Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 Nopember 2025

Implementasi Media *Pop-up Book digital* dalam Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar

Isnaini Retnaning Hidayati[1], Ana Fitrotun Nisa[2], Heri Maria Zulfiati[3], Sutrisna Wibawa[4]

[1,2,3,4]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

[1]isnainiretnaninghidayati17@gmail.com

Abstrak

Keberagaman budaya merupakan salah satu identitas fundamental bangsa Indonesia yang perlu dikenalkan sejak pendidikan dasar. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mengubah karakteristik belajar peserta didik. Guru dituntut untuk beradaptasi dengan kebutuhan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah pop up book berbasis digital. Tujuan dari penelitian ini adalah pengimplementasian media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini memberikan penguatan konsep bahwa media *Pop-up book digital* dapat menjadi bagian dari media pembelajaran interaktif dan efektif dalam meningkatkan atensi, pemahaman visual, dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan *Literature Review* dengan jenis *Narrative literature review*. Pengumpulan data dilakukan terhadap 15 artikel yang terpilih dengan mengambil dari database *Google Sholar, Harzing's Publish or Perish* dan situs web termuka lainnya dalam rentang waktu 2019-2025. Melakukan kategorisasi berdasarkan topik yaitu peran media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Hasil temuan memiliki peran yang positif, yaitu memudahkan pemahaman konsep pada siswa terkait materi keanekaragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah dan suku bangsa yang kesemuanya tentu berbeda karena dipengaruhi oleh kondisi alam dengan menggabungkan teks dan gambar tiga dimensi sehingga pemahaman materi keanekaragaman budaya Indonesia yang awalnya sulit dipahami oleh siswa dapat terbantu dibandingkan hanya dengan menggunakan teks dan secara lisan saja. Hasil penelitian ini berimplikasi pada penguatan konsep bahwa media digital interaktif berbasis visual 3D seperti *Pop-up book digital* dapat menjadi bagian penting dalam perkembangan teori media pembelajaran modern, terutama di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini mendukung dan memperluas teori pendidikan multikultural, bahwa penanaman nilai keberagaman budaya akan lebih efektif jika dikemas melalui media yang kontekstual, atraktif, dan visual-eksploratif.

Kata kunci: Keberagaman Budaya Indonesia, Media *Pop-Up Book Digital, Narrative Literature Review,* Sekolah Dasar

Pendahuluan

Keberagaman budaya adalah salah satu aset berharga bangsa Indonesia yang seharusnya diperkenalkan dan ditanamkan sejak usia dini kepada para peserta didik (Ailsa et al., 2025). Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa transformasi ini menuntut guru untuk mengorganisir pembelajaran yang lebih atraktif dan relevan dengan keterampilan abad ke-21. Meskipun demikian, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Secara ideal, pembelajaran di era digital seharusnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal (Selfi et al., 2024).

Media pembelajaran sendiri dapat mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan perasaan siswa, serta mendorong kemauan dan motivasi siswa untuk belajar (Selfi et al., 2024). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi (Endah Agustiyani, 2025). Dalam pemilihan media pembelajaran wajib memperhatikan karakteristik siswa, seperti yang diungkapkan dalam teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget. Siswa sekolah dasar pada usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Dimana siswa dapat memahami sesuatu dengan berpikir secara logis dan melihat sesuatu secara nyata sehingga pada tahap ini pembelajaran seharusnya menggunakan alat peraga atau media pembelajaran agar membantu siswa dalam kelancaran tahap operasional konkret (Sudianto & Ismayanti, 2023). Pada zaman serba digital ini penggunaan dan penguasaan media pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan, bukan hanya untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran saja tetapi, berguna juga untuk guru dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak agar bisa dikonkretkan terlebih dalam pemaparan materi "Keberagaman Budaya Indonesia" (Nurul Fazriah et al., 2024).

