm begitu juga untuk sisi kiri. 4) Isi produk yang didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw* akan diprint dan ditempelkan di kertas karton tebal yang telah disiapkan, dan dari segi pewarnaan siswa kelas II SD cenderung menyukai warna hijau, kuning, biru, merah, putih dan *pink*, serta dilengkapi dengan gambar yang relevan dengan psikologi anak, dan relevan dengan keislaman.

3. Penelitian yang ditulis oleh Ana Zuyyana Fitri Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Sebagai Media Literasi Membaca pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV di SD Sekarpuro Pakis” penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana perencanaan pengembangan media pembelajaran *pop up book*

sebagai media literasi membaca pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri Sekarpuro Pakis? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pop up book* sebagai media literasi membaca pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri Sekarpuro Pakis? (3) Bagaimana respon siswa terhadap media *pop up book* sebagai media literasi membaca pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri Sekarpuro Pakis?. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan atau yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.⁹ Hasil dari penelitian ini yaitu : (1) Melalui tahapan ADDIE, proses pengembangan media dapat terselesaikan dengan terstruktur mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi. (2) Media pembelajaran *pop up book* telah memenuhi kriteria layak yang didasarkan pada hasil validasi serta kritik dan saran dari validator. Hasil kelayakan materi menunjukkan skor 92%, kelayakan media menunjukkan skor 96% dan kelayakan pembelajaran menunjukkan skor 100%. Sehingga secara keseluruhan semua hasil memenuhi kategori sangat layak diterapkan dalam pembelajaran. (3) Hasil persentase keefektifan berdasarkan respon siswa menunjukkan angka 96,3% dengan kriteria sangat positif dan layak digunakan serta berdampak baik terhadap literasi membaca siswa pada proses pembelajaran.

4. Penelitian yang ditulis oleh Wafi Nur Azizah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2022 dengan judul

⁹ Ana Zuyyana Fitri, ““Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Sebagai Media Literasi Membaca pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV di SD Sekarpuro Pakis”,(Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024) : 36

“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas VII SMP/MTs”. Penelitian ini memiliki rumusan masalah (1) Bagaimana validitas media pembelajaran IPA yang dikembangkan?, (2) Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran IPA yang telah dikembangkan?. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan penemabangan (Research and Development) dengan penggunaan model *Dick and Carre*. Hasil penelitian dan pengembangan ini dinyatakan dalam nilai presentase sebagai berikut: (1) Penilaian dari validator ahli materi sebesar 87%, penilaian dari validator ahli media sebesar 91%, penilaian dari validator ahli praktisi sebesar 97%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa, nilai validitas media pembelajaran hasil penelitian dan pengembangan dinyatakan sangat valid. (2) Penilaian dari uji respons peserta didik skala kecil sebesar 90%, penilaian dari uji respons peserta didik skala besar sebesar 94%¹⁰. Berdasarkan hasil uji respons peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berupa *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* dinyatakan sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pencemaran air.

5. Penelitian yang ditulis oleh Fenny Nadia Annainawa Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada

¹⁰ Wafî Nur Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas VII SMP/MTs” (Skripsi UIN KHAS Jember, 2022), 75

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs. Mambaul Ulum Kemiri Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini memiliki rumusan masalah (1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada pembelajaran IPS di MTs.Mambaul Ulum Kemiri Panti Jember tahun pelajaran 2020/2021. (2) Bagaimana keefektifan penggunaan produk *pop up book* pada pembelajaran IPS di MTs. Mambaul Ulum Kemiri Panti Jember tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Researchand Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D.¹¹ Hasil penelitian menunjukkan yaitu : 1) Langkah pengembangan ini memiliki beberapa tahapan yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). 2) Keefektifan penggunaan media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh nilai kondisi awal dan akhir peserta didik, keefektifan media berisi data hasil dari nilai pre test dengan hasil 33,83 dan post test dengan hasil 89, 41 lalu menggunakan Uji T. Sehingga pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini efektif digunakan untuk pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial.

¹¹ Fenny Nadia Annainawa, “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs. Mambaul Ulum Kemiri Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021”, (Skripsi UIN KHAS Jember, 2021), 41

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Gita Magfiroh	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Model <i>Pop Up Book Digital</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember”.	1. Menghasilkan Produk <i>Pop Up Book Digital</i> 2. Menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D)	Penelitian terdahulu menggunakan model PPE (<i>Planning, Production, Evaluation</i>), sedangkan Penelitian ini menggunakan model ADDIE
2.	Putri Saveria	“Pengembangan Media <i>Pop-UP Book STIK</i> pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pengembangan Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar”	Menggunakan model penelitian ADDIE	Penelitian terdahulu menghasilkan produk <i>Pop Up Book Stik</i> , sedangkan penelitian ini menghasilkan produk <i>pop up book digital</i>
3.	Ana Zuyyana Fitri	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Sebagai Media Literasi Membaca pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV di SD Sekarpuro Pakis”	Menggunakan Model ADDIE	Penelitian terdahulu menghasilkan produk <i>pop up book cetak</i> , sedangkan penelitian ini menghasilkan produk <i>pop up book digital</i> .

4.	Wafi Nur Azizah	<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Berbantuan <i>Qr Code</i> pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas VII SMP/MTs</p>	<p>Menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D)</p>	<p>1. Penelitian terdahulu menghasilkan produk <i>Pop Up Book</i> berbantuan <i>Qr Code</i>, sedangkan peneliti menghasilkan produk <i>pop up book digital</i>. 2. Penelitian terdahulu menggunakan model <i>Dick and Carry</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE</p>
5.	Fenny Nadia Annainawa	<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Mambaul Ulum Kemiri Pantai Jember</p>	<p>Menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D)</p>	<p>1. Penelitian terdahulu menghasilkan produk <i>pop up book cetak</i>, sedangkan penelitian ini menghasilkan <i>pop up book digital</i> 2. Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Development, Disseminate</i>), sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE</p>

B. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Beberapa pengertian media banyak disampaikan para ahli. Ahmad Rohani mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi dan proses belajar mengajar.¹² Menurut Gerlach dan Ely dalam Septy, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹³ Menurut Winkel dalam Andi Kristanto media pembelajaran adalah suatu sarana non personal yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan internasional.¹⁴

Pada dasarnya, media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran memiliki fungsi yang luas. Menurut Oumar Hamalik dalam, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya

¹² Aisyah Fadilah, Kiki Riski Nurzakiyah, dkk, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi dan Urgensi Media Pembelajaran”, *Jurnal of Student Research*, 1 no. 2 (2023) : 4

¹³ Septy Nurfadhillah, “*Media Pembelajaran*” (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021): 8

¹⁴ Andi Krsitanto “*Media Pembelajaran*” (Jawa Timur : Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016) : 5

memberikan pengaruh pendidikan.

- b. Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
- c. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- d. Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangungan baik material maupun spiritual.
- e. Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar melalui media komunikasi.¹⁵

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik, antara lain:

- a. Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa
- b. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan
- c. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung
- d. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu

¹⁵ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 no. 2 (2018): 107

sendiri.

- e. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan terstruktur dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam meraangkan media tersebut¹⁶

Adapun contoh dari media pembelajaran tersebut yaitu :

- a. Media Visual

(Berupa gambar atau foto, grafik, peta dan globe, serta bagan)

- b. Media Audio

(Berupa radio, podcast, story telling dan lagu)

- c. Media Audio Visual

(Berupa film, video, pertunjukan drama, televisi)¹⁷

Menurut Gerlach dan Ely dalam Cecep, ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

Berikut merupakan ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi*, *videotape*, *audio tape*, disket komputer *compact disk*, dan film.

¹⁶ Septy Nurfadhillah, 9-11

¹⁷ Aisyah Fadilah, Kiki Riski Nurzakiyah, dkk, 4

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian dalam waktu yang berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kupu-kupu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹⁸

Pop up book digital merupakan media berbentuk buku berinovasi baru yang mampu memikat perhatian peserta didik¹⁹. Media pembelajaran *pop up book* merupakan sebuah buku dengan visualisasi gambar yang dapat ditegakkan sehingga dapat terbentuk obyek-obyek gambar yang indah dan dapat bergerak, namun dalam media *pop up book digital* ini didesain dengan unsur tiga dimensi berbasis audio visual. Dengan adanya media pembelajaran *pop up book digital* yang memadukan teks, gambar dan animasi tersebut, akan membantu siswa memahami materi pelajaran

¹⁸ Cecep Kustandi dan Dddy Darmawan, “Pengembangan Media Pembelajaran”, (Jakarta: Kencana, 2020): 10-12

¹⁹ Aida Susilawati, Atep Sujana, Enjang Yusup Ali, ‘Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya’, *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10 no 1 (2023) : 159

dengan baik.²⁰

Penggunaan *pop up book digital* dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat berguna dan bermanfaat terutama untuk mengembangkan pikiran dan pendapat siswa. *Pop up book digital* juga berfungsi untuk menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi peserta didik dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar. Daryanto dikutip oleh Siti Samsidar menyebutkan beberapa manfaat yang dimiliki *pop up book digital* dan sangat berguna yaitu:

- a. Mengajari siswa menghargai buku temasuk buku digital atau apapun itu.
- b. Kesesuaian media dengan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual dan mendengar.
- c. Memperluas pengetahuan anak untuk memberikan gambaran tentang bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- d. Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan membaca pada anak.²¹

Fungsi atau kegunaan media *pop up book digital* yaitu sebagai berikut:

²⁰ Angel Nasya Yahzunka, Sri Astuti, "Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu*, 6 no 5 (2022) : 5

²¹ Siti Samsidar, "Pengembangan Media *Pop Up Book Digital* pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar" (Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2022), 17.

- a. Menumbuhkan kecintaan anak terhadap membaca
- b. Bagi anak-anak bisa untuk menjembatani hubungan antara keadaan sebenarnya dengan simbol-simbol yang mewakilinya.
- c. Membantu siswa yang berbakat dengan keterampilan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media *pop up book digital* dalam proses pembelajaran yakni membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Selain itu, penggunaan media *pop up book digital* dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek penting, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan berkaitan dengan sejauh mana media pembelajaran tersebut memiliki kesahihan isi dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Media yang valid harus menyajikan materi yang benar secara keilmuan, sesuai dengan capaian pembelajaran, serta menampilkan komponen yang lengkap dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Sa'dun Akbar dalam Miftah menyebutkan bahwa sebuah media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi apabila mencapai skor 85,01% - 100,00%.²² Kepraktisan sebuah media pembelajaran ditunjukkan dari kemudahan penggunaannya baik oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan khusus, efisien dalam penggunaan waktu dan

²² Miftah Dewi C, Noor Fitrihana, "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application", *Jurnal Pendidikan Teknik Busana* 5, no. 2 (2016) : 4

tenaga, serta dapat diakses dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Menurut Akbar dalam Lina media pembelajaran juga bisa dikatakan sangat praktis apabila mendapatkan kategori senilai 81,00%-100%.²³ Sementara itu, keefektifan media berkaitan dengan sejauh mana media tersebut mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajarann. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memberikan hasil belajar yang lebih baik. Sebuah media pembelajaran dapat dikatakan cukup efektif apabila mencapai kriteria keefektifan senilai 55-76% dan dapat dikatakan efektif apabila mencapai skor >76%.²⁴

2. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Nu`man Soemantri dalam Musyarofah menyatakan pendidikan IPS di sekolah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan juga humaniaora, yang menjadikan kegiatan dasar manusia yang bisa disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk bisa mencapai tujuan pendidikan.²⁵ Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga Negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalmaan masa lalu yang dapat

²³ Lina Nuryanti, Sudi Prayitno, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon pada Materi Statistika”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 no. 3 (2022) :1464

²⁴ Ary Analisa Rahmana, “Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*, 9 no. 2 (2021): 49

²⁵ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma, “Konsep Dasar IPS” (Komojoyo, Press, 2021)

dimas kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek kekurangan atau geografis.²⁶

Mata pelajaran IPS juga memiliki tujuan yang luas dan kompleks.

Tujuan pembelajaran IPS SMP berdasarkan Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Tahun 2022 adalah sebagai berikut:

- a. Memahami dan menganalisis konsep-konsep yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan kesejarahan perkembangan kehidupan masyarakat.
- b. Memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkreativitas, dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi terkini.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan dan lingkungan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu merefleksikan peran diri di tengah lingkungan sosialnya.
- d. Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengesahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi sosial.

Karakteristik pembelajaran IPS pada Fase D tahun 2024 antara lain adalah sebagai berikut :

²⁶ Parni, “Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, Jurnal Kajian Perbatasan Antarbangsa, Diplomasi dan Hubungan Internasional, 3 no. 2 (2020) : 100

- a. Mata pelajaran dengan berbagai muatan, seperti Sosiologi, Antropologi, Geografi, Ekonomi, dan Sejarah.
- b. Mata pelajaran IPS mempelajari kehidupan manusia dalam lingkup sosial, budaya, dan ekonomi di masyarakat serta dalam konteks perubahan ruang dan waktu. Oleh karena itu, peristiwa dan fenomena kehidupan manusia di masyarakat dan lingkungan menjadi fokus kajian dalam mata pelajaran IPS.
- c. Mata Pelajaran IPS pada Fase D diajarkan secara terpadu, sedangkan pada Fase E dapat diajarkan tersendiri melalui mata pelajaran Sosiologi, Antropologi, Geografi, Ekonomi, dan Sejarah ataupun terpadu, seperti Fase D.
- d. Materi IPS yang diajarkan pada Fase D dan Fase E dilaksanakan dengan keterampilan proses dengan cara mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan hasil analisis dan simpulan tentang realitas kehidupan manusia.²⁷

²⁷ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Tahun 2022” (2022) : 5

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan atau yang populer disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Tuckman Setyosari dalam Yudi R&D merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memberikan sebuah jawaban atas permasalahan yang sedang terjadi.²⁸ Borg dan Gall yang dikutip Yudi mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses untuk mengembangkan produk dan validasi Pendidikan.²⁹ Dari pengertian beberapa ahli maka yang dimaksud penelitian R&D yaitu sebuah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diuji cobakan dalam dunia pendidikan.

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang akan digunakan untuk pembelajaran. Maka Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *pop up book digital* dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

²⁸ Yudi Hari Riyanto, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2, Teori dan Praktik" (Pasuruan: Lembaga academic & Research Institue, 2020), 18, <https://bit.ly/30googlebooksadie>

²⁹ Yudi Hari Riyanto, 19

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan menggunakan acuan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*).³⁰ Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian.³¹ ADDIE cocok membuat produk pengembangan media pembelajaran mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik di sekolah MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember dengan melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terdapat di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Wawancara dilakukan bersama guru MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul dan Peserta didik MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2024.

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan, serta metode pembelajaran yang diterapkan guru IPS saat mengajar. Hasil wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih menghadapi

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 38.

³¹ Yudi dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 2020), 29.

beberapa kendala. Guru menyampaikan bahwa materi IPS, khususnya jenjang Mts, seringkali dianggap abstrak dan sulit dipahami siswa jika hanya dijelaskan melalui buku teks dan metode ceramah. Guru juga mengakui bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa cepat merasa bosan serta kurang bersemangat mengikuti pelajaran. Oleh karena itu guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara lebih konkret, visual dan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibata siswa dalam proses pembelajaran.³² Selain itu, hasil wawancara dengan siswa juga memperkuat temuan tersebut. Siswa menyatakan bahwa mereka sering merasa jemu saat pembelajaran IPS berlangsung karena media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan guru. Mereka berharap adanya media pembelajaran yang menarik , penuh ilustrasi dan interaktif sehingga materi IPS dapat dipahami dengan mudah. Siswa juga menekankan bahwa mereka menyukai media berbasis teknologi yang dapat menampilkan gambar, animasi, maupun simulasi sederhana karena hal tersebut lebih sesuai dengan kebiasaan mereka di era digital.³³ Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas yakni situasi belajar yang pasif dan tidak kondusif. Hal tersebut dikarenakan guru IPS pada saat proses pembelajaran hanya

³² Sofia, diwawancara oleh penulis, Jember 7 Desember 2024

³³ Siswa-siswi Mts. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, diwawancara oleh penulis, 7 Desember 2024

menggunakan metode ceramah berbantuan buku teks pemerintah yang disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak akan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, *media pop up book digital* dipandang sebagai solusi yang tepat karena mampu memadukan keunggulan media visual, interaktif, dan digital sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa. Terlebih media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, yang tentunya media pembelajaran harus lebih menarik dan dapat memfasilitasi siswa dalam menerima materi.

