

**PENGEMBANGAN MEDIA POBUNDO UNTUK MENANAMKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF IPS SISWA KELAS 4 SD MUHAMMADIYAH 16 SEMARANG**

Dzakiyyah Syahidah<sup>1</sup>, Husni Wakhyudin<sup>2</sup>, Ferina Agustini<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat e-mail: [1syahidahdzakiyah@gmail.com](mailto:1syahidahdzakiyah@gmail.com), [2husniwakhyudin@upgris.ac.id](mailto:2husniwakhyudin@upgris.ac.id),  
[3ferinaagustini@upgris.ac.id](mailto:3ferinaagustini@upgris.ac.id)

**ABSTRACT**

*The background of this research begins from the results of a preliminary study which shows that the social studies learning process is still dominated by lecture methods and conventional media, so that students are less focused, less motivated, and have difficulties in understanding cultural diversity material. Therefore, learning media that is interactive, interesting, and in accordance with the stage of cognitive development of elementary school students is needed. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, grade IV teachers, and 20 grade IV students of SD Muhammadiyah 16 Semarang. Data was collected through observation, interviews, validation questionnaires, response questionnaires, and cognitive ability tests. The research instrument used the Likert scale to assess the feasibility of media as well as measure the improvement of students' cognitive abilities. The results of the validation of material experts showed a feasibility percentage of 88.3%, 98.3%, and 91.6% with the very feasible category. Media expert validation obtained a percentage of 95% with a very feasible category. The implementation in the classroom shows that students are very enthusiastic and interested in using Pobundo Media. The results of the response questionnaire showed that this media had a high level of acceptance from students and teachers. In addition, the cognitive ability test showed an increase in students' understanding after using Pobundo Media in social studies learning. Based on the results of the research, it can be concluded that Pobundo Media is feasible, valid, and effective to be used as a social studies learning medium, especially cultural diversity materials. This media is able to increase learning motivation, help students understand concepts concretely, and improve the cognitive abilities of fourth grade students of SD Muhammadiyah 16 Semarang. Pobundo Media is recommended as an innovative visual learning media alternative in supporting the social studies learning process in elementary schools. The conclusion of this study is that Pobundo Media based on concrete media is valid, acceptable in learning to instill the cognitive abilities of social studies students in grade 4 on Cultural Diversity material in Indonesia.*

*Keywords: Media development, Pobundo media, Cognitive ability*

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini bermula dari hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan media konvensional, sehingga siswa kurang fokus, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket respon, serta tes kemampuan kognitif. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media serta mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,3%, 98,3%, dan 91,6% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak. Implementasi di kelas menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan tertarik menggunakan Media Pobundo. Hasil angket respon menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi dari siswa dan guru. Selain itu, tes kemampuan kognitif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Media Pobundo dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Pobundo layak, valid, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami konsep secara konkret, serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang. Media Pobundo direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran visual yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Pobundo berbasis media kongkret valid, dapat diterima dalam pembelajaran untuk menanamkan kemampuan kognitif IPS siswa di dalam kelas 4 pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Media Pobundo, Kemampuan kognitif

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong perubahan positif dengan melahirkan generasi kreatif dan inovatif yang mampu

memberikan kontribusi bagi kehidupan bangsa (Nofiyanti et al., 2024). Melalui pendidikan, individu dibantu mengatasi kesulitan, meningkatkan kualitas hidup, serta

membangun harkat dan martabat bangsa. Namun, berbagai permasalahan pendidikan masih muncul, sehingga pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan dari tingkat dasar hingga tinggi. Dalam konteks pendidikan dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai lingkungan sosial dan budaya, sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan relevan untuk memahami masyarakat dan lingkungannya (Saputri, n.d.).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar dirancang secara terpadu dan disesuaikan dengan kondisi nyata siswa (Jurnal et al., 2024). Salah satu materi penting dalam IPS adalah keberagaman budaya Indonesia, yang bertujuan menumbuhkan rasa cinta tanah air dan membangun sikap toleransi sejak dini. Keberagaman budaya menjadi identitas sosial yang mempererat hubungan antarmasyarakat serta menghubungkan manusia dengan lingkungannya. Pendidikan multikultural di tingkat dasar berperan membangun fondasi toleransi, empati, dan saling menghormati (Za'diyah et

al., 2024), sehingga siswa dapat memahami dan menyikapi perbedaan secara bijak.