Media pembelajaran digital kini banyak digunakan sebagai alat penunjang kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menguasai jenis dan karakteristik masing-masing media pembelajaran digital serta mampu menguasai teknologi seperti perangkat komputer. Untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran, inovasi baru diperlukan, terutama dalam hal teknologi dan media (MZ et al., 2022). Namun, penggunaan metode ceramah masih dianggap guru sebagai metode yang baik untuk mengajarkan materi pembelajaran. Seharusnya, dalam memperbaharui pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan metode yang bervariasi. Guru dapat mengubah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model-model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran ataupun perpaduan dari keempat hal tersebut. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan kata lain pusat dari pembelajaran adalah siswa *(student centered),* maka diperlukan fasilitas media yang mendukung untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa (Sahara & Silalahi, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan mempermudah akses materi bagi guru dan siswa adalah *Pop-up book digital*. Media ini menyediakan gambar dengan efek tiga dimensi, yang membantu siswa memahami bentuk objek, memperkaya kosakata mereka, dan meningkatkan pemahaman secara keseluruhan (Yahzunka & Astuti, 2022). Dengan desain yang dekoratif dan materi yang bisa disesuaikan dengan kurikulum yang diajarkan, *Pop-up book digital* menjadi salah satu media digital yang efektif dan menarik untuk pembelajaran (Faridha et al., 2023). Tidak hanya itu, Febriyanti & Sulistyawati (2024) menyatakan bahwa *Pop-up book digital* di sini dapat divisualisasikan melalui obyek gambar yang indah dan bisa bergerak serta memberikan kesan menakjubkan, karena desainnya akan ditampilkan melalui gambar dan warna yang menarik serta didukung adanya tulisan yang telah disessuaikan fase siswa.

Media *Pop-up book digital* ini dapat digunakan untuk berbagai muatan pelajaran dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Contohnya dengan mengintegrasikan materi tentang keberagaman budaya di Indonesia yang dihubungkan secara kontekstual pada materi IPAS, yakni pengaruh kondisi alam terhadap suku bangsa, lagu daerah, pakaian adat, rumah adat, dan lagu di suatu daearh. Sedangkan untuk Pendidikan Pancasila memuat materi tentang bagaimana nilai-nilai yang tekandung dalam Pancasila, yaitu terkait dengan toleransi antar suku, agama, ras, dan budaya di suatu daerah tersebut dan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistic dan membekas bagi siswa.

Copyright © 2025 The Author(s)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa situasi pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan abad 21. Hal ini terlihat dari kurangnya pemanfaatan media digital meskipun fasilitas pembelajaran cukup lengkap seperti proyektor, komputer, dan WiFi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam muatan IPAS yaitu menggunakan buku teks. Kondisi ini mencerminkan kesenjangan antara potensi penggunaan media digital dan implementasinya di lapangan, yang dapat berdampak pada efektivitas pembelajaran IPAS. (Selfi et al., 2024). Selain itu, pada proses pembelajaran yang berlangsung tidak menggunakan media sebagai alat penunjang dan membuat siswa ketika menerima materi tidak mampu diserap dengan baik, sehingga akan mengakibatkan tujuan pembelajaran yang ada tidak tercapai. Oleh karena itu, siswa membutuhkan penunjang lain sebagai bahan pendamping mereka belajar materi terkait keberagaman budaya di Indonesia. Materi keberagaman budaya di Indonesia tidak hanya melalui penyampaian teori yang ada pada pegangan buku saja, tetapi memerlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa agar memahami materi (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Salah satu solusi potensial untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan *Pop-up book digital*

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penelitian Sari et al., (2023) menggunakan *Pop-up book digital* untuk materi Rantai Makanan di kelas V SD, menghasilkan skor kevalidan 93,6% (sangat baik). Ningsih et al., (2023) menunjukkan kevalidan *Pop-up book digital* untuk pembelajaran PJOK sebesar 94,75% (sangat layak). Faridha et al., (2023) menemukan bahwa media Pop Up Book layak digunakan untuk pembelajaran IPA. Secara keseluruhan, media *Pop-up book digital* menunjukkan kevalidan dan kepraktisan yang baik dalam mendukung pembelajaran.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media digital dalam pembelajaran, terdapat *research gap* yang perlu diperhatikan. Kebanyakan penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran tertentu atau tingkat kelas yang berbeda. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengimplementasikan media *Pop-up book digital* khusus untuk pembelajaran keberagaman budaya di Sekolah Dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar, yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pendidikan di era digital.