Dengan demikian, analisis kebutuhan ini memberikan dasar yang kuat bahwa pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember merupakan langkah yang relevan dan sesuai dengan permasalahan nyata yang dihadapi di sekolah.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap kedua yang dilakukan setelah analisis. Peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan dan menyusun kerangka media *pop up book digital* dengan menyusun rencana

pembuatan produk. Setelah mendesain, selanjutnya peneliti mempersiapkan materi beserta elemen yang akan ditampilkan dalam *media pop up book digital*.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini berisi tentang sajian data dan penilaian dari para ahli yang berfungsi sebagai validator terhadap pengembangan produk diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Angket validasi media terdiri dari aspek pemilihan warna, pemilihan gambar, pemilihan jenis font dan ukuran huruf. Angket validasi materi atau isi terdiri dari aspek pembelajaran, isi, kurikulum, interaksi, isi materi, soal evaluasi. Aspek validasi bahasa terdiri dari aspek penggunaan bahasa dan penulisan. Validasi dilakukan dengan tujuan agar media yang dikembangkan mendapatkan penilaian serta saran dari validator. Saran dan masukan dari sekolah, para validator menjadi tolak ukur kelemahan dari media. Sehingga peneliti dapat mengetahui kelemahan media dan dapat memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan yang telah didapat. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli maka media akan diterapkan atau diimplementasikan di sekolah.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melakukan proses penilaian oleh para ahli dan perbaikan produk, maka langkah selanjutnya uji coba kepada peserta didik. Penerapan produk dilakukan selama peserta didik melakukan proses

pembelajaran yang disesuaikan dengan media pembelajaran. Media yang akan digunakan adalah media *pop up book digital*. Pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui kefektifan media melalui respon dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan media *pop up book digital* masing-masing peserta didik diberi angket respon peserta didik. Produk yang telah dikembangkan di terapkan di kelas VII sebanyak 20 siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir dalam penelitian ini yakni tahap evaluasi. Kelayakan media yang dikembangkan akan diketahui pada tahap evaluasi. Jika media mendapatkan respon positif dan tidak terdapat revisi lagi maka media dinyatakan layak untuk digunakan atau diterapkan di sekolah.³⁴

C. Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan kefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dalam proses uji coba produk terbagi menjadi dua yaitu coba kontruksi (uji validasi oleh para ahli), serta uji lapangan (uji coba kelompok kecil dan kelompok besar).

1. Uji Konstruk (Validasi para ahli)

Uji konstruksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan, uji konstruksi dilakukan dengan

³⁴ Yudi Hari Rayanto dan Sugianto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan : Lembaga Acadmeic& Research Institute, 2020), 33, <https://bit.ly/36ttORx>.

penilaian media yang sudah di desain, dan di validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media pembelajaran telah divalidasi atau dinilai oleh para ahli. Setelah melalui revisi produk sesuai saran dari para ahli maka media pembelajaran telah siap untuk dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan melalui dua tahapan yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba tahap awal menggunakan kelompok kecil sekitar 5 siswa kelas VII MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah ditemukan sebuah problematika selama penerapan media pembelajaran *pop up book digital* dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilakukan oleh seluruh siswa yang berjumlah 20 siswa kelas VII MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahap ini uji coba bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan

dilakukan perbaikan. Desain uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan *pop up book digital* ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memiliki kriteria minial menempuh S2 sebagai dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember, selain itu subjek uji coba juga dilakukan oleh responden (peserta didik) kelas VII MTs. Almajidi Selodakon Tanggul. Subjek uji coba dapat diketahui melalui tabel 3.1 sebagai berikut:

**Tabel 3.1
Subjek Uji Coba Ahli³⁵**

No	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi	Rachma Dini Fitria S.P M.Si.
2	Ahli Media	Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
3	Ahli Bahasa	Siddiq Ardianta, M.Pd.
4	Responden	Siswa kelas VII

2. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.³⁶ Dalam penelitian ini dua

³⁵ Nunik Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Sofware Coreldraw X8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

³⁶ Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, (2021) : 133

jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus dan yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.³⁷

b. Data Kuantitatif

Dalam penelitian dan pengembangan, analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh objek responden atau sumber data lain terkumpul.³⁸ Data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta penilaian dari peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi angket, tes, dan studi dokumentasi.

³⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*”, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366

³⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*” , (Bandung :Alfabeta, 2016), 235

a. Angket

Kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui jawaban tertulis dari daftar kuesioner yang diberikan oleh peneliti kepada informan. Terdapat dua jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan angket validasi untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media yang dikembangkan. Penilaian dari tim ahli digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki media yang telah dikembangkan dengan mengetahui kelemahan atau kekurangan dari media. Kepraktisan media dapat dilihat dari tanggapan peserta didik yang dituliskan dengan angket. Angket yang diperlukan diantaranya :

1) Angket validasi dari ahli materi.

Angket penilaian atau saran dari ahli materi adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas dan kesesuaian materi yang disajikan dalam suatu produk atau media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian materi yang disajikan dengan memperoleh saran dan rekomendasi dari ahli materi.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi³⁹

Variabel	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
Media Pembelajaran	Kesesuaian dan Kemudahan	1. Kesesuaian materi yang disampaikan	1
		2. Kelengkapan materi	1
		3. Kesesuaian tujuan pembelajaran	1
		4. Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	1
		5. Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan	1
		6. Kemudahan memahami materi	1
		7. Ketepatan urutan materi	1
	Kemenarikan dan sederhanaan	1. Kemenarikan informasi /materi	1
		2. Memberikan motivasi pada siswa	1
		3. Kebakuan Bahasa yang digunakan	1
		4. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	1
		5. Isi dari media menarik perhatian	1
Jumlah Pertanyaan			12

³⁹ Adaptasi Nunik Kurniawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Software Coreldraw X8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

2) Angket validasi dari ahli media.

Angket penilaian atau saran dari ahli media adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas dan kesesuaian media pembelajaran dari perspektif ahli media.

**Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Ahli Media⁴⁰**

No	Aspek	Indikator	No. butir Soal
Tampilan		1. Gambar mudah di pahami	1
		2. Teks dapat terbaca dengan baik	1
		3. Kejelasan warna gambar	1
		4. Kejelasan uraian materi	1
Aksebilitas		1. Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam belajar	1
		2. Kemampuan media memfasilitasi guru	1
		3. Kemudahan dalam mengakses media	1
		4. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
Jumlah			8

3) Angket validasi dari ahli bahasa.

Angket penilaian atau saran dari ahli bahasa adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kualitas dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dari perspektif ahli bahasa.

⁴⁰ Adaptasi Ade Siswanto, Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 kota Jambi.” (Skripsi, Universitas Jambi, 2021), 202.

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa⁴¹

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
	Aspek kelayakan Bahasa	Lugas	1
		Komunikatif	1
		Dialogis	1
		interaktif	1
		Kesesuaian dengan peserta didik	4
	Jumlah		8

4) Angket respon siswa uji coba lapangan.

Angket respon siswa uji coba lapangan adalah instrumen penelitian untuk mengumpulkan data tentang respon dan pendapat siswa terhadap produk atau media pembelajaran.

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Angket Respon Siswa dan Guru⁴²

No	Indikator	No. Butir soal
1	Kemenarikan media pembelajaran	1
2	Kemudahan penggunaan media <i>pop up book digital</i>	1
3	Keefektifan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	1
4	Bahasa yang di gunakan sangat mudah dipahami	1
5	Media pembelajaran mendukung untuk lebih antusias dalam belajar	1
6	Materi dalam media mudah di pahami	1

⁴¹ Adopsi Nunik Kurniawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Software Coreldraw X8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

⁴² Adopsi Nunik Kurniawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Software Coreldraw X8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

No	Indikator	No. Butir soal
7	Gambar pada media pembelajaran sudah sesuai topik bahasan	1
8	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	1
9	Pembagian materi dalam media mudah dipahami	1
10	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat Anda lebih fokus dalam belajar	1
11	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya	1
12	Media <i>pop up book digital</i> membantu Anda dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya	1
13	Media <i>pop up book digital</i> memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri	1
14	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?	1
15	Fitur interaktif dalam media <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang diajarkan	1
jumlah		15

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

b. Tes

J E M B E R

Pada saat penerapan media, peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan. Keefektifan media dilihat dari hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari nilai Ketuntasan Hasil Belajar (KBM). Tes berupa soal esai yang berkaitan dengan materi Permasalahan kehidupan sosial budaya sebanyak 10 soal

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen penting seperti modul ajar mata pelajaran IPS kelas VII, data jumlah siswa serta laporan hasil belajar yang berkaitan dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam tahap analisis kebutuhan dan perancangan produk media pembelajaran *pop up book digital* agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Studi dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memperoleh data pendukung yang akurat dan relevan mengenai kondisi, kebutuhan, dan karakteristik sekolah maupun siswa.

Foto yang berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media *pop up book digital* merupakan pelengkap data hasil penerapan yang digunakan oleh peneliti sebagai studi dokumentasi. Foto dokumentasi meliputi foto dari proses analisis kebutuhan yakni saat melakukan wawancara dan observasi, perancangan media, serta saat media diterapkan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yakni analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari para validator, hasil angket respon peserta didik dan hasil tes belajar peserta. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan

masukan dari para validator analisis validitas terhadap penggunaan media *pop up book digital*.

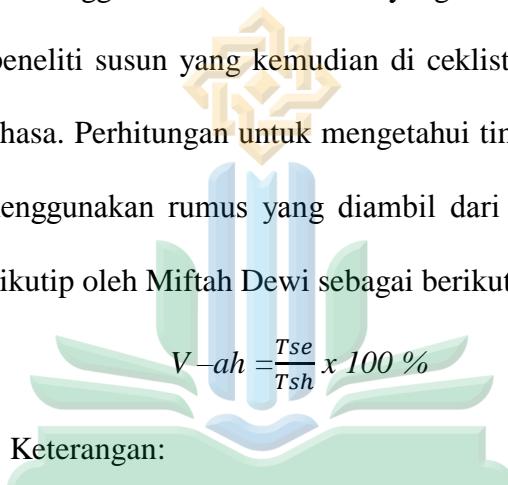
Untuk mengetahui skor akhir yang diperoleh maka peneliti menggunakan analisis data kuantitatif yaitu :

a. Analisis angket validitas

Untuk menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran peneliti menggunakan skala likert yang berisi beberapa pertanyaan yang peneliti susun yang kemudian di ceklist oleh ahli media, materi dan bahasa. Perhitungan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari para ahli menggunakan rumus yang diambil dari pendapat Sa'dun Akbar yang dikutip oleh Miftah Dewi sebagai berikut:⁴³

$$V_{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan:



V_{-ah} = Nilai persen yang dicari
 Tse = Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli
 Tsh = Total Skor Maksimal

Tabel 3. 6
Kategori Tingkat Validitas Media⁴⁴

No	Jumlah Skor Jawaban	Klarifikasi Validasi
1.	85,01% - 100.00%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85%	Cukup layak atau dapat digunakan

⁴³ Miftah Dewi C, Noor Fitrihana, "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application", *Jurnal Pendidikan Teknik Busana* 5, no. 2 (2016) : 4

⁴⁴ Miftah Dewi C dan Noor Fitrihana, 4

		namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50%,00	Tidak layak valid atau tidak boleh dipergunakan

b. Analisis angket respon siswa

Hasil dari analisis respon siswa digunakan untuk menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan menurut Sa'dun Akbar dalam Miftah Dewi:

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

Keterangan:

$V - au$ = Nilai persen yang dicari

Tse = Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli

Tsh = Total skor maksimal
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menurut J. Akbar dalam Lina, sebuah media pembelajaran dikatakan praktis apabila mendapatkan skor >61% dari nilai respon peserta didik.

Tabel 3. 7
Kriteria Kepraktisan Media⁴⁵

No	Kriteria	Kategori	Keterangan
1	81,00% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan

⁴⁵ Lina Nuriyanti, Sudi Prayitno, dkk "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon pada Materi Statistika", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 no. 3 (2022) :1464

			dengan revisi kecil
3	41,00% - 60,00%	Cukup Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	21,00% -40,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
5	0,00 %– 20,00%	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

c. Analisis data keefektifan

Analisis data keefektifan diperoleh dari uji statistik dari hasil pretest dan posttest, untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan, maka dilakukan uji N-Gain dengan mempertimbangkan hasil pretest dan posttest, selain itu dari data nilai pretest dan posttest juga dapat dilihat peningkatan dari hasil belajar siswa. Besaran peningkatan dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus Gain ternormalisasi, seperti yang tampak dibawah ini:

Rumus menghitung N-Gain Score:⁴⁶

$$N - Gain = \frac{Skor Posttes - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Tabel 3.8⁴⁷
Kriteria Efektif Media Pembelajaran Pop Up Book Digital

Presentase Ketuntasan	Klasifikasi
< 40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
55% - 76%	Cukup efektif
> 76%	efektif

⁴⁶ Ary Analisa Rahmana, "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*, 9 no. 2 (2021): 49

⁴⁷ Ary Analisa Rahmana, 49

Kategori N-Gain dalam bentuk presentase terbagi menjadi 4 tingkatan. Proses pembelajaran termasuk dalam kategori efektif jika presentase N-Gain $> 76\%$, termasuk kategori cukup efektif jika presentase dalam rentang $56\%-75\%$, termasuk kategori kurang efektif jika prosentase hanya $40\%-55\%$, dan termasuk tidak efektif jika $< 40\%$.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Riset ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Yang telah dilakukan dengan beberapa tingkatan. Penilaian validasi dari para ahli terhadap media pembelajaran, respon siswa terhadap media pembelajaran *pop up book digital* sudah dikembangkan dan angket diberikan kepada siswa. Uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul.

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah penelitian *Research and Development* model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil pengembangan produk ini berupa media *pop up book digital* yang dirancang untuk pembelajaran IPS dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa dalam pembelajaran.

1. Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan menjadi landasan utama dalam sebuah pengembangan media pembelajaran yang efektif. Hasil analisis ini digunakan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa selama proses belajar-mengajar. Dalam konteks pembelajaran IPS, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan aspek-aspek yang belum terpenuhi selama proses

belajar dan mengajar. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran IPS, sehingga dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa *pop up book digital* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami materi IPS dengan baik. *Pop up book digital* ini juga dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan membantu siswa memahami materi dengan baik karena dengan menggunakan *pop up book digital*, siswa dapat melihat ilustrasi yang menarik dan interaktif, memahami konsep-konsep yang abstrak serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

2. ***Design*** (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, fokusnya adalah menangani permasalahan yang teridentifikasi selama tahap analisis kebutuhan. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang berupa gambar atau audiovisual. Namun, karena keterbatasan perangkat seperti

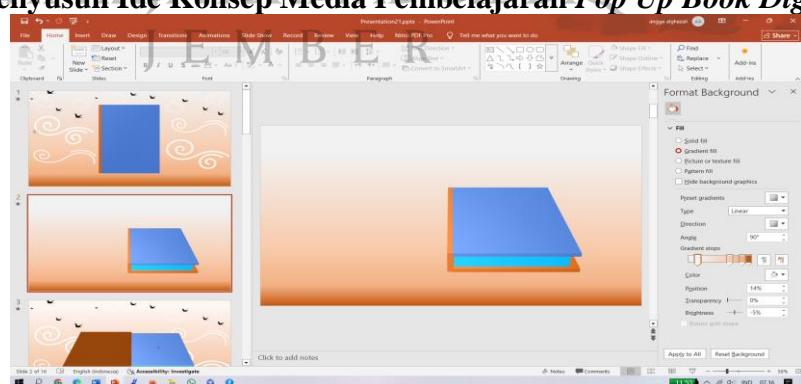
LCD dan proyektor, menjadi kendala bagi guru untuk menggunakan media yang berbasis audiovisual. Temuan ini mendorong peneliti untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang praktis dan bisa diakses dimana saja, tetapi juga tidak membosankan agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.

Pada tahap desain, terdapat empat kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti, yaitu

a. Menyusun Ide Konsep Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Pada tahap ini, peneliti menyusun ide konsep media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *pop up book digital* melalui *power point*. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat sebuah rancangan yang menyerupai bentuk buku tiga dimensi. Selain itu, peneliti juga menambahkan beberapa elemen seperti awan, burung dan menambahkan audio di dalamnya.

**Gambar 4.1
Menyusun Ide Konsep Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital***

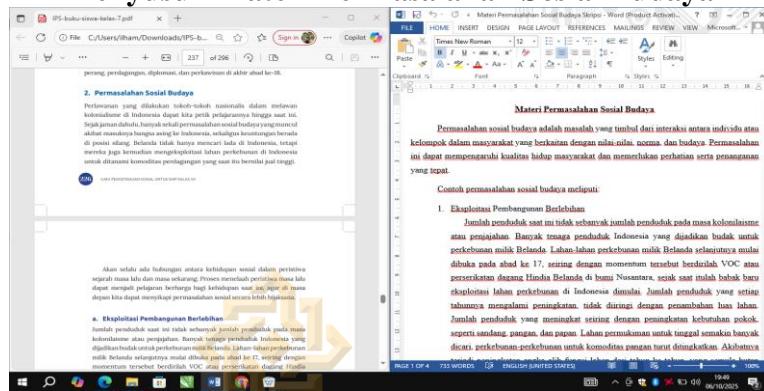


b. Menyusun Materi

Materi yang dimasukkan dalam pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi Permasalahan Sosial Budaya. Materi

tersebut bersumber dari buku paket mata pelajaran IPS kelas VII yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

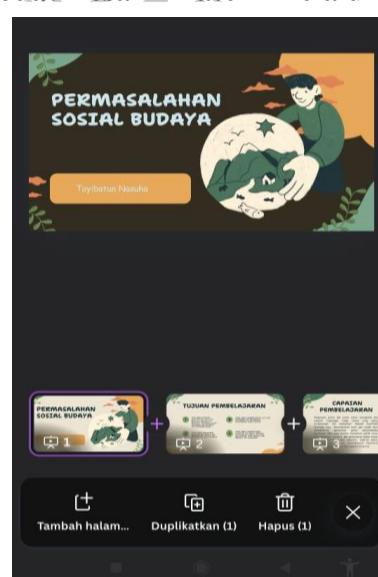
**Gambar 4.2
Menyusun Materi Permasalahan Sosial Budaya**



c. Membuat Desain Materi

Langkah ketiga dalam proses desain adalah menetapkan struktur penyajian materi. Peneliti merancang tata letak yang menarik serta menambahkan gambar atau elemen dengan menggunakan aplikasi berupa canva yang mendukung dengan materi agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

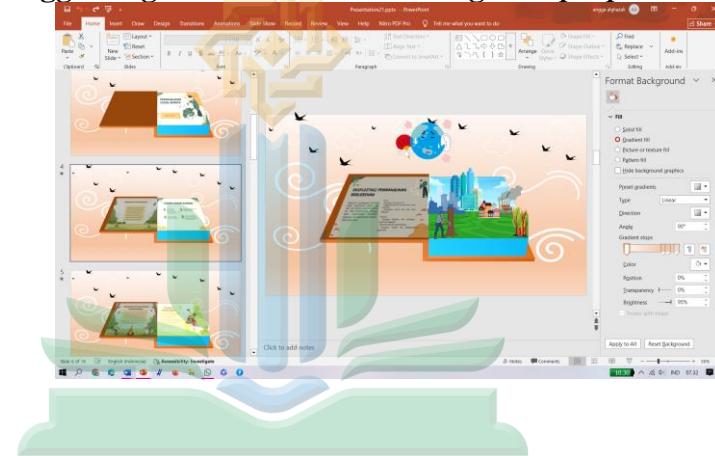
**Gambar 4.3
Membuat Desain Materi Melalui Canva**



d. Menggabungkan Desain Materi dengan *Pop Up Book Digital*

Setelah menyusun materi dan tahap perancangan, peneliti akan menggabungkan desain materi dengan desain *pop up book digital* yang sudah dirancang sebelumnya. Hasilnya akan menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 4.4
Menggabungkan Desain Materi dengan *Pop Up Book Digital*



Dengan demikian, *pop up book digital* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan langkah penting dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Proses pengembangan dimulai dengan merancang media pembelajaran berupa *pop up book digital* yang selanjutnya dilakukan validasi oleh sejumlah ahli. untuk menghasilkan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Tujuannya untuk menilai tingkat kelayakan dari

media yang telah dikembangkan. Para ahli yang terlibat dalam proses validasi yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

a. Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran *Pop Up Book Digital*

Hasil dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti adalah media pembelajaran *pop up book digital* yang akan diterapkan di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Dalam media pembelajaran *pop up book digital* tersebut mencakup materi Permasalahan Sosial Budaya. Berikut ini komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran *pop up book digital*, diantaranya:

Tabel 4. 1
Komponen dan Tampilan yang Terdapat pada Media Pop up Book Digital Sebelum direvisi

No	Komponen	Gambar
1.	Tampilan Depan ((Cover)	
2.	Halaman Sampul Depan	

3.	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	
4.	Pengertian dan Manfaat mempelajari materi	
5.	Konten Materi 1 (Eksplorasi Pembangunan Berlebihan)	
6.	Konten Materi Dampak dan Pencegahan dari Eksplorasi Pembangunan Berlebihan	
7.	Konten Materi 2 (Kesetaraan Gender)	

8.	Konten Materi Pencegahan Ketidaksetaraan Gender	
10.	Konten Materi 3 (Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan)	
11.	Konten Materi Dampak dan Pencegahan Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan	
12.	Konten Materi 4 (Kenakalan Remaja)	
13.	Konten Materi Pencegahan Kenakalan Remaja	

14.	Tampilan Soal/Quiz	
15.	Tampilan Akhir	

b. Validasi produk

Validasi terhadap media pembelajaran *pop up book digital* untuk siswa SMP/MTs dilakukan oleh validator pada tanggal 17 Maret 2025. Proses penilaian media pembelajaran *pop up book digital* dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama melibatkan penilaian seorang dosen sebagai ahli materi yang disajikan untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Pada tahap kedua, dilakukan penilaian bahasa oleh seorang dosen sebagai ahli bahasa terhadap penggunaan bahasa dalam *pop up book digital*. Sementara pada tahap ketiga, dilakukan penilaian desain media pembelajaran *pop up book digital* oleh seorang dosen sebagai ahli media.

Hasil validasi terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan dari para validator ahli, sementara data kuantitatif diperoleh dari

hasil penilaian dengan skala likert. Berikut adalah penyampaian data dan penilaian angket oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media beserta saran-sarannya.

1) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* terdiri dari satu ahli materi. Standar validator ahli materi minimal telah menempuh S-2 dan merupakan dosen Sosiologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Ibu Rachma Dini Fitria, S.P, M.Si. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran *pop up book digital* yang disampaikan melalui metode kuisioner dengan instrument angket dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 2
Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Kesesuaian materi yang disampaikan	4
2.	Kelengkapan materi	4
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
5.	Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan	4
6.	Kemudahan memahami materi	4
7.	Ketepatan urutan materi	4
8.	Kemenarikan informasi materi	3
9.	Memberikan motivasi pada siswa	4
10.	Kebakuan Bahasa yang digunakan	4
11.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4

12.	Isi dari media mampu untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran	3
	Jumlah	46

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli materi yaitu 95,83%. Ahli materi memberikan nilai 46, maka hasil yang diperoleh adalah:

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

$$V - ah = \frac{46}{48} \times 100 \% = 95,83\%$$

Dengan presentase senilai 95,83% maka materi yang terdapat dalam media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi

2) Validasi Ahli Media

Setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi, langkah

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**
berikutnya adalah melakukan validasi ahli media yang divalidasi oleh Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Hasil dari validasi ahli media terhadap media pembelajaran *pop up book digital* ini diperoleh melalui metode kuisioner dengan menggunakan instrument angket.

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Gambar mudah dipahami	4
2.	Teks dapat terbaca dengan baik	4
3.	Kejelasan dapat terbaca dengan baik	4
4.	Kejelasan uraian materi	3
5.	Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam belajar	3
6.	Kemampuan media memfasilitasi guru	3
7.	Kemudahan dalam mengakses media	4
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
Jumlah		28

Skor maksimal dari keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli media yaitu 87,5%. Ahli media memberikan nilai 28 dengan presentase:

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Hasil penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi sebagai media pembelajaran IPS. Data kualitatif yang dikumpulkan berdasarkan pada saran ataupun masukan dari ahli media untuk memberikan perbaikan pada media pembelajaran yang disesuaikan pada penggunaan *pop up book digital* agar dapat digunakan dengan lebih nyaman oleh pengguna.

3) Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* merupakan dosen Bahasa FKultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan kualifikasi Pendidikan minimal S2, yakni Bapak Siddiq Adianta, M.Pd. berikut hasil oleh validasi Bahasa pada media pembelajaran *pop up book digital* yang diajukan melalui metode kuisioner berupa instrument angket.

**Tabel 4. 4
Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	3
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah	4
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
5.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3
6.	Kemudahan dalam memahami materi	4
7.	Dalam penulisan sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	4
8.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4
Jumlah		30

Ahli bahasa memberikan nilai 30, maka hasil skor maksimal keseluruhan jawaban yang diperoleh dari penilaian ahli Bahasa yaitu 93,75 %. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil

perhitungan dengan menggunakan rumus :

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

$$V - ah = \frac{30}{32} \times 100 \% = 93,75\%$$

Dengan presentase senilai 93,75% maka Bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi produk media pembelajaran *pop up book digital* yang sudah dapat dikatakan memenuhi kategori dan penilaian oleh validator materi dan media maka tahap selanjutnya dalam mengetahui kepraktisan pada media pembelajaran tersebut dapat melakukan uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Uji coba ini akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran *pop up book digital* dengan materi Permasalahan Sosial Budaya. Pada tahap ini siswa akan memberikan penilaian terhadap kepraktisan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book digital* melalui angket respon siswa. Implementasi tersebut akan melibatkan sejumlah peserta didik yaitu sebanyak 20 siswa, sehingga dari uji coba tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *pop up book digital* dalam pembelajaran IPS materi Permasalahan Sosial Budaya.

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Tahap uji coba ini dilakukan pada tanggal 30 April 2025 yang melibatkan sejumlah 5 siswa dari kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Selama uji coba, siswa diberikan angket oleh peneliti untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan tangapan dan umpan balik langsung dari siswa terkait kepraktisan dan kegunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran mereka. Data respon uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran *pop up book digital* dapat dilihat dari tabel 4.5

Tabel 4. 5
Data Respon Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap
Media Pembelajaran Pop up Book Digital

No.	Nama	Pertanyaan															Skor
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	Nur Ilahi M.	4	1	2	3	4	3	4	1	4	4	3	4	1	4	3	45
2	Abdul Ghailand	4	4	3	4	4	3	4	1	4	2	4	2	4	4	2	49
3	Nurul Asrovia	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
4	M. Noval	2	1	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	1	4	4	41
5	M. Riski A	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	55
Jumlah																	248
RATA-RATA																	49,6

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, mendapatkan keseluruhan skor sebanyak 248 dengan presentase yang dapat dihitung menggunakan rumus :

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

$$V - ah = \frac{248}{300} \times 100 \% = 82,6\%$$

Dengan hasil presentase nilai yang didapat sebesar 82,6%, maka media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan dengan kategori sangat praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok besar.

b. Hasil uji coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar ini dilakukan pada tanggal 03 Mei 2025 dengan jumlah 20 siswa kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Siswa diberikan angket dengan sejumlah 15 pertanyaan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil angket disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 6
Data Respon Uji Coba Kelompok Besar Terhadap
Media Pembelajaran *Pop up Book Digital*

No	Nama	Pertanyaan															SKOR
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	M. Riski A.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58
2	Saskia S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
3	Husnatul K.	4	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	2	51
4	Laily M.	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	53
5	Serly M.	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
6	Nurul A.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
7	Nur I.M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	58
8	Zahra T.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
9	M. Noval	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	51
10	Abdul G.H	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	52
11	Ahmad F.	3	3	2	2	4	2	4	2	3	4	3	2	2	1	4	41
12	Siti Farida	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	51
13	Siti Rohmatul	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57
14	Husnatul H	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
15	Intan Lutfia	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	53
16	Nur Rohimah	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	55
17	Nur Alfiatun L	3	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	51
18	Husnul H.	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	56
19	M. Alfian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
20	Saiful A.S.	4	2	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	51
JUMLAH																1089	
RATA-RATA																54,45	

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 20 siswa kelas VII di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, dapat diketahui hasil dari perhitungan tersebut mendapatkan skor sebanyak 1089 dengan persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus :

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

$$V - ah = \frac{1089}{1.200} \times 100 \% = 90,7\%$$

Dari hasil persentase tersebut maka dapat diketahui nilai sebesar 1089, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan dengan katogori sangat praktis dan dapat diimplementasikan secara langsung kepada siswa.

c. Hasil Respon Guru

Angket respon guru ini diberikan kepada Ibu Sofia Masrifah, S.M yang merupakan guru IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Hasil respon dari guru terhadap media pembelajaran *pop up book digital* ini disampaikan melalui metode kuisioner dengan instrument angket yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.5
Hasil Respon Guru**

No	Indikator	No. Butir soal
1	Kemenarikan media pembelajaran	4
2	Kemudahan penggunaan media <i>pop up book digital</i>	3
3	Keefektifan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	4
4	Bahasa yang di gunakan sangat mudah	4

No	Indikator	No. Butir soal
	dipahami	
5	Media pembelajaran mendukung untuk lebih antusias dalam belajar	4
6	Materi dalam media mudah dipahami	4
7	Gambar pada media pembelajaran sudah sesuai topik bahasan	3
8	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	3
9	Pembagian materi dalam media mudah dipahami	4
10	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat Anda lebih fokus dalam belajar	4
11	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya	4
12	Media <i>pop up book digital</i> membantu Anda dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya	4
13	Media <i>pop up book digital</i> memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri	3
14	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?	4
15	Fitur interaktif dalam media <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang diajarkan	4
J E M j u m l a h R		56

Skor maksimal dari keseluruhan yang diperoleh dari penilaian gury yaitu 93,3%. Hal tersebut dikarenakan guru memberikan nilai angket sejumlah 56, maka hasil yang diperoleh dapat dilihat dari perhitungan berikut:

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

$$V - ah = \frac{56}{60} \times 100 \% = 93,3\%$$

Dari hasil presentase nilai yang didapat sebesar 93,3%, maka media pembelajaran *pop up book digital* dinyatakan dengan kategori sangat praktis.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah melalui beberapa tahapan maka selanjutnya sampai pada tahap terakhir model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi disini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan. Untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran tersebut, peneliti memberikan siswa *pre-test* dan *post-test*. Soal tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal yang berupa esai.