Hasil studi pendahuluan di SD Muhammadiyah 16 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih mengandalkan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Guru menemukan bahwa siswa sering kehilangan fokus, kurang berminat, dan mengalami kesulitan memahami materi terutama pada muatan IPAS tentang keberagaman budaya. Siswa sebenarnya menunjukkan minat tinggi terhadap media visual seperti pop-up book, namun belum tersedia media berbasis visual yang mengangkat nilai budaya lokal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menanamkan nilai-nilai kognitif serta budaya pada siswa (Suantini et al., 2025).

Media Pop Up Book sebagai media konkret dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui visualisasi tiga dimensi yang menarik (Friska et al., 2023). Media seperti ini terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Pengembangan

media yang inovatif seperti Pobundo semakin relevan karena penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Rusnia & Suriani, 2025). Selain itu, penggunaan media berbasis budaya lokal mampu memperkuat pemahaman siswa karena mereka dapat mengaitkan materi dengan pengalaman dan lingkungan mereka sendiri, sesuai teori konstruktivis.

Ramdani & Mus (2025) menyatakan bahwa pengembangan Media Pobundo juga sejalan dengan kurikulum yang menekankan pendidikan karakter dan penguatan identitas budaya. Semarang sebagai kota dengan keberagaman suku dan budaya menjadi sumber inspirasi yang kuat dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian Rahmawati et al. (2025) menunjukkan bahwa literasi berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kesadaran pelestarian budaya, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan daerah. Oleh karena itu, pengembangan Media Pobundo diharapkan mampu menanamkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPS sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai

budaya lokal kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang.

Tujuan pengembangan media Pobundo ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan sesuai dengan kurikulum IPS kelas 4 sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, mendeskripsikan keterlayakan media tersebut dalam menanamkan kemampuan kognitif siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Semarang, serta memastikan keberterimaan media Pobundo sebagai media yang praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu serta kualitas pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran Pop-Up Book *Pobundo* sebagai sarana untuk menanamkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPS kelas IV. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan

*Evaluation.* Pemilihan model ADDIE dilakukan karena model ini memberikan alur pengembangan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan produk, hingga pengujian efektivitas dan kelayakan media dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, media yang dihasilkan diharapkan lebih efektif, valid, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap studi pendahuluan, yang melibatkan observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 16 Semarang guna menemukan permasalahan serta kebutuhan media pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara terstruktur, serta angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti merancang Media Pobundo menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan kesesuaian materi, karakteristik siswa, dan prinsip media Pop-Up Book. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen pendukung berupa lembar validasi ahli materi dan

ahli media, angket keberterimaan guru dan siswa, serta tes kemampuan kognitif berupa 25 soal pilihan ganda.

Pada tahap pengembangan, desain media yang telah dirancang kemudian direalisasikan menjadi produk Pop-Up Book berbentuk konkret dan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, serta kepraktisan penggunaan. Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan pada pembelajaran IPS di kelas IV untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa serta efektivitas media terhadap kemampuan kognitif. Implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media, pemberian angket respon, serta pelaksanaan tes untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis hasil validasi, respon pengguna, serta hasil tes kognitif untuk menyimpulkan tingkat kelayakan dan efektivitas Media Pobundo. Evaluasi ini menjadi dasar penarikan kesimpulan bahwa Media Pobundo valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan**

#### **a. Hasil Studi Lapangan**

Studi lapangan di SD Muhammadiyah 16 Semarang dilakukan untuk memperoleh gambaran awal terkait kondisi pembelajaran, khususnya pada materi IPS tentang keberagaman budaya. Hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, diskusi, serta penggunaan visual berupa gambar dan video. Guru menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui visual yang menarik dan interaktif. Namun, media Pop-Up Book belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran, sehingga guru berharap penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat dan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan penjelasan guru, permasalahan utama terletak pada strategi pembelajaran serta keterbatasan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam memahami keberagaman budaya secara lebih konkret dan menyenangkan.

Analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya Indonesia masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat dan pemahaman siswa. Meskipun kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, guru merasa kesulitan menerapkannya karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Guru masih mengandalkan buku siswa dan video, tetapi media tersebut belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Oleh karena itu, guru menyetujui perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif seperti Pop-Up Book Pobundo yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Secara keseluruhan, hasil studi lapangan menegaskan bahwa kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Semarang membutuhkan media pembelajaran inovatif yang lebih interaktif untuk mendukung pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya.

## 2. Deskripsi

## Hasil

### Pengembangan

#### a. Tahap Desain



Gambar 1. Media Pobundo Cover Depan



Gambar 2. Media Pbundo Halaman Isi



Gambar 3. Media Pobundo Halaman Akhir



Gambar 4. Biodata Penulis Media Pobundo

#### b. Hasil Perancangan Pengembangan

Perencanaan pengembangan Media Pobundo dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif untuk menanamkan kemampuan kognitif dan nilai-nilai keberagaman budaya pada siswa kelas 4. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan desain yang meliputi penentuan tema "Keberagaman Budaya Indonesia",



pembuatan karakter yang merepresentasikan berbagai budaya dengan tampilan visual menarik, penyusunan alur cerita bergambar penuh warna menggunakan Canva, serta penentuan format tampilan berukuran A5 yang sederhana dan proporsional. Bahasa yang digunakan dalam narasi media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 4 agar komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Pada tahap perancangan materi, peneliti menyusun isi Media Pobundo secara sistematis dengan merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu membantu siswa mengenal, memahami, serta menghargai nilai-nilai budaya lokal dalam keberagaman Indonesia. Materi disusun untuk menstimulasi aspek kognitif siswa, seperti kemampuan mengidentifikasi ciri budaya, membedakan tradisi, dan memahami makna moral dalam keberagaman. Peneliti juga mengintegrasikan unsur pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca dan menceritakan kembali isi cerita. Pemilihan kosakata sederhana, struktur kalimat yang jelas, serta penambahan ilustrasi berwarna cerah

dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan minat baca dan daya tarik Media Pobundo sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

### **c. Tahap Pengembangan**



Gambar 5. Bagian Halaman Isi Media Pobundo



Gambar 6. Bagian Akhir Halaman Media Pobundo





(a)



(b)



(a)



(b)



(a)



(b)



(a)



(b)

Gambar 7. Media Pobundo sebelum  
 (a) dan sesudah (b) direvisi

**d. Hasil Perencanaan Pengembangan**

Tahap perencanaan pengembangan Media Pobundo dilakukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif untuk menanamkan kemampuan kognitif dan nilai-nilai keberagaman budaya pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Semarang. Pada tahap ini, peneliti merancang desain media yang meliputi penentuan tema “Keberagaman Budaya Indonesia”, pembuatan karakter visual yang mewakili budaya daerah, penyusunan alur cerita berbasis ilustrasi berwarna, serta penentuan format tampilan dengan ukuran A5 yang sederhana dan menarik. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 4, yaitu komunikatif, kalimat pendek, dan mudah dipahami.

Selain perancangan desain, peneliti juga menyusun materi secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran, yaitu membantu siswa mengenal dan memahami nilai-nilai budaya lokal serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman. Materi difokuskan pada penguatan aspek kognitif, seperti kemampuan mengidentifikasi ciri budaya,

membedakan tradisi, dan memahami nilai moral di dalamnya. Media ini juga mengintegrasikan unsur Bahasa Indonesia melalui kegiatan membaca, memahami, dan menceritakan kembali isi cerita. Pemilihan kosakata yang sesuai usia, ilustrasi berwarna cerah, serta narasi sederhana digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan daya tarik Media Pobundo sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

**3. Deskripsi Hasil Uji Keefektifan**

**a. Tahap Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempraktikkan penggunaan Media Pobundo secara langsung dalam pembelajaran IPS di kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Semarang pada tanggal 2 Oktober 2025 dengan melibatkan 20 siswa. Pada pelaksanaan ini, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan Media Pobundo kepada masing-masing kelompok, kemudian menjelaskan isi materi pada setiap halaman. Setelah penjelasan, siswa diberi kesempatan menggunakan media tersebut serta mengerjakan tugas kelompok berupa pertanyaan reflektif yang terdapat pada halaman

akhir Media Pobundo, diikuti dengan pemberian tugas individu untuk menilai kemampuan masing-masing siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias dan tertarik menggunakan media tersebut. Pada akhir pembelajaran, guru membagikan angket respon untuk mengetahui keberterimaan siswa terhadap penggunaan Media Pobundo.