Penelitian ini penting dilakukan karena media *Pop-up book digital* diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 dengan meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Integrasi teknologi digital dalam media pembelajaran ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kurangnya penggunaan media digital di sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur atau literatur review yang berjenis *narrative literature review*. *Narrative literature review* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara membaca, menyimpulkan, dan mengolah data yang telah terkumpul sebagai bahan yang digunakan untuk penelitian. Kemudian data tersebut atau sumber utama yang ada, berkaitan erat dengan penelitian terdahulu dan teori yang sudah ada dengan mencari referensi topik permasalahan yang dibahas melalui rujukan dari orang yang berbeda (Tuginem, 2023). Untuk itu, Anugrah et al. (2022) menyatakan bahwa pengumpulan data atau informasi pada penelitian ini dilakukan dengan mencari literatur baik nasional maupun internasional Selanjutnya literatur

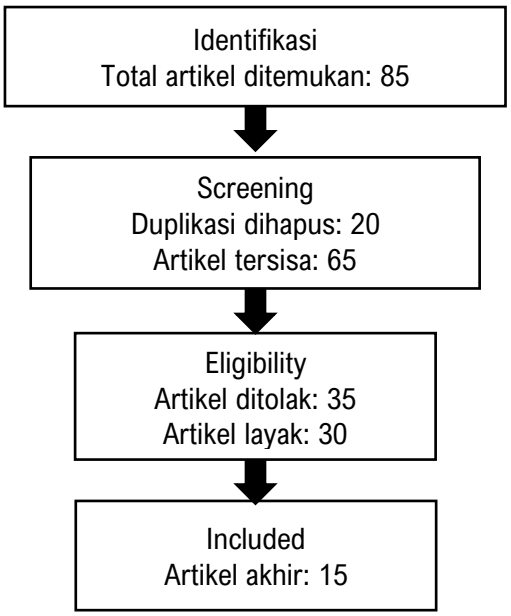
tersebut disaring berdasarkan relevansi dan kualitas literatur yang dicari. Tahapan penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber Pustaka. Dalam hal pengumpulan datanya diambil dari *google scholar* dan *harzing'z publish or perish (PoP)* (Ridwan et al., 2021; Matondang, 2024). Kemudian jenis penelitian ini merupakan *literature review* di mana metode yang digunakan adalah penelitian yang bersumber dari sumber data sekunder.

Proses pemilihan artikel mengidentifikasi kriteria inklusi dan eksklusi. Syarat yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Topik Relevan dengan Media *Pop-up book digital*	Tidak membahas Pop Up Book atau media digital secara langsung
Fokus pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia	Tidak mengaitkan pembelajaran dengan nilai budaya atau keberagaman
Konteks Sekolah Dasar (SD)	Fokus pada jenjang pendidikan selain SD (PAUD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi)
Artikel Ilmiah yang Terverifikasi Akademik	Artikel berupa opini

Disimpulkan bahwa kriteria inklusi dan eksklusi ini digunakan untuk memastikan bahwa hanya artikel yang relevan, valid, dan kontekstual dengan penelitian mengenai implementasi media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya di Sekolah Dasar yang dianalisis. Proses seleksi ini juga mendukung transparansi dan sistematisasi sesuai dengan standar PRISMA dalam literature review akademik. Berikut ini Bagan PRISMA *(Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses)* yang digunakan untuk menampilkan alur penyaringan literatur secara sistematis, mulai dari identifikasi sumber hingga pemilihan artikel akhir yang relevan.



Gambar 1. Bagan Prisma

Berikut ini kerangka analisis yang terdiri dari tahapan coding, kategorisasi tema, dan pendekatan sintesis data.

Copyright © 2025 The Author(s)

1. Tahap Coding (Pemberian Kode)

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna dari data kualitatif (hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan refleksi guru/siswa).

Langkah-langkahnya:

Tabel 2. Tahapan coding

Tahap	Kegiatan	Kode
Open Coding	Menemukan kata kunci atau pernyataan penting dari data mentah.	'siswa lebih antusias saat melihat tampilan 3D', 'guru mudah menjelaskan budaya daerah', 'media menarik secara visual' → Kode: Antusiasme siswa, Kemudahan guru, Daya tarik visual
Axial Coding	Menghubungkan kode satu dengan lainnya untuk menemukan pola dan hubungan antar kategori.	Kode Antusiasme siswa dan Interaksi aktif → kategori Motivasi belajar meningkat
Selective Coding	Memilih kategori yang paling kuat untuk membentuk tema-tema besar penelitian.	Kategori Motivasi belajar meningkat, Pemahaman keberagaman, Pemanfaatan teknologi → tema utama Efektivitas *Pop-up book digital* dalam pembelajaran budaya