Tabel 4.8
Hasil Perolehan Pretest dan Post Test

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE							
No	Nama	Post-test	Pre-test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Persen (%)
1	M. Riski A	70	25	45	75	0,6	60
2	Saskia	60	30	30	70	0,428571429	42,85714286
3	Husnatul K.	100	60	40	40	1	100
4	Laily M.	75	45	30	55	0,545454545	54,54545455
5	Serly M.	60	30	30	70	0,428571429	42,85714286
6	Nurul A.	100	70	30	30	1	100
7	Nur I.M	50	35	15	65	0,230769231	23,07692308
8	Zahra T	100	75	25	25	1	100
9	M. Noval	70	35	35	65	0,538461538	53,84615385
10	Abdul G.H	100	60	40	40	1	100
11	Ahmad Farosi	60	35	25	65	0,384615385	38,46153846
12	Siti Farida	90	65	25	35	0,714285714	71,42857143
13	Siti Rohmatull A.	80	25	55	75	0,733333333	73,33333333
14	Husnatul H	90	55	35	45	0,777777778	77,77777778
15	Intan Lutfia	100	65	35	35	1	100
16	Nur Rohimah	100	65	35	35	1	100
17	Nur Alfiatun L	100	70	30	30	1	100
18	Husnul H	60	30	30	70	0,428571429	42,85714286
19	M. Alfian	80	30	50	70	0,714285714	71,42857143
20	Saiful A.S	80	50	30	50	0,6	60
Mean		81,25	47,75	33,5	52,25	0,706234876	70,62348762

Dari hasil perolehan *pretest* dan *post-test* sesuai tabel di atas

ditemukan tingkat efektivitas media pembelajaran *pop up book digital* menggunakan perhitungan *N-Gain Score* pada siswa kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember yang mendapatkan persentase senilai 70%. Dengan ini media pembelajaran *pop up book digital* dikatakan cukup efektif dalam pembelajaran dikarenakan telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase senilai 70% dalam kategori cukup efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

a. Analisis Data Ahli Materi

Analisis media pembelajaran melalui angket penilaian oleh ahli materi pada media pembelajaran *pop up book digital* menunjukkan tingkat validasi sebesar 95,83%. Menurut Sa'dun Akbar dalam Miftah menyatakan bahwa jumlah skor dengan nilai 85,01-100.00% terasuk dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi.⁴⁸ Sehingga hasil penilaian dari ahli materi tersebut berada dalam tingkat kualifikasi valid dan media pembelajaran *pop up book digital* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Data kualitatif yang diperoleh dari saran atau masukan oleh ahli materi yaitu tampilan dari media pembelajaran *pop up book digital* yang harus dilengkapi dengan gambar atau elemen yang sesuai dengan isi materi dan memberikan keterangan disetiap gambar atau elemen agar siswa lebih mudah untuk memahami materi.

⁴⁸ Miftah Dewi C, Noor Fitriana, "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application", *Jurnal Pendidikan Teknik Busana* 5 no. 2 (2016) : 4

b. Analisis Data Validasi Ahli Media

Analisis media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book digital* melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli media menunjukkan tingkat validasi sebesar 87,5%. Menurut Sa'dun Akbar dalam Miftah menyatakan bahwa jumlah skor dengan nilai 85,01-100.00% terasuk dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi.⁴⁹ Persentase sebesar 87,5% merupakan tingkat yang berada dalam kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran *pop up book digital* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk mempelajari Permasalahan Sosial Budaya.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan ataupun saran dari ahli media yaitu menyarankan untuk menambahkan halaman, daftar isi, petunjuk penggunaan, dan peta konsep untuk memudahkan siswa memahami materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran *pop up book digital*

c. Analisis Data Ahli Bahasa

Analisis media pembelajaran *pop up book digital* melalui angket yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu menunjukkan tingkat validasi sebesar 93,75%. Menurut Sa'dun Akbar dalam Miftah menyatakan bahwa jumlah skor dengan nilai 85,01-100.00% terasuk dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi.⁵⁰ Sehingga dari hasil tersebut dinyatakan lolos kualifikasi dan valid

⁴⁹ Miftah Dewi C dan Noor Fitriana, 4

⁵⁰ Miftah Dewi C dan Noor Fitriana, 4

serta dapat digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru dan siswa.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan dan saran dari ahli bahasa pada media pembelajaran *pop up book digital* secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan. Ahli Bahasa juga menyarankan untuk menambahkan kata-kata motivasi untuk siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran.

2. Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran *pop up book digital* dapat dilihat dari hasil respon siswa. Pada hasil respon tersebut, dapat dilihat melalui hasil perhitungan yang menyatakan bahwa persentase tingkat kepraktisan media dari respon siswa secara keseluruhan sebesar 90,7%. Menurut Akbar dalam Lina sebuah media pembelajaran dapat dinyatakan apabila mendapatkan skor $>61\%^{51}$. Dengan hasil persentase senilai 90,7% maka dapat dikatakan bahwasannya media pembelajaran *pop up book digital* sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru mata pelajaran IPS juga memberikan penilaian terkait kepraktisan media pembelajaran *pop up book digital* melalui angket dengan skor senilai 93,3% dengan kategori sangat praktis.

3. Analisis Keefektifan Media

Efektifitas sebuah produk media pembelajaran *pop up book digital* dapat dilihat dari hasil perhitungan sesuai dengan *pretest* dan *post-test*

⁵¹ Lina Nuriyanti, Sudi Prayitno, dkk ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon pada Materi Statistika”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 no. 3 (2022) : 1464

siswa kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Pada dasarnya *pretest* dan *post-test* merupakan tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa soal tes dalam media pembelajaran *pop up book digital* yang berjumlah 10 butir soal esai. Pada dasarnya sebuah media pembelajaran dapat dikatakan cukup efektif apabila memperoleh presentase ketuntasan senilai 55-76%.⁵² Dalam pengembangan ini dapat diketahui bahwa tingkat keefektifan dari media pembelajaran *pop up book digital* dari hasil perhitungan *N-Gain Score* sebesar 70% dengan kategori cukup praktis. Dengan ini peneliti mengetahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.

C. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* terdapat beberapa hal yang harus direvisi untuk mendapatkan hal yang baik. Adapun beberapa bagian dari media pembelajaran *pop up book digital* yang telah direvisi diantanya yaitu :

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, maka dapat diketahui beberapa aspek yang perlu ditambahkan untuk melengkapi isi dari materi agar siswa lebih paham dengan isi materi yang terdapat dalam media

⁵² Ary Analisa Rahmana, "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo*, 9 no. 2 (2021) : 49

pembelajaran *pop up book digital*, diantaranya yaitu:

- Melengkapi gambar atau elemen yang terdapat dalam media pembelajaran *pop up book digital* agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.
- Penambahan keterangan dari setiap gambar atau elemen yang terdapat dalam *pop up book digital* agar siswa lebih paham dengan arti yang terdapat pada isi materi dalam media pembelajaran *pop up book digital*

Berikut ini merupakan tabel yang membandingkan hasil revisi dari saran atau masukan ahli materi. Tabel ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara media yang sebelumnya dan media yang telah direvisi melalui saran atau masukan dari ahli materi :

Tabel 4.9
Revisi Media Pembelajaran *Pop up Book Digital*
Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	<p>Gambar atau elemen yang terdapat dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i> masih belum lengkap</p> 	<p>Gambar atau elemen yang terdapat dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i> sudah lengkap</p> 

2	<p>Belum ada keterangan dari setiap elemen atau gambar yang terdapat dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i></p> 	<p>Sudah ada keterangan dari setiap elemen atau gambar yang ada dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i></p> 
---	--	--

2. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, maka dapat diketahui beberapa aspek yang perlu direvisi pada media pembelajaran *pop up book digital*, diantaranya:

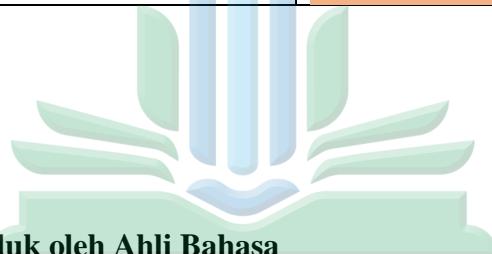
- a. Penambahan halaman pada setiap lembar buku yang terdapat dalam media pembelajaran *pop up book digital*
- b. Penambahan daftar isi dalam media pembelajaran *pop up book digital*
- c. Penambahan petunjuk penggunaan agar siswa paham dalam mempelajari materi yang terdapat dalam media pembelajaran *pop up book digital*
- d. Penambahan peta konsep agar siswa lebih paham terkait materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran *pop up book digital*
- e. Penambahan tombol navigasi atau hyperlink pada *pop up book digital* agar siswa lebih interaktif dalam menggunakan media pembelajaran *pop up book digital*.

Berikut ini tabel yang membandingkan media yang belum direvisi dan media yang sudah direvisi. Tabel ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan antara keduanya.

Tabel 4. 10
Revisi Media Pembelajaran *Pop up Book Digital*
Berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Belum ada nomor halaman disetiap lembar <i>pop up book digital</i>	Sudah ada nomor halaman disetiap lembar <i>pop up book digital</i>
2	Belum ada daftar isi dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	Sudah ada daftar isi dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>
3	Belum ada petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	Sudah ada petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>
4	Belum ada peta konsep dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>	Sudah ada peta konsep dalam media pembelajaran <i>pop up book digital</i>

5	Belum ada tombol navigasi atau hyperlink	<p>Sudah ada tombol navigasi atau hyperlink</p>



3. Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli Bahasa, peneliti perlu untuk menambahkan kata-kata motivasi dalam *pop book digital*. Hasil revisi dari ahli Bahasa dapat diliat dari tabel 4.11

Tabel 4. 11
Revisi Media Pembelajaran Pop up Book Digital
Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Belum menambahkan kata-kata motivasi untuk siswa	Sudah ditambahkan kata-kata motivasi untuk siswa



D. Produk Akhir

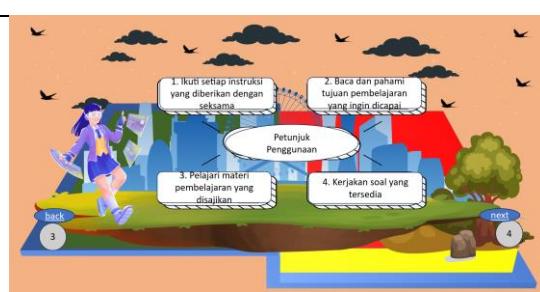
Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran *pop up book digital* pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Media ini dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga uji coba lapangan. Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, produk akhir dinyatakan layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Pop up book digital ini memiliki tampilan visual yang menarik dengan menggabungkan konsep buku *pop up* ke dalam bentuk digital interaktif. Setiap halaman menampilkan materi yang dilengkapi dengan ilustrasi, animasi sederhana, audio, serta latihan soal. Desain navigasi dibuat sederhana sehingga mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Materi yang disajikan dalam media ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPS pada jenjang MTs sesuai dengan kurikulum merdeka. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan selesainya tahap revisi, *pop up book digital* ini siap digunakan

sebagai salah satu media pendukung pembelajaran di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Produk ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menumbuhkan minat terhadap pembelajaran IPS.

Tabel 4. 12
Komponen dan Tampilan yang Terdapat pada
Media Pop up Book Digital Setelah direvisi

No	Komponen	Gambar
1.	Tampilan Depan (Cover)	
2.	Halaman Sampul Depan	
3.	Daftar Isi	
4.	Petunjuk Penggunaan	

5.	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	<p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik memahami proses interaksi sosial, dimulai dari sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat memahami pengertian dan contoh Eksplorasi Pembangunan Berlebihan, Kesetaraan Gender, Kewarganegaraan Sosial dan Keberlanjutannya Siswa dapat menganalisis penyebab dan dampak dari permasalahan sosial tersebut. Siswa dapat menganalisis pencegahan dan penyelesaian permasalahan sosial tersebut Siswa dapat menunjukkan kesadaran dan empati terhadap permasalahan sosial budaya yang dihadapi oleh Masyarakat.
6.	Peta Konsep	<p>Permasalahan Sosial Budaya</p> <pre> graph TD PSB[Permasalahan Sosial Budaya] --> EBB[Eksplorasi Pembangunan Berlebihan] PSB --> KG[Kesetaraan Gender] PSB --> KSK[Kesengajaan Sosial dan Kemiskinan] PSB --> KR[Kurukutan Remaja] EBB --> PCPB[Pengertian, Contoh, Penyebab, Dampak, Pencegahan] KG --> PKG[Pengertian, Contoh, Penyebab, Dampak, Pencegahan] KSK --> PKS[Pengertian, Contoh, Penyebab, Dampak, Pencegahan] KR --> PKR[Pengertian, Contoh, Penyebab, Dampak, Pencegahan] </pre>
7.	Konten Materi 1 (Eksplorasi Pembangunan Berlebihan)	<p>Eksplorasi Pembangunan Berlebihan</p> <p>Pembangunan berlebihan atau pembangunan sumber daya alam secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab mengakibatkan kerusakan lingkungan dan kemanusiaan serta berdampak pada masyarakat.</p> <p>Kurangnya kesadaran akan permasalahan ini juga berakibat pada pengelolaan yang tidak rapih dan pengembangan yang tidak berkelanjutan.</p>
8.	Konten Materi Dampak dan Pencegahan dari Eksplorasi Pembangunan Berlebihan	<p>Dampak kerusakan lingkungan/kemajuan manusia dalam permasalahan pemerintah, bilangan Masyarakatnya.</p> <p>Pengaruh: Mengakibatkan kerusakan lingkungan, kerusakan ekosistem, kerusakan tanah, kerusakan air, kerusakan laut.</p> <p>Melakukannya akan berakibat pada kerusakan lingkungan dan kemanusiaan.</p>
10.	Konten Materi 2 (Kesetaraan Gender)	<p>Kesetaraan Gender</p> <p>Kesetaraan gender adalah kesamaan hak dan kewajiban antara laki-laki dan Perempuan dalam segala aspek kehidupan. Sebaliknya, diskriminasi gender adalah perbedaan pertumbuhan dan perkembangan antara laki-laki dan perempuan.</p> <p>Contoh</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbedaan kesempatan yang sama Perbedaan pengalaman hidup Persepsi partisipasi perempuan Kesadaran dalam perjalanan

11.	Konten Materi Dampak dan Penyebab Ketidaksetaraan Gender	<p>Dampak dan Penyebab</p> <p>Kesetaraan Gender</p> <p>back 15 next 16</p>
12.	Konten Materi Pencegahan Ketidaksetaraan Gender	<p>Pencegahan Ketidak Setaraan Gender</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan kesiapan akademik dan pengetahuan kesetaraan gender 2. Menerapkan teknologi dalam mendukung kesetaraan gender 3. Meningkatkan partisipasi Perempuan dalam berbagai bidang <p>back 17 next 18</p>
13.	Konten Materi 3 (Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan)	<p>Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan</p> <p>Ganteng:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Perbedaan pengalaman yang signifikan antara kelompok kaya dan miskin 2. Kesenjangan sosial yang terhadap Pendidikan dan Kesejahteraan 3. Kemiskinan yang melahirkan dari perdesaan <p>back 19 next 20</p>
14.	Konten Materi Dampak dan Pencegahan Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan	<p>Dampak dan Pencegahan</p> <p>Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan</p> <p>back 21 next 22</p>
15.	Konten Materi 4 (Kenakalan Remaja)	<p>Kenakalan Remaja</p> <p>Kenakalan remaja adalah perilaku yang menyimpang dari norma dan nilai sosial yang diakui oleh masyarakat. Kenakalan remaja merupakan tindakan anak remaja yang dilakukan tanpa rasa takut.</p> <p>Contoh :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Perilaku heterogen 2. Perilaku eksentrik 3. Perilaku ekstrem yang berlebih <p>Pemerkosaan</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kenakalan penggunaan alat vital 2. Mengambil keuntungan atas kerugian orang lain 3. Kenakalan hubungan dengan kelompok dan kelompok lain <p>back 23 next 24</p>

15.	Konten Materi Pencegahan Kenakalan Remaja	A colorful illustration of a pop-up book. The central panel shows a group of children playing in a park with a sign that reads "Pencegahan Kenakalan". The left panel shows two children talking with a "back" button at the bottom. The right panel shows children reading with a "next" button at the bottom. Various speech bubbles like "Lingkungan yang baik", "Pengembangan kognitif", and "Inovasi dan teknologi" are scattered around.
16.	Tampilan Soal/Quiz	A colorful illustration of a pop-up book showing sample questions. Two panels are visible: "Kerjakan Soal Berikut ini!" and "Kerjakan Soal Berikut ini!". Each panel contains several questions with "back" and "next" buttons at the bottom. The background features a sky with birds.
17.	Kata-kata Motivasi untuk Siswa	A colorful illustration of a pop-up book showing motivational words. A central panel says "Dengan belajar IPS, kita dapat memahami kompleksitas masyarakat dan membangun solusi". The left panel shows a person climbing a tree with a "back" button. The right panel shows a person sitting with a laptop with a "next" button. The background features a sky with birds.
18.	Tampilan Akhir	A colorful illustration of the final page of the pop-up book. It features the text "PERMASALAHAN SOSIAL BUDAYA" and "Tayangan Paus". The background features a sky with birds.