Gambar 8. Proses Menggunakan Media

### ***b. Tahap Penguji***

Tahap pengujian Media Pobundo dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan angket respon guru dan angket keberterimaan siswa untuk menilai tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran. Guru kelas 4, Ibu Lina Salwa Nabila, S.Pd, memberikan penilaian melalui angket yang meliputi aspek desain, kegunaan, dan penggunaan bahasa, dan memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak. Sementara itu,

hasil angket keberterimaan siswa menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan penilaian sangat layak, dengan persentase keseluruhan sebesar 93,5%. Berdasarkan hasil tersebut, Media Pobundo dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan kondusif.

**Tabel 1. Hasil Angket Respon Guru**

N o	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian Desain Media	24
2.	Kegunaan Media	8
3.	Penggunaan Bahasa	8
<b>Skor yang diperoleh</b>		40
<b>Skor Maksimal</b>		40
<b>Presentase</b>		$\frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$ $\frac{40}{40} \times 100 \% = 100\%$
<b>Kategori</b>		Sangat Baik

### ***c. Pokok Temuan***

Pokok temuan penelitian menunjukkan bahwa Media Pobundo yang dikembangkan melalui beberapa tahapan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan pada

pembelajaran kelas 4, khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Media ini mendapat penilaian 100% dari angket respon guru dan 93,5% dari angket keberterimaan siswa, sehingga dinilai efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi, Media Pobundo juga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami isi materi.

#### **4. Pembahasan dan Hasil Pengembangan**

##### **a. Pengembangan Produk**

Pengembangan Media Pobundo diawali dengan studi pendahuluan melalui wawancara guru dan analisis kebutuhan pembelajaran di kelas, yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang tersedia belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sementara hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media yang memiliki unsur visual berwarna, menarik, dan sederhana dibandingkan teks panjang. Temuan ini menjadi

dasar dalam merancang Media Pobundo sebagai media Pop-Up Book yang interaktif dan kontekstual. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari penentuan tema utama "Keberagaman Budaya Indonesia", yang dipilih karena memuat nilai-nilai sosial dan budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa serta relevan untuk membantu mereka memahami konsep keberagaman masyarakat Indonesia.

Selanjutnya, perancangan desain dilakukan dengan membuat karakter yang merepresentasikan berbagai daerah di Indonesia, dilengkapi atribut budaya seperti pakaian adat dan simbol khas daerah. Karakter digambarkan dengan gaya visual sederhana, ekspresif, dan menarik agar mudah dikenali oleh siswa. Media disusun dalam bentuk pop-up interaktif pada setiap halaman, menampilkan situasi sosial seperti gotong royong, upacara adat, dan interaksi antarsuku. Narasi dan dialog dirancang menggunakan bahasa singkat dan komunikatif sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas IV. Visualisasi dibuat dengan warna cerah dan tata letak proporsional untuk mempertahankan

perhatian siswa. Melalui perencanaan ini, Media Pobundo tidak hanya berfungsi sebagai media visual menarik, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa mengidentifikasi, menganalisis, dan memahami konsep keberagaman budaya secara konkret dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan sikap toleransi dan rasa bangga terhadap budaya Indonesia.