2. Tahap Kategorisasi dan Penemuan Tema

Tabel 3. Tahap kategorisasi

Kategori	Tema Utama	Deskripsi Temuan Awal
Kesiapan dan kemampuan guru	Implementasi media dalam pembelajaran	Guru mempersiapkan perangkat digital dan memahami cara mengoperasikan *Pop-up book digital*.
Respon dan keterlibatan siswa	Dampak media terhadap motivasi belajar	Siswa lebih aktif, tertarik dan mudah memahami budaya dari berbagai daerah.
Materi keberagaman budaya	Integrasi nilai-nilai budaya dalam media	Media menampilkan keanekaragaman budaya Indonesia (pakaian, tarian, rumah adat, bahasa) secara interaktif.
Pemanfaatan teknologi digital	Inovasi pembelajaran abad 21	*Pop-up book digital* mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan literasi digital di sekolah dasar.
Hambatan dan solusi implementasi	Tantangan dalam penggunaan media digital	Kendala teknis seperti perangkat tidak memadai, koneksi internet terbatas, dan kurangnya pelatihan guru.

3. Pendekatan Sintesis Data (Interpretasi dan Penarikan Makna)

Tabel 4. Tahap Pendekatan sintesis data

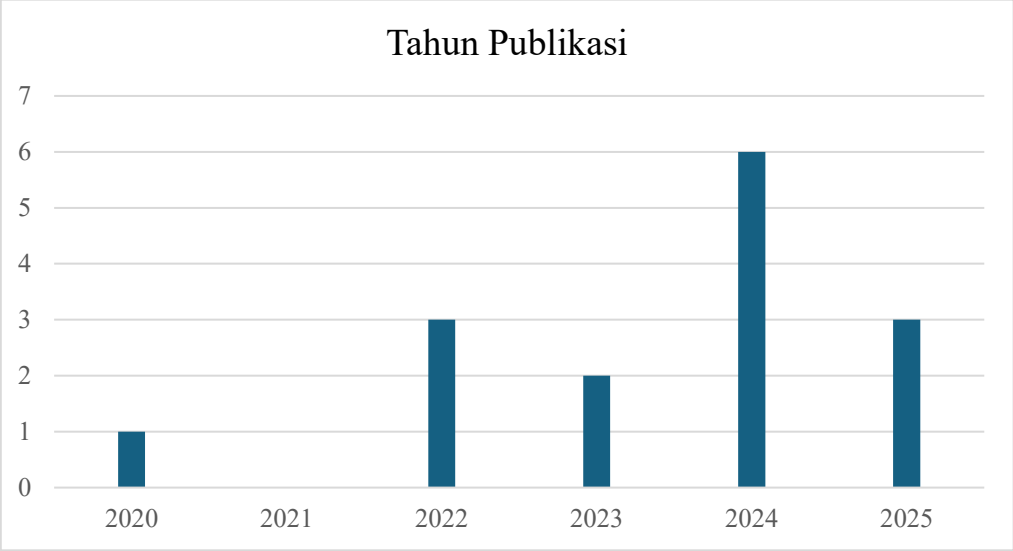
Langkah Sintesis	Penjelasan	Penerapan
Deskriptif	Mendeskripsikan hasil temuan berdasarkan kategori dan tema.	Sebagian besar guru merasa *Pop-up book digital* membantu menjelaskan materi budaya secara visual.
Komparatif	Membandingkan hasil dengan teori pembelajaran berbasis media digital dan literasi budaya.	Hasil dibandingkan dengan teori multimodal learning dan media interaktif.
Interpretatif	Menafsirkan makna dari hasil temuan terhadap konteks pembelajaran di SD.	Menarik kesimpulan bahwa *Pop-up book digital* meningkatkan pemahaman budaya karena menggabungkan visual, teks, dan interaktivitas.
Sintesis Konseptual	Mengintegrasikan semua temuan menjadi model atau rekomendasi implementasi.	Menghasilkan model "Pembelajaran Keberagaman Budaya Berbasis *Pop-up book digital*" sebagai strategi pembelajaran inovatif di SD.

4. Hasil Akhir Analisis
   Dari keseluruhan proses, diperoleh tema besar penelitian sebagai berikut:
   a. Inovasi pembelajaran berbasis media digital di SD.
   b. Penguatan nilai keberagaman budaya melalui media interaktif.
   c. Peningkatan motivasi dan pemahaman siswa dengan *Pop-up book digital*.
   d. Kendala dan strategi adaptasi guru dalam implementasi media digital.

Hasil