Media pembelajaran *pop up book digital* ini juga dapat diakses melalui tautan berikut ini :

https://docs.google.com/presentation/d/19-iRInucS87YuYQiLe80TiJJ-YwceM/edit?usp=drive_link&oid=118175804751339539145&rtpof=true&sd=true.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti selama pengembangan media pembelajaran *pop up book digital* dengan materi permasalahan sosial budaya di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, yaitu:

1. Proses Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk *pop up book digital*, yaitu media interaktif yang menggabungkan keunggulan visualisasi tiga dimensi khas buku *pop up book* dengan dukungan teknologi digital. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan instruksional ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang terstruktur dan berurutan.⁵³ Model ini terdiri dari lima langkah utama, yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).⁵⁴

⁵³ Meilani Safitri, M. Ridwan Aziz, “ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 no. 2, (2022) : 50

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, 38.

Tahap pertama dalam proses pengembangan ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan. Dalam tahap ini peneliti melakukan kajian terhadap kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari tahap analisis ini adalah untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan peserta didik kelas VII di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks dan kebutuhan belajar mereka. Setelah proses analisis kebutuhan selesai, peneliti melanjutkan ketahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun konsep dan desain awal dari media pembelajaran *pop up book* digital yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi isi materi yang akan disajikan, sketsa tampilan visual, susunan alur cerita atau konten yang menarik serta pemilihan aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain dan menyajikan efek *pop up book* secara digital. Selain itu peneliti juga merancang instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya ke dalam bentuk media pembelajaran yang utuh. Peneliti mulai membuat media *pop up book* digital dengan menambahkan elemen visual, teks naratif, animasi serta interaktivitas yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk menilai kualitas dan kelayakan produk. Validasi

dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi yang menilai ketepatan dan kelengkapan isi materi, ahli media yang mengevaluasi aspek tampilan dan teknis, ahli bahasa yang mengkaji penggunaan bahasa agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Setelah melalui tahap validasi dan perbaikan berdasarkan masukan para ahli, media *pop up book* digital diuji cobakan dalam tahap implementasi. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember untuk melihat bagaimana media ini diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta bagaimana respon mereka terhadap penggunaan media baru yang interaktif ini. Observasi dan pengumpulan data dilakukan selama proses implementasi untuk melihat kekuatan dan kelemahan media pembelajaran *pop up book digital* selama berlangsung.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, terutama dari segi hasil belajar siswa setelah menggunakan *pop up book digital*. Evaluasi ini bersifat sumatif, yaitu dilakukan setelah implementasi, guna mengetahui dampak penggunaan media terhadap pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil evaluasi diperoleh melalui analisis nilai hasil belajar siswa dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut.

2. Kevalidan Media

Kevalidan suatu media pembelajaran sangat penting untuk menjamin bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *pop up book digital* yang telah dikembangkan pada penelitian ini telah melalui proses validasi oleh para ahli guna mengetahui sejauh mana kelayakan dan kualitas media tersebut berdasarkan isi materi, aspek desain dan penggunaan bahasa. Proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang memiliki latar belakang dan keahlian yang relevan dengan komponen-komponen media pembelajaran.

Ahli pertama yang melakukan validasi adalah Ibu Rachma Dini Fitria, S.P, M.Si., dosen Sosiologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang berperan sebagai ahli materi. Beliau menilai keakuratan konten, perpaduan materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan jenjang pendidikan, serta kebenaran konsep yang disajikan. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Yang berarti bahwa isi materi dalam media pembelajaran pop up book digital tersebut telah sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa mengalami kekeliruan yang signifikan.

Validasi yang kedua dilakukan oleh Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau

berperan sebagai ahli desain atau ahli media. Dalam proses validasi ini, beliau menilai tampilan visual, interaktivitas, kreativitas desain, keterbacaan elemen visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, media pembelajaran *pop up book digital* mendapatkan skor 87,5% dengan kategori sangat valid yang menunjukkan bahwa media ini sangat baik dari segi tampilan dan desain teknis.

Adapun aspek kebahasaan dinilai oleh Bapak Siddiq Ardinata, M.Pd., yang merupakan dosen Bahasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau mengevaluasi ketepatan penggunaan bahasa, struktur kalimat, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, diperoleh skor 93,75% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *pop up book digital* telah memenuhi standar kebahasaan yang baik dan sesuai untuk peserta didik.

3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *pop up book digital* yang telah dikembangkan dapat dinilai praktis apabila memperoleh tanggapan yang positif dari peserta didik sebagai pengguna langsung dari media tersebut. Untuk menilai sejauh mana media ini memenuhi aspek kepraktisan, dilakukan uji coba penggunaan media tersebut kepada siswa kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember. Uji coba ini

melibatkan sebanyak 5 orang siswa yang menjadi responden dalam proses evaluasi kepraktisan media.

Dalam pelaksanaan uji coba, para peserta didik diberikan angket atau kuisioner yang telah disusun oleh peneliti. Kuisioner ini berisi jumlah pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan media, kejelasan isi materi, tampilan visual yang menarik, dan seberapa besar media tersebut membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Pengisian kuisioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pengalaman siswa selama menggunakan media pembelajaran *pop up book digital*.

Dari hasil pengisian kuisioner, diperoleh persentase nilai kepraktisan sebesar 82,6%. Nilai ini dihitung berdasarkan total skor tanggapan yang diberikan peserta didik dibandingkan dengan skor maksimal yang mungkin dicapai. Berdasarkan pedoman interpretasi skor kepraktisan, angka 82,6% ini termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan untuk diujicobakan kepada kelompok besar tanpa revisi. Sedangkan dalam pelaksanaan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan penilaian media pembelajaran *pop up book digital* dari hasil angket respon siswa senilai 90,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book digital* yang telah dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui tanggapan positif dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media ini mudah dipahami,

menarik secara visual, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan selama kegiatan pembelajaran di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.

4. Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran *pop up book digital* yang telah dikembangkan dapat dikatakan tercapai apabila media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga memenuhi standar ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu minimal 75%. Ketuntasan klasikal ini mengacu pada presentase keseluruhan peserta didik yang memperoleh nilai susai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk menilai sejauh mana media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap capaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *pop up book digital* sebagai alat bantu belajar. Berdasarkan hasil pengukuran melalui evaluasi tersebut, diketahui bahwa tingkat ketuntasan klasikal yang dicapai oleh peserta didik mencapai 70%. Angka ini merupakan batas minimal yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book digital* yang dikembangkan tergolong cukup efektif dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan sejumlah saran pemanfaatan produk *pop up book digital* ini bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan:

a. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *pop up book digital* sebagai salah satu alternatif media yang mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi Permasalahan Sosial Budaya. Dengan adanya media ini, guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, melainkan lebih interaktif dan menarik. Ilustrasi yang ditampilkan dalam bentuk *pop up book digital* mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan minat belajar mereka di kelas.

b. Bagi peserta didik,

Peserta didik juga memperoleh manfaat signifikan dari penggunaan *pop up book digital* ini. Media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan di luar jam pelajaran yang bersifat menyenangkan dan mudah diakses. Penggunaan visualisasi dalam bentuk *pop up book digital* memungkinkan siswa memahami konsep-konsep dalam materi Permasalahan Sosial Budaya secara lebih

konkret, memeperluas wawasan, serta menumbuhkan keterkaitan terhadap isu-isu sosial budaya yang ada dilingkungan sekitar mereka.

c. Bagi peneliti

Media pembelajaran *pop up book digital* yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam penelitian selanjutnya, baik dalam bidang pendidikan, teknologi pembelajaran, maupun pengembangan media digital. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi pondasi awal bagi para peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kontekstual, khususnya pada mata pelajaran IPS atau bidang-bidang lainnya yang relevan.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *pop up book digital* yang mengangkat materi Permasalahan Sosial Budaya ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam proses penyebarluasan atau distribusi produk ini ke satuan pendidikan lainnya. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

- a. Media pembelajaran *pop up book digital* ini hanya memuat materi pada topik Permasalahan Sosial Budaya, sehingga cakupannya masih terbatas dan belum mencakup materi-materi lainnya dalam bidang studi IPS.

- b. Media pembelajaran *pop up book digital* ini juga belum dilengkapi fitur audio atau narasi, sehingga pengguna hanya bisa mengakses materi dalam bentuk visual tanpa dukungan suara yang dapat membantu menjelaskan konten secara lebih jelas.
- c. Media pembelajaran *pop up book digital* disajikan melalui platform *power point* yang dirancang menyerupai buku tiga dimensi, sehingga penyebarluasan media ini masih sangat bergantung pada perangkat yang mendukung program *microsoft power point*.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran *pop up book digital* ini dapat berkembang menjadi media pembelajaran yang lebih lengkap dan berkualitas, berikut beberapa saran pengembangan untuk ke depannya:

- a. Pengembangan selanjutnya diarankan untuk menambahkan fitur audio atau narasi pada setiap halaman *pop up book digital*, sehingga peserta didik dapat mendengarkan penjelasan materi secara langsung. Terutama bagi siswa dengan gaya belajar auditori.
- b. Meskipun media ini telah menyertakan soal atau kuis, pengembangan ke depan dapat diarahkan pada peningkatan variasi dan interaktivitas soal, seperti penggunaan soal berbasis *drag-and-drop*, pilihan ganda dengan umpan balik otomatis, atau bentuk evaluasi lain yang menyesuaikan dengan teknologi yang digunakan.
- c. Selanjutnya, pengembangan produk dapat mengarah pada pembuatan platform terpadu yang memuat berbagai materi ajar tidak hanya

terbatas pada topik Permasalahan Sosial Budaya, tetapi juga tema-tema lain dalam mata pelajaran IPS maupun lintas mata pelajaran. Hal ini akan meningkatkan fleksibilitas dan evektifitas media sebagai sumber belajar digital yang komprehensif dan berkelanjutan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Annaimawa, Fenny Nadia. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs. Mambaul Ulum Kemiri Panti Jember Tahun Pelajaran 2020/2021". Skripsi UIN KHAS Jember, 2021
- Azizah, Wafi Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbantuan *Qr Code* pada Sub Materi Pencemaran Air Kelas VII SMP/MTs". Skripsi UIN KHAS Jember, 2022
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D Tahun" (2022) : 5.
- Ciptaningrum, Miftah Dewi dan Noor Fitrihana. "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application". *Jurnal Pendidikan Teknik Busana* 5, no. 2 (2016) : 4
- Fadilah, Aisyah dan Kiki Riski Nurzakiyah, dkk. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi dan Urgensi Media Pembelajaran". *Jurnal of Student Research* 1, no. 2 (2023) : 4
- Fitri, Ana Zuyyana. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Sebagai Media Literasi Membaca pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV di SD Sekarpuro Pakis". Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024
- Krsitanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016
- Kurniawati, Nunik. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Sofware Coreldraw X8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023
- Kustandi, Cecep dan Dddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020
- Kusumawati, W.T, Candra Dewi, Fida Rahmantika Hadi. "Penerapan Media *Pop Up Book Digital* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. 2024

Luhulima, D.A, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa. "Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z," fr *Prosiding Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya*. 2016

Magfiroh, Gita. "Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Model *Pop-Up Book* Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 2 Pancasila Jember". Skripsi UIN KHAS Jember, 2024

Musyarrofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press, 2021

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021

Nuriyanti, Lina dan Sudi Prayitno, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *PowToon* pada Materi Statistika". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 no. 3 (2022) :1464

Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 337

Parni. "Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020) : 100

Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2021

Rahmana, Ary Analisa. "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Universitas Panca Marga Probolinggo* 9, no. 2 (2021): 49

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianto. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* : Teori dan Praktek. Pasuruan : Lembaga Acadmeic& Research Institute, 2020

Safitri, Meilani dan M. Ridwan Aziz. "ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning". *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2, (2022) : 50

Samsidar, Siti. "Pengembangan Media *Pop Up Book Digital* pada Materi Dongeng untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar". Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2022

Savera, Putri. "Pengembangan Media *Pop-UP Book STIK* pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pengembangan Siswa Kelas II SDN 004 Pulau Birandang Kabupaten Kampar". Skripsi UIN Suska Riau, 2023

Siswanto, Ade. Pengembangan Media E-Poster berbasis Software Adobe PhotoShop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 kota Jambi. Skripsi Universitas Jambi, 2021

Sugiono. Dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2022

Suryanti, Yulia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu". *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2019) : 117

Susilawati, Aida, Atep Sujana, Enjang Yusup Ali. "Pengembangan *Pop-up Book Digital* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagoan Tumbuhan dan Fungsinya". *Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (2023) : 159

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 107

Yahzunka, Angel Nasya, Sri Astuti. "Pengaruh Penggunaan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022) : 5

Yudi dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute, 202

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Toyibatun Nasuha

NIM : 211101090058

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : FTIK

Institusi : UIN KHAS JEMBER



Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan noda klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Jember, 1 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



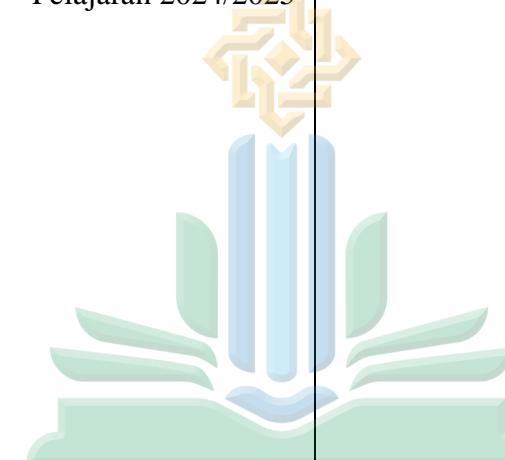
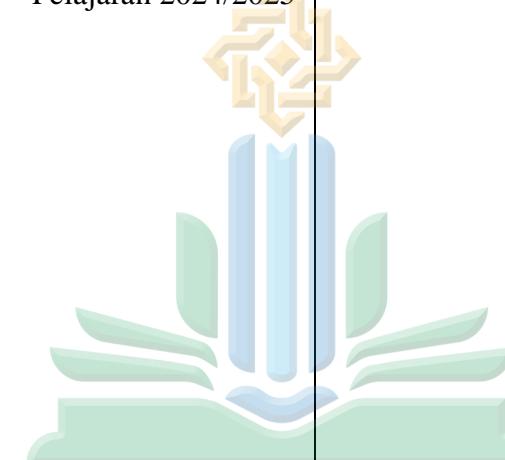
Toyibatun Nasuha