#### **b. Kelayakan Produk**

Kelayakan Media Pobundo dinilai melalui tiga tahap, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba lapangan awal, untuk memastikan kesesuaian serta kualitas media sebagai pendukung pembelajaran di kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Semarang. Uji kelayakan dilakukan untuk memastikan bahwa isi, tampilan, dan fungsionalitas Media Pobundo telah memenuhi standar mutu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran IPS. Melalui ketiga tahapan tersebut, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga Media Pobundo dapat disempurnakan sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98,3% dengan kategori *sangat valid*. Validator menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan CP, TP, dan ATP IPS kelas IV, disusun secara runtut, dan mudah dipahami siswa. Ilustrasi berwarna cerah dinilai membantu memperjelas alur cerita dan meningkatkan motivasi membaca. Penggunaan bahasa juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Meskipun sangat valid, ahli materi tetap memberikan saran perbaikan seperti penambahan halaman keterangan tema materi, penggantian istilah “Musik Tradisional” menjadi “Alat Musik Tradisional”, perbaikan kata “Coto” menjadi “Soto”, serta perubahan halaman kesimpulan menjadi pertanyaan refleksi. Sementara itu, ahli media memberikan persentase 91,6% dengan kategori *sangat valid*, menilai tampilan visual proporsional, penggunaan warna harmonis, ilustrasi jelas, dan integrasi teks-gambar sudah sangat baik. Saran perbaikan dari ahli media adalah revisi ilustrasi alat musik kolintang agar lebih akurat.

Uji coba lapangan melibatkan guru dan 20 siswa kelas 4. Guru memberikan persentase 100% dengan kategori *sangat baik*, menilai bahwa Media Pobundo mudah digunakan, praktis, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil angket keberterimaan siswa memperoleh persentase 93,5%, menunjukkan bahwa siswa merasa senang, antusias, dan terbantu dalam memahami materi keberagaman budaya berkat tampilan media yang menarik dan interaktif. Evaluasi setelah penggunaan media menunjukkan bahwa siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik, sehingga media dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan pemahaman konsep budaya. Dengan demikian, Media Pobundo dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, edukatif (Widyastuti, 2024), dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, Media Pobundo terbukti sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD

Muhammadiyah 16 Semarang, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 98,3% dan ahli media sebesar 95% yang keduanya masuk kategori sangat valid. Uji coba lapangan awal juga menunjukkan respon positif, dengan guru memberikan penilaian 100% dan siswa menunjukkan antusiasme, minat, serta pemahaman yang tinggi terhadap materi keberagaman budaya melalui penggunaan Media Pobundo. Selain itu, hasil angket keberterimaan siswa menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku :**

Visual, D. K. (2022). *Buku Pop-Up Sebagai Media Referensi Siswa Sekolah Dasar*. 1(128), 20–36.

#### **Artikel in Press :**

Rahmawati, A., Maryani, A. Y., & Iswatiningsih, D. (2025). *Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal Suku Dayak Melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar Increasing Understanding of Local Dayak Culture Through Digital Literacy in Elementary Schools*. 20(1), 27–38.

Saputri, R. A. (n.d.). *MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor*

3 Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Sikap Toleransi Antar Budaya Pada Siswa Di Sekolah Dasar. 1, 1–7.

**Jurnal :**

Friska, S. Y., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Keberagaman Budaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79113>

Jurnal, W., Munandar, A., Rogayanti, N., Amanda, N., Hawatiwi, K., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Taman Siswa, S. (2024). Indonesian Research Journal on Education Pengembangan Materi Pembelajaran IPS untuk Kelas Awal dan Lanjut di Sekolah Dasar: Pendekatan Terpadu. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 158–161.

Nofiyanti, A., Agustini, F., & Setyaningsi, A. N. (2024). Analisis Pendidikan Karakter Dalam Literasi Budaya Dan Kewargaan Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Di Sd Supriyadi Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 986–1000. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3813>

Ramdani, F., & Mus, S. (2025). *Global Journal of Edu Center* PENGGUNAAN MEDIA

PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV Artikel info Abstrak. 2, 334–341. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Rusnia, I., & Suriani, A. (2025). Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar pembelajaran . Schunk ( 2012 ) menyatakan bahwa motivasi belajar ialah hal yang. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 209–218.

Suantini, N. N., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. S. (2022). Implementasi Media Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Muatan PPKn Siswa Kelas II di Sd Negeri 4 Pancasari. *Jurnal Media Komunikasi*, 4, 1–7.

Widyastuti. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 2021, 2092–2097.

Za'diyah, H., Sukamto, S., Wahyudin, H., & Sunarti, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Efisien untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 570–577. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.674>