NIM. 211101090058

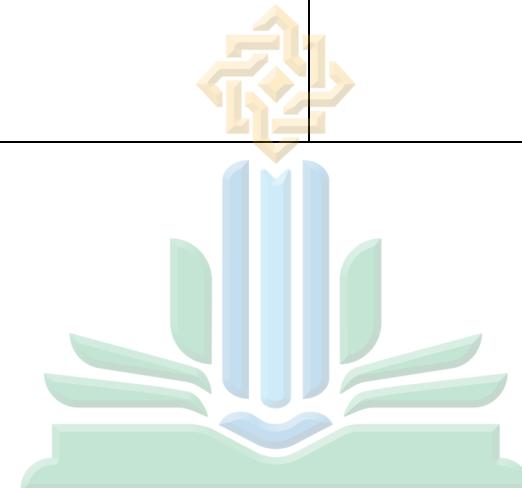
Lampiran 2 : Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
1	2	3	4	5
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop up Book Digital</i> pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	<p>a. Bagaimana validitas media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?</p> <p>b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember?</p> <p>c. Bagaimana efektifitas media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada</p>	<p>a. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025</p> <p>b. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025</p> <p>c. Mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran <i>pop-up book digital</i> pada</p>	<p>1. Angket</p> <p>a) Angket validasi ahli media</p> <p>b) Angket validasi ahli materi</p> <p>c) Angket validasi ahli bahasa</p> <p>d) Angket respon peserta didik</p> <p>2. Wawancara</p> <p>3. Observasi</p> <p>4. Dokumentasi</p> <p>5. Tes</p> <p>a) pre-test</p> <p>b) post-test</p>	<p>1. Pendekatan penelitian Research and Development(RnD)</p> <p>2. Model pengembangan: ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</p> <p>3. Instrumen pengumpulan data</p> <p>a. Instrumen wawancara</p> <p>b. Instrumen hasil validasi</p> <p>c. Instrumen respon siswa</p> <p>d. Angket</p> <p>e. Pretest dan post-test</p> <p>4. Metode analisis data</p> <p>a. Jenis data</p>

	<p>pembelajaran <i>pop up book digital</i> pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?</p>  <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>	<p>mata pelajaran IPS di MTs Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2024/2025</p>  <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Data kuantitatif dari hasil validasi tim ahli media, materi, dan pengguna angket respon siswa serta hasil test • Data kualitatif, hasil kritik saran, dan masukan untuk perbaikan produk <p>b. Metode analisis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis kuantitatif, menganalisis dengan data uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektifitas media pembelajaran: $V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$ $V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$ <p>Ket:</p>
--	--	--	--	--

				V-ah : validasi ahli. V-au : Validasi Audience. Tse : banyak nya skor yang diperoleh Tsh : Skor maksimal
--	--	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 : Angket Vaalidasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
**“PENILAIAN OLEH AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK
 DIGITAL MATERI : PERMASALAHAN KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA”**

Identitas Responden

Nama : *Pachma Dwi Fattia*

Ahli Bidang : *Sociologi*

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik 1 = Tidak Baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi yang disampaikan Saran Perbaikan :				✓
2.	Kelengkapan materi Saran perbaikan :				✓
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran Saran perbaikan :				✓
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik Saran perbaikan :				✓
5.	Kemanfaatan materi menambah pengetahuan dan wawasan Saran perbaikan :				✓
6.	Kemudahan memahami materi Saran perbaikan :				✓

7.	Ketepatan urutan materi Saran perbaikan :					✓
8.	Kemenarikan informasi materi Saran perbaikan :				✓	
9.	Memberikan motivasi pada siswa Saran perbaikan :					✓
10.	Kebakuan Bahasa yang digunakan Saran perbaikan :					✓
11.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami Saran perbaikan :					✓
12.	Isi dari media mampu untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran Saran perbaikan :				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Jember, 17 Maret 2025

Validator

(Rachma Dwi F.)

Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

"PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL MATERI : PERMASALAHAN KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA"

Identitas Responden :

Nama : Dr. MuL. Sutomo, M.Pd

Ahli Bidang : Media

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

No.	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Gambar mudah dipahami Saran perbaikan :				✓
2.	Teks dapat terbaca dengan baik Saran perbaikan :				✓
3.	Kejelasan dapat terbaca dengan baik Saran perbaikan :				✓
4.	Kejelasan uraian materi Saran perbaikan : Dari unitka for garmi				✓
5.	Kemampuan media memfasilitasi siswa dalam bekerja Saran perbaikan :				✓
6.	Kemampuan media memfasilitasi guru Saran perbaikan :				✓

7.	Kemudahan dalam mengakses media Saran perbaikan :						✓
8.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi Saran perbaikan :						✓



Jember, 2024.....2025
Validator
(Dr. Moh. Sutomo, M.Pd)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI BAHASA

PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI : PERMASALAHAN KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA

Identitas Responden

Nama : Siddiq Ardianta, M.Pd

Ahli Bidang :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

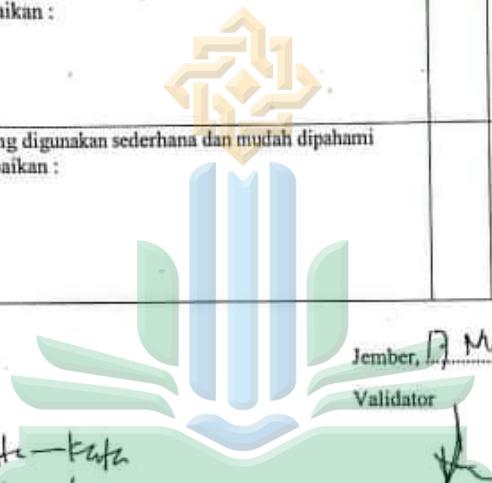
4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Kurang Baik 1 = Tidak Baik

No.	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar Saran perbaikan :				✓
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan Saran perbaikan :				✓
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa Saran perbaikan :				✓
4.	Ketepatan pemilihan bahasa Saran perbaikan :				✓
5.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan Saran perbaikan :				✓

6.	Kemudahan dalam memahami materi Saran perbaikan :			✓
7.	Dalam penulisan sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia Saran perbaikan :			✓
8.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami Saran perbaikan :			✓

Editor:

Tambahkan kata-kata
Motivasi belajar / berkertan
dengan matpel IPS.



Jember, 17 Maret 2025

Validator

(Siddiq Ardianta, M.Pd)

Lampiran 6 : Angket Respon Kelompok Kecil

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : M. Nurliski Achitya

Kelas : 7

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Cukup |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya			✓	
2.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> ini mudah digunakan	✓			
3.	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sangat mudah untuk dipahami bagi saya			✓	
5.	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini			✓	
6.	Materi dalam media ini mudah dipahami			✓	
7.	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topic bahasan			✓	
8.	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>			✓	
9.	Pembagian materi dalam media mudah dipahami			✓	
10.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat anda lebih fokus belajar			✓	
11.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberi pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya			✓	
12.	Media <i>pop up book digital</i> membantu saya dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya			✓	
13.	Media <i>pop up book digital</i> memberi kesempatan untuk belajar mandiri			✓	
14.	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?				✓
15.	Fitur interaktif dalam <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang disajikan			✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Nunu Ayovia

Kelas : VII

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Cukup |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
2.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> ini mudah digunakan				✓
3.	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya				✓
4.	Bahasa yang digunakan sangat mudah untuk dipahami bagi saya			✓	
5.	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
6.	Materi dalam media ini mudah dipahami				✓
7.	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topic bahasan				✓
8.	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>				✓
9.	Pembagian materi dalam media mudah dipahami				✓
10.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat anda lebih fokus belajar				✓
11.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberi pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya				✓
12.	Media <i>pop up book digital</i> membantu saya dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya				✓
13.	Media <i>pop up book digital</i> memberi kesempatan untuk belajar mandiri				✓
14.	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?			✓	
15.	Fitur interaktif dalam <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang disajikan				✓

Lampiran 7 : Angket Respon Kelompok Besar

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

UJI COBA KELOMPOK BESAR

Nama : M. ARIAN

Kelas : VII (7)

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- 1. Tidak baik 3. Cukup
- 2. Kurang baik 4. Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
2.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> ini mudah digunakan			✓	✓
3.	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya			✓	✓
4.	Bahasa yang digunakan sangat mudah untuk dipahami bagi saya			✓	✓
5.	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini			✓	✓
6.	Materi dalam media ini mudah dipahami			✓	✓
7.	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topic bahasan			✓	✓
8.	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>			✓	✓
9.	Pembagian materi dalam media mudah dipahami			✓	✓
10.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat anda lebih fokus belajar			✓	✓
11.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberi pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya			✓	✓
12.	Media <i>pop up book digital</i> membantu saya dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya			✓	✓
13.	Media <i>pop up book digital</i> memberi kesempatan untuk belajar mandiri			✓	✓
14.	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?			✓	✓
15.	Fitur interaktif dalam <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang disajikan			✓	✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

UJI COBA KELOMPOK BESAR

Nama : *Husnul Hasanah*

Kelas : VII

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Cukup |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
2.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> ini mudah digunakan			✓	
3.	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sangat mudah untuk dipahami bagi saya			✓	
5.	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini			✓	
6.	Materi dalam media ini mudah dipahami			✓	
7.	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topic bahasan			✓	
8.	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>			✓	
9.	Pembagian materi dalam media mudah dipahami			✓	
10.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat anda lebih fokus belajar			✓	
11.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberi pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya			✓	
12.	Media <i>pop up book digital</i> membantu saya dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya			✓	
13.	Media <i>pop up book digital</i> memberi kesempatan untuk belajar mandiri			✓	
14.	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?			✓	
15.	Fitur interaktif dalam <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang disajikan			✓	

Lampiran 8 : Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Nama : Sofia Mastifah, S.M
 Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Cukup |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

No	Pertanyaan	Skor Validasi			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
2.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> ini mudah digunakan			✓	
3.	Pembelajaran jadi efektif jika menggunakan media ini menurut saya			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sangat mudah untuk dipahami bagi saya			✓	
5.	Saya sangat antusias belajar menggunakan media pembelajaran ini			✓	
6.	Materi dalam media ini mudah dipahami			✓	
7.	Gambar media pembelajaran sudah sesuai dengan topic bahasan		✓		
8.	Kemudahan mengakses media pembelajaran <i>pop up book digital</i>		✓		
9.	Pembagian materi dalam media mudah dipahami			✓	
10.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> membuat anda lebih fokus belajar			✓	
11.	Media pembelajaran <i>pop up book digital</i> memberi pengalaman belajar yang berbeda dari media lainnya			✓	
12.	Media <i>pop up book digital</i> membantu saya dalam mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya			✓	
13.	Media <i>pop up book digital</i> memberi kesempatan untuk belajar mandiri			✓	
14.	Apakah materi dalam media <i>pop up book digital</i> diatur secara sistematis dan sesuai dengan alur pembelajaran?				✓
15.	Fitur interaktif dalam <i>pop up book digital</i> membantu dalam memahami konsep yang disajikan				✓

Lampiran 9 : Surat Permohonan Ijin Penelitian



Nomor : B-11685/ln.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember
Jl. Krajan, Selodakon Kec. Tanggul Kab. Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101090058

Nama : TOYIBATUN NASUHA

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember" selama 1 (satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu A. Muhid Habibi, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 April 2025

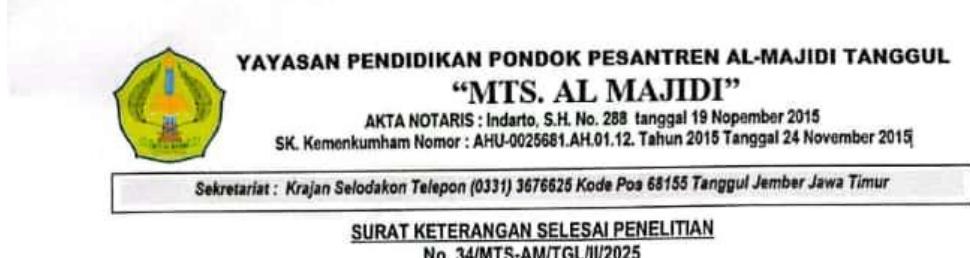
Dekan,

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R



Lampiran 10 : Surat Selesai Tugas



Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : A. Muhib Habibi, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Dsn. Krajan Selodakon, Tanggul, Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Toyibatun Nasuha
NIM : 211101090058
Program Studi : Tadris IPS
Universitas : UIN KHAS JEMBER

Telah selesai melakukan penelitian di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember yang berada di desa Selodakon, Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember pada Tanggal 3 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

KHAT HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 3 Mei 2025



Lampiran 7 : Hasil Perolehan Pre-test

KERJAKAN SOAL BERIKUT !

(65)

Nama : Nur Ichimah
 Kelas : VII
 No. Absen : 02

1. Apa yang anda ketahui tentang eksplorasi pembangunan berlebihan?
 2. Bagaimana pembangunan berlebihan dapat merusak lingkungan?
 3. Apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif pembangunan berlebihan?
 4. Apa yang dimaksud dengan kesetaraan gender?
 5. Sebutkan contoh dari ketidaksetaraan gender yang anda ketahui
 6. Apa yang dimaksud dengan kesenjangan sosial dan kemiskinan?
 7. Bagaimana cara mengurangi kesenjangan sosial dan kemiskinan?
 8. Jelaskan yang dimaksud dengan kenakalan remaja?
 9. Apa saja faktor yang dapat menyebabkan seseorang melakukan kenakalan remaja?
 10. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kenakalan remaja?

Jawaban

1. ~~10~~ Membangun berlebihan seperti membangun gedung yg gede dan bisa merusak habitat alam

2. ~~10~~ Karena bisa yg bangunan di sekitar nya terlalu padat dan tidak ada sumber daya

3. ~~10~~ adalah mengapa dengan Benar

4. ~~10~~ sesama laki-laki

5. ~~10~~ Ketidaksetaraan gender yg adalih

6. ~~10~~ Samaan yg satu berda dan yg satu nyangat

7. ~~10~~ Memperbaiki pendidikan

8. ~~5~~ obat-obatan, merokok, minuman-minuman keras.

9. ~~6~~ Pergaulan bebas

10. ~~6~~ tidak berteman dengan orang-orang yg total betular anggap giat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 :Hasil Perolehan Postest

No. _____ Tanggal _____		No. _____ Tanggal _____	
<p>DAFTAR BILANGAN</p> <p>1. Suatu kondisi dimana Perekonomian dan Infrastruktur diketahui secara berlaku dan tidak terdapat contoh dan pembangunan Proyek Nuklear yang tak memperhatikan Dunia dan lingkungan.</p> <p>2. Kesejahteraan manusia suatu kondisi dimana hak-hak dan kebutuhan manusia hak dan kesejahteraan yang sama dalam semua aspek hidupnya contohnya memberikan kesempatan yang sama bagi laki-laki dan perempuan untuk mendidik dan pendidikan dan pelajaran.</p> <p>3. Peningkatan kesejahteraan sosial dan pemiskinan adalah a. keterbukaan keberfaftaan kerja dan pendidikan b. keterbukaan akses sumber daya dan layanan dasar</p> <p>4. Penyebarluasan penama antara lain :</p> <p>a. Pengaruh teknologi Sosial dan ekonomi</p> <p>b. keterbukaan dalam kelembagaan ^{baik} dan masyarakat</p> <p>c. Kurangnya kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan untuk mendapatkan dan membuat</p> <p>5. Kesiapan lingkungan dan bantuan mengembangkan kesadaran masyarakat akan kesadaran untuk dapat dilakukan dengan cara mengadakan kampanye dan pendidikan tentang hak-hak manusia dan hak-hak diskriminasi</p> <p>6. membangun keadilan sosial dalam pengambilan keputusan melakukan keadilan sosial dalam pengambilan keputusan mengadakan program-program pendidikan dan pelatihan.</p>		<p>DAFTAR BILANGAN</p> <p>8. Masyarakat dapat mencegah kerusakan remaja dan calon meningkatkan perlakuan dan pengawasannya terhadap Remaja</p> <p>9. Mengedukasi program dan Pendidikan dan Pelatihan dan memfasilitasi mata pelajaran kesejahteraan dapat dilakukan dengan</p> <p>10. a. meningkatkan akses Pendidikan b. Meningkatkan kesempatan kerja c. meningkatkan baik Residabilitas</p> <p>11. Contoh Eksplikasi yg dapat mendukung kesetaraan a. sosial adalah kolaborasi Pendidikan yang inklusif dan berkualitas untuk semua masyarakat dengan calon menghormati hak-hak seorang individu dan tidak melakukan diskriminasi</p>	

Untuk Surat ini tidak akan mengalih bagikan orang yang menyalipnya atau

Keluar Surat ini adalah berarti, maka pengalih bagikan tidak

Dipindai dengan CamScanner



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 : Jurnal Kegiatan Penelitian


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
 Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
 Webset:www.http://ftik.uin-jember.ac.id e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTS. AL-MAJIDI SELODAKON TANGGUL JEMBER**

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Selasa, 29 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.	
2.	Selasa, 29 April 2025	Konsultasi dengan guru IPS mengenai jadwal pelajaran dan kelas yang akan digunakan untuk penelitian dan pengembangan.	
3.	Rabu, 30 April 2025	Pertemuan pertama: melakukan uji coba kelompok kecil MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember	
4.	Rabu, 30 April 2025	Pertemuan pertama: menyebar angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil	
5.	Sabtu, 3 Mei 2025	Pertemuan kedua: melakukan pre-test di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember	
6.	Sabtu, 3 Mei 2025	Pertemuan kedua: melakukan uji coba kelompok besar di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember	
7.	Sabtu, 3 Mei 2025	Pertemuan kedua: Melakukan Posttest di kelas VII MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.	
8.	Sabtu, 3 Mei 2024	Pertemuan kedua: menyebar angket respon peserta didik uji coba kelompok besar	
9.	Selasa, 3 Mei 2025	Meminta surat izin selesai penelitian di MTs. Al-Majidi Selodakon Tanggul Jember.	

Jember, 3 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala Sekolah

MTs

AL-MAJIDI

Az Muhibi Habibi, S.Pd.



Guru Ilmu Pengetahuan Sosial



Sofia Aprilia Masrifah, S.M

NIP: -

Lampiran 10 : Modul Ajar

MODUL AJAR

IPS FASE D KELAS VII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Toyibatun Nasuha
Instansi	: MTs. Al-Majidi Selodakon Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SMP/MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Permasalahan Sosial Budaya
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinnekaan
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
Memahami Konsep Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Berkebhinekaan Global : Menghargai keberagaman budaya dan menghindari prasangka sosial Mandiri : Mampu menyampaikan pendapat atau refleksi pribadi terhadap isu sosial budaya secara bertanggung jawab 	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Media, Sumber Belajar, dan Alat :

1. Media *Pop up Book Digital* Materi Permasalahan Sosial Budaya
2. Laptop, LCD, Papan Tulis, Sound
3. Buku paket siswa kelas VII kurikulum merdeka

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Digital Learning*
- Metode : Ceramah, Tanya Jawab

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Siswa mampu memahami pengertian, contoh, penyebab dan pencegahan dalam mengatasi permasalahan Sosial Budaya (Eksplorasi Pembangunan Berlebihan, Kesetaraan Gender, Kesenjangan sosial dan Kemiskinan, Kenakalan Remaja)

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya peran individu dan kelompok dalam mengatasi masalah sosial budaya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang dimaksud dengan permasalahan sosial budaya?
2. Apa saja contoh dari permasalahan sosial budaya di sekitar anda?
3. Mengapa permasalahan sosial dapat terjadi?
4. Apa dampak dari permasalahan sosial budaya?
5. Bagaimana cara mencegah terjadinya permasalahan sosial budaya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru menyapa peserta didik, memberi salam dan dilanjutkan untuk berdoa
2. Guru melakukan presensi kehadiran
3. Guru menyiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran

4. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
6. Guru mengajak siswa untuk mengemukakan pengalaman atau pengamatan terkait permasalahan sosial budaya
7. Apersepsi : peserta didik melihat tayangan *pop up book digital* dengan preview materi permasalahan sosial budaya agar siswa tertarik dan termotivasi.

❖ Kegiatan Inti

1. Pemberian Rangsangan
 - a) Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari lembar aktivitas individu untuk menganalisis tentang materi terkait.
 - b) Kegiatan ini ditujukan dalam rangka memberi pemahaman kepada peserta didik bahwa Proses Geografis Memengaruhi Aktivitas Ekonomi. dapat membantu Indonesia menjadi maju. Proses saling tukar penemuan peserta didik dapat dilakukan dengan singkat, kemudian guru membuka sesi tanya jawab terhadap peserta didik tentang Proses Geografis Memengaruhi Aktivitas Ekonomi
2. Peserta didik mengidentifikasi masalah
 - a) Setelah peserta didik mengidentifikasi peristiwa terkait Proses Geografis Memengaruhi Aktivitas Ekonomi, selanjutnya guru mendorong Peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS.
 - b) Beberapa pertanyaan yang diajukan dapat dihubungkan dengan keadaan yang sebenarnya atau yang sedang/telah terjadi
3. Pengolahan Data
 - a) Guru membimbing siswa dalam menemukan jawaban
 - b) Guru memfasilitasi sumber lain misalnya memberikan tautan internet atau video yang mendukung penjelasan dan pendalaman sumber belajar.
 - c) Peserta didik mencari informasi lebih luas memalui buku atau internet
 - d) Guru meminta siswa untuk lebih aktif dalam memahami, mencari dan menemukan jawaban dari masalah terkait
 - e) Peserta didik mengolah informasi secara individu di bawah bimbingan guru.
 - f) Peserta didik memilih dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh.

- g) Guru membimbing dan mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik.
- h) Guru memastikan peserta didik mengerjakan tugas dengan baik.

4. Pembuktian

- a) Guru meminta siswa untuk melakukan presentasi mengenai materi terkait
- b) Siswa menyajikan hasil pemahamannya mengenai materi terkait
- c) Guru membimbing siswa untuk memberikan tanggapan serta melaksanakan Tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari
- d) Guru mengapresiasi siswa sebagai bentuk semangat dalam mempelajari materi yang sedang dipelajari

5. Menarik Kesimpulan

- a) Peserta didik melakukan penarikan kesimpulan dengan hasil temuannya dalam bentuk presentasi
- b) Melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari
- c) Melakukan konsolidasi terhadap pengetahuannya

6. Penutup

- a) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan
- b) Penguatkan dan pengayaan dilakukan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik
- c) Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa
- d) Guru menutup dengan salam.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- a) Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
- b) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

➤ Sikap

- Keterlibatan dalam diskusi dan kegiatan kelompok.
- Rasa peduli terhadap lingkungan.
- Kemampuan bekerja sama.

➤ Pengetahuan

- Tes tertulis (esai, pilihan ganda).

➤ Keterampilan:

- Presentasi kelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

➤ Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut

- 1....
- 2....
- 3...

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah	:
Kelas/Semester	:
Mata Pelajaran	:
Ulangan Harian Ke	:
Tanggal Ulangan Harian	:
Bentuk Ulangan Harian	:
Materi Ulangan Harian (KD / Indikator)	:
KKM	:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang belum dikuasai	Bentuk tindakan remedial	Nilai setelah remedial	Keterangan

➤ Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria KetuntasanMinimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

1.
2.
3.
4.

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

- A. Bacalah kembali materi tentang Permasalahan Sosial Budaya
- B. Jawablah pertanyaan di bawah ini
1. Eksplorasi Pembangunan Berlebihan
Soal: "Jelaskan pengertian eksplorasi pembangunan berlebihan dan berikan contohnya! Bagaimana cara mengatasinya?"
 2. Kesetaraan Gender
Soal: "apa yang dimaksud dengan kesetaraan gender? Berikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari!"
 3. Kesenjangan sosial dan kemiskinan
Soal: "Jelaskan penyebab dan dampak dari kesenjangan sosial dan kemiskinana! Bagaimana cara mengatasinya?"
 4. Kenakalan remaja
Soal: "Apa penyebab dari kenakalan remaja? Berikan contoh kenakalan remaja yang anda ketahui!"
 5. Eksplorasi pembangunan berlebihan
Soal: "jelaskan dampak negative dari penebangan hutan secara liar! Lalu bagaimana cara pencegahannya?"
 6. Kesetaraan Gender
Soal: "Bagaimana cara meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kesetaraan gender?"
 7. Kesenjangan sosial dan kemiskinan
Soal: "Jelaskan peran masyarakat dalam mencegah kesenjangan sosial dan kemiskinan!"
 8. Kenakalan remaja
Soal: "Apa yang dapat dilakukan masyarakat untuk mencegah kenakalan remaja?"
 9. Kesenjangan sosial dan kemiskinan
Soal: "Bagaimana cara memutuskan mata rantai kemiskinan?"

10. Kesetaraan Gender

Soal: "Berikan contoh-contoh kebijakan yang dapat mendukung kesetaraan sosial dan bagaimana cara melaksanakannya?"

JAWABAN

1. Eksplorasi Pembangunan Berlebihan

- Pengertian: Eksplorasi pembangunan berlebihan adalah pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkendali dan tidak berkelanjutan, sehingga menyebabkan kerusakan lingkungan dan dampak negatif lainnya.
- Contoh: Penebangan hutan secara liar, eksplorasi mineral dan bahan tambang lainnya tanpa memperhatikan kelestarian lingkungan.
- Cara mengatasi: Menerapkan prinsip pembangunan berkelanjutan, melakukan pengelolaan sumber daya alam yang bijak, dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kelestarian lingkungan.

2. Kesetaraan Gender

- Pengertian: Kesetaraan gender adalah kesamaan hak, kesempatan, dan perlakuan antara laki-laki dan perempuan dalam segala aspek kehidupan.
- Contoh dalam kehidupan sehari-hari:
- Memberikan kesempatan yang sama bagi laki-laki dan perempuan dalam pendidikan dan pekerjaan.
- Menghormati hak-hak perempuan dan laki-laki dalam pengambilan keputusan.

3. Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan

- Penyebab: Kesenjangan sosial dan kemiskinan dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti ketidaksetaraan akses pendidikan, kesempatan kerja, dan sumber daya.
- Dampak: Kesenjangan sosial dan kemiskinan dapat menyebabkan

ketidakstabilan sosial, peningkatan angka kriminalitas, dan dampak negatif lainnya.

- c. Cara mengatasi: Meningkatkan akses pendidikan dan kesempatan kerja, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan sosial, dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keadilan sosial.

4. Kenakalan Remaja

- a. Penyebab: Kenakalan remaja dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya perhatian orang tua, pengaruh lingkungan yang negatif, dan kurangnya kesempatan untuk mengembangkan potensi diri.
- b. Contoh kenakalan remaja: Tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan perilaku negatif lainnya.

5. Eksplorasi Pembangunan Berlebihan (Penebangan Hutan)

- a. Dampak negatif: Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan kerusakan lingkungan, kehilangan biodiversitas, dan dampak negatif lainnya.
- b. Cara pencegahan: Menerapkan prinsip pengelolaan hutan yang berkelanjutan, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kelestarian hutan, dan menerapkan kebijakan yang mendukung pelestarian hutan.

6. Kesetaraan Gender

Cara meningkatkan kesadaran masyarakat: Meningkatkan pendidikan dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesetaraan gender, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan gender, dan meningkatkan partisipasi perempuan dalam pengambilan keputusan.

7. Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan

Peran masyarakat: Masyarakat dapat berperan dalam mencegah kesenjangan sosial dan kemiskinan dengan meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam kegiatan sosial, mendukung kebijakan yang pro-rakyat, dan membantu meningkatkan akses pendidikan dan kesempatan kerja.

8. Kenakalan Remaja

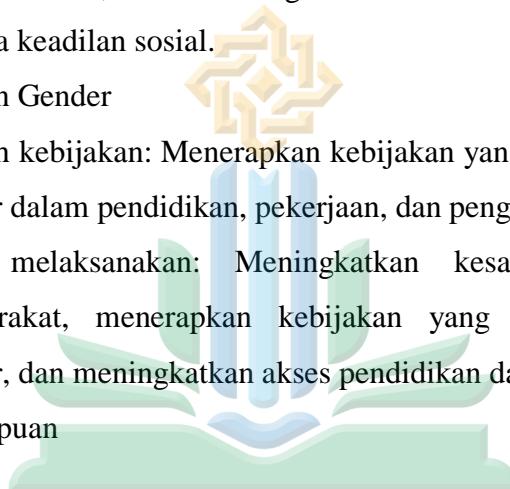
Cara mencegah: Meningkatkan perhatian dan dukungan orang tua, meningkatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri, dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pencegahan kenakalan remaja.

9. Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan

Cara memutuskan mata rantai kemiskinan: Meningkatkan akses pendidikan dan kesempatan kerja, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan sosial, dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keadilan sosial.

10. Kesetaraan Gender

- a. Contoh kebijakan: Menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan gender dalam pendidikan, pekerjaan, dan pengambilan keputusan.
- b. Cara melaksanakan: Meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan gender, dan meningkatkan akses pendidikan dan kesempatan kerja bagi perempuan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

PERMASALAHAN SOSIAL BUDAYA

Pengertian Permasalahan Sosial Budaya

Materi *Permasalahan Sosial Budaya* membahas berbagai persoalan yang timbul akibat adanya dinamika sosial dan budaya dalam kehidupan masyarakat. Kehidupan manusia tidak pernah lepas dari interaksi, perubahan, dan perbedaan. Setiap perubahan membawa dampak, baik positif maupun negatif. Jika perubahan tidak dikelola dengan baik, maka akan muncul berbagai permasalahan yang dapat mengganggu keharmonisan hidup bersama.

Guru diharapkan mampu mengaitkan materi ini dengan kondisi nyata di sekitar siswa. Misalnya, ketika membahas eksplorasi pembangunan berlebihan, guru bisa menunjukkan contoh pembangunan perumahan yang merusak sawah atau hutan. Saat membahas kesetaraan gender, guru bisa mengaitkannya dengan isu pendidikan untuk anak laki-laki dan perempuan. Untuk kesenjangan sosial, guru bisa menunjukkan perbedaan gaya hidup masyarakat kota besar dan desa. Sedangkan dalam kenakalan remaja, guru bisa mengaitkannya dengan kasus-kasus tawuran, bullying, atau penyalahgunaan media sosial. Materi ini bukan sekadar teori, melainkan sarana untuk **membangun kesadaran sosial, sikap kritis, serta kepekaan peserta didik terhadap lingkungannya**.

1. Eksplorasi Pembangunan Berlebihan

Indonesia merupakan negara yang sedang giat melakukan pembangunan, mulai dari infrastruktur jalan, perumahan, industri, hingga perkebunan. Pembangunan memang penting untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun, jika dilakukan secara berlebihan tanpa

memperhatikan kelestarian alam dan keseimbangan sosial, pembangunan justru menimbulkan masalah baru. Eksplorasi pembangunan berlebihan adalah kegiatan pembangunan yang dilakukan secara tidak terkendali, sehingga merusak lingkungan dan mengabaikan kepentingan masyarakat sekitar. Misalnya:

- Penebangan hutan secara besar-besaran untuk lahan perkebunan sawit yang menyebabkan banjir dan kebakaran hutan.
- Pembangunan pabrik tanpa sistem pengolahan limbah, sehingga sungai tercemar dan mengganggu kesehatan warga.
- Alih fungsi lahan pertanian menjadi perumahan atau pusat perbelanjaan yang mengurangi ketersediaan pangan.

Dampak eksplorasi pembangunan berlebihan:

1. Kerusakan lingkungan (banjir, tanah longsor, polusi).
2. Hilangnya mata pencaharian masyarakat lokal (petani kehilangan lahan, nelayan kehilangan wilayah tangkapan ikan).
3. Konflik sosial antara perusahaan dan masyarakat.
4. Hilangnya keanekaragaman hayati.

Upaya yang bisa dilakukan:

- Pembangunan berwawasan lingkungan (*sustainable development*).
- Melibatkan masyarakat dalam perencanaan pembangunan.
- Penegakan hukum terhadap pelanggaran lingkungan.
- Menggunakan teknologi ramah lingkungan

2. Kesetaraan Gender

Gender adalah peran sosial yang melekat pada laki-laki dan perempuan. Dalam kehidupan sehari-hari, sering terjadi ketidaksetaraan antara laki-laki dan perempuan. Misalnya, anak perempuan tidak diberi

kesempatan sekolah setinggi laki-laki, perempuan dianggap hanya cocok bekerja di rumah, atau laki-laki dianggap tidak pantas bekerja di bidang tertentu. Kesetaraan gender berarti memberikan hak dan kesempatan yang sama kepada laki-laki maupun perempuan dalam semua bidang kehidupan. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan, pekerjaan, dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Contoh diskriminasi gender di Indonesia:

- Perempuan mendapat upah lebih rendah dari laki-laki untuk pekerjaan yang sama.
- Perempuan dilarang ikut dalam pengambilan keputusan di masyarakat.
- Anak perempuan dipaksa menikah muda dan tidak melanjutkan sekolah.

Dampak ketidaksetaraan gender:

1. Potensi perempuan tidak berkembang optimal.
2. Tingkat kemiskinan meningkat karena perempuan tidak diberi kesempatan berkariern.
3. Muncul ketidakadilan sosial yang menghambat pembangunan.

Upaya mewujudkan kesetaraan gender:

- Memberi kesempatan pendidikan yang sama bagi anak laki-laki dan perempuan.
- Menghapus stereotip gender dalam pekerjaan.
- Mendukung peran perempuan dalam politik, pemerintahan, dan dunia kerja.
- Mengajarkan sikap saling menghargai antara laki-laki dan perempuan sejak dini

3. Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan

Kesenjangan sosial adalah perbedaan yang mencolok antara kelompok masyarakat kaya dan miskin, baik dalam hal pendapatan, fasilitas, maupun kualitas hidup. Kemiskinan adalah keadaan ketika seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar hidupnya (pangan, sandang, papan, pendidikan, dan kesehatan).

Penyebab kesenjangan sosial dan kemiskinan:

1. Pendidikan rendah → keterampilan terbatas → sulit mendapat pekerjaan.
2. Pengangguran tinggi karena terbatasnya lapangan kerja.
3. Distribusi kekayaan yang tidak merata.
4. Pembangunan tidak seimbang antara kota dan desa.

Contoh nyata di Indonesia:

- Di kota besar berdiri gedung pencakar langit dan apartemen mewah, tetapi di sekitarnya masih ada pemukiman kumuh.
- Anak-anak di desa terpencil sulit mengakses sekolah, sementara di kota besar tersedia fasilitas pendidikan lengkap.

Dampak kesenjangan sosial dan kemiskinan:

1. Kecemburuan sosial antar kelompok.
2. Meningkatnya kriminalitas seperti pencurian atau perampokan.
3. Melemahnya persatuan bangsa.
4. Rendahnya kualitas hidup masyarakat miskin.

Upaya mengatasi:

- Pemerintah membuat program bantuan sosial.
- Peningkatan kualitas pendidikan dan keterampilan kerja.

- Pembangunan ekonomi yang merata antara kota dan desa.
- Masyarakat melakukan kegiatan gotong royong dan solidaritas sosial

4. Kenakalan Remaja

Remaja adalah generasi penerus bangsa yang berada pada masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja penuh dengan rasa ingin tahu dan keinginan mencoba hal baru. Jika tidak diarahkan dengan baik, hal ini dapat menimbulkan kenakalan remaja.

Bentuk kenakalan remaja:

- Tawuran antar pelajar.
- Bullying di sekolah.
- Geng motor yang meresahkan masyarakat.
- Penyalahgunaan narkoba, alkohol, atau rokok.
- Pergaulan bebas akibat pengaruh media sosial dan globalisasi.

Penyebab kenakalan remaja:

- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAJIATUHACHIMB SIDDIQ**
1. Kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua.
 2. Lingkungan pergaulan yang buruk.
 3. Lemahnya pendidikan karakter di sekolah.
 4. Pengaruh negatif media sosial dan internet.
 5. Tekanan teman sebaya.

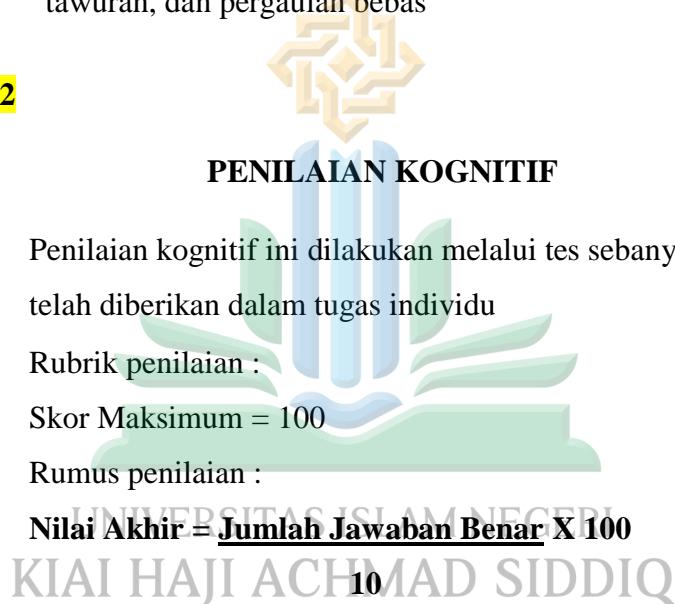
Dampak kenakalan remaja:

1. Merusak masa depan remaja karena putus sekolah atau terjerumus kriminalitas.
2. Mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
3. Meningkatnya angka kriminalitas di kalangan usia muda.
4. Menurunnya citra generasi muda sebagai penerus bangsa.

Upaya mengatasi:

- Orang tua meningkatkan komunikasi dan pengawasan kepada anak.
- Sekolah memperkuat pendidikan karakter dan kegiatan ekstrakurikuler positif.
- Remaja aktif mengisi waktu luang dengan kegiatan bermanfaat seperti olahraga, seni, organisasi.
- Pemerintah dan masyarakat melakukan sosialisasi bahaya narkoba, tawuran, dan pergaulan bebas

Lampiran 2



Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90-100	Sangat Baik (A)	Memahami Materi dengan sangat baik dan menjelaskan kembali dengan rinci
75-89	Baik (B)	Memahami materi dengan baik, tetapi masih ada sedikit kekurangan
60-74	Cukup (C)	Memahami materi dengan

		cukup, tetapi memerlukan bimbingan lebih lanjut.
<60	Kurang (D)	Pemahaman masih rendah, perlu remedial atau pengulangan materi.

LEMBAR PENILAIAN SIKAP-JURNAL

NAMA : 

KELAS :

No	Hari/Tanggal	Sikap/Perilaku		Keterangan
		Positif	Negatif	

Jember, 3 Mei 2025

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

Mahasiswa

KIAI HABIB ACHMAD SIDDIQ




Sofia Aprilia Masrifah, S.M
NIP.-

Toyibatun Nasuha
NIM. 211101090058

Lampiran 13 :

Materi Permasalahan Sosial Budaya

Permasalahan sosial budaya adalah masalah yang timbul dari interaksi antara individu atau kelompok dalam masyarakat yang berkaitan dengan nilai-nilai, norma, dan budaya. Permasalahan ini dapat mempengaruhi kualitas hidup masyarakat dan memerlukan perhatian serta penanganan yang tepat.

Contoh permasalahan sosial budaya meliputi:

1. Eksplorasi Pembangunan Berlebihan

Jumlah penduduk saat ini tidak sebanyak jumlah penduduk pada masa kolonialisme atau penjajahan. Banyak tenaga penduduk Indonesia yang dijadikan budak untuk perkebunan milik Belanda. Lahan-lahan perkebunan milik Belanda selanjutnya mulai dibuka pada abad ke 17, seiring dengan momentum tersebut berdirilah VOC atau perserikatan dagang Hindia Belanda di bumi Nusantara, sejak saat ituolah babak baru eksplorasi lahan perkebunan di Indonesia dimulai. Jumlah penduduk yang setiap tahunnya mengalami peningkatan, tidak diiringi dengan penambahan luas lahan. Jumlah penduduk yang meningkat seiring dengan peningkatan kebutuhan pokok, seperti sandang, pangan, dan papan. Lahan permukiman untuk tinggal semakin banyak dicari, perkebunan-perkebunan untuk komoditas pangan turut ditingkatkan. Akibatnya terjadi peningkatan angka alih fungsi lahan dari tahun ke tahun, yang semula hutan menjadi menjadi lahan untuk pertanian, perkebunan, industri, dan permukiman.

Eksplorasi pembangunan berlebihan adalah pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkendali dan tidak berkelanjutan, sehingga menyebabkan kerusakan lingkungan dan dampak negatif lainnya.

- Contoh: Penebangan hutan secara liar, eksplorasi mineral dan bahan tambang lainnya tanpa memperhatikan kelestarian lingkungan.

- Penyebab: Kurangnya pengawasan dan penegakan hukum, kepentingan ekonomi yang tidak berkelanjutan.
- Dampak: Kerusakan lingkungan, kehilangan biodiversitas, dan dampak negatif lainnya.
- Pencegahan: Menerapkan prinsip pembangunan berkelanjutan, melakukan pengelolaan sumber daya alam yang bijak, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kelestarian lingkungan.

2. Kesetaraan Gender

Kesetaraan gender di Indonesia telah diinisiasi oleh tokoh-tokoh seperti Ratu Kalinyamat, Keumalahayati, Cut Nyak Dien, Dewi Sartika, Kartini, dan masih banyak lagi tokoh perjuangan perempuan lainnya sejak sebelum Indonesia merdeka. Namun hingga saat ini, masih dapat ditemui ketidaksetaraan gender di Indonesia. Kesetaraan menurut KBBI adalah sederajat, atau berada pada tingkat yang sama, kedudukan yang sama atau tidak lebih rendah antara satu dengan yang lain. Setaranya perempuan dan laki-laki dapat tercapai saat keduanya memperoleh kesempatan untuk partisipasi, akses, manfaat, dan kontrol yang sama dalam berbagai aspek kehidupan. Sedangkan ketidaksetaraan gender adalah perbedaan perlakuan, kesempatan, dan hak antara laki-laki dan perempuan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, politik, dan sosial.

- Contoh: Memberikan kesempatan yang sama bagi laki-laki dan perempuan dalam pendidikan dan pekerjaan.
- Penyebab ketidaksetaraan: Stereotip gender, diskriminasi, dan kurangnya kesadaran tentang kesetaraan gender.
- Dampak ketidaksetaraan: Keterbatasan kesempatan dan hak bagi perempuan, serta dampak negatif lainnya.
- Pencegahan/Promosi kesetaraan: Meningkatkan pendidikan dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesetaraan gender, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan gender

3. Kesenjangan Sosial dan Kemiskinan

Kesenjangan sosial adalah fenomena yang sudah ada sejak era kolonial hingga hari ini. Padahal kesenjangan dan kesadaran nasional merupakan salah satu pemicu munculnya proklamasi di Indonesia. Kesenjangan sosial di Indonesia muncul sebagai akibat dari adanya perbedaan tingkat pendapatan individu dan erat kaitannya dengan kemiskinan.

Perbedaan pendapatan dapat memicu inequality atau ketimpangan. Pada awal peradaban, manusia hanya berburu-meramu, bercocok tanam, dan menggantungkan hidup dari alam. Ketika mulai muncul para penjelajah yang mengunjungi berbagai penjuru negeri, masyarakat mulai berdagang. Individu yang gigih bekerja dapat menabung lebih banyak dan membuka lapangan usaha yang lebih besar. Sedangkan mereka yang tersisih, tidak mampu mengikuti dan membaca tren perubahan kebutuhan masyarakat, akan tertinggal. Kemiskinan merupakan kondisi seorang individu yang tidak mampu untuk memenuhi atas kebutuhan dasar (sandang, pangan, papan). Indikator kemiskinan berbeda-beda, tetapi kemiskinan merupakan masalah global yang ada di sekitar kita. Tingkat kemiskinan terdiri dari tingkatan yang bervariasi, bahkan masih sulit untuk mengkategorikan individu di Indonesia sebagai kelompok penerima bantuan pemerintah atau tidak.

- Contoh: Perbedaan pendapatan dan kesempatan antara kelompok masyarakat yang berbeda.
- Penyebab: Ketidaksetaraan akses pendidikan, kesempatan kerja, dan sumber daya.
- Dampak: Ketidakstabilan sosial, peningkatan angka kriminalitas, dan dampak negatif lainnya.
- Pencegahan: Meningkatkan akses pendidikan dan kesempatan kerja, menerapkan kebijakan yang mendukung kesetaraan sosial.

4. Kenakalan Remaja

Indonesia didirikan melalui perjuangan dan semangat dari para pemuda. Tidak sedikit yang gugur dalam perang. Setelah Indonesia merdeka dan mengalami reformasi, justru para pemudanya sibuk melakukan aksi kenakalan remaja. Kenakalan remaja adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh remaja.

- Contoh: Tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan perilaku negatif lainnya.
- Penyebab: Kurangnya perhatian orang tua, pengaruh lingkungan yang negatif, dan kurangnya kesempatan untuk mengembangkan potensi diri.
- Dampak: Kerusakan mental dan fisik, serta dampak negatif lainnya.
- Pencegahan: Meningkatkan perhatian dan dukungan orang tua, meningkatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri, serta memberikan pendidikan dan bimbingan yang tepat.

Sumber : **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAIL ACHMAD SIDDIQ**
M. Nursa'ban, "Ilmu Pengetahuan Sosial", Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan (201)

Lampiran 15:**BIODATA PENULIS**

Nama : Toyibatun Nasuha
NIM : 211101090058
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 7 September 2002
Alamat : Dusun Semboro Lor, Semboro, Jember
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Email : toyibatuniba@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
a. SD NEGERI SEMBORO 01 (2009-2015)
b. SMP NEGERI 1 TANGGUL (2015-2018)
c. SMA NEGERI 2 TANGGUL (2018-2021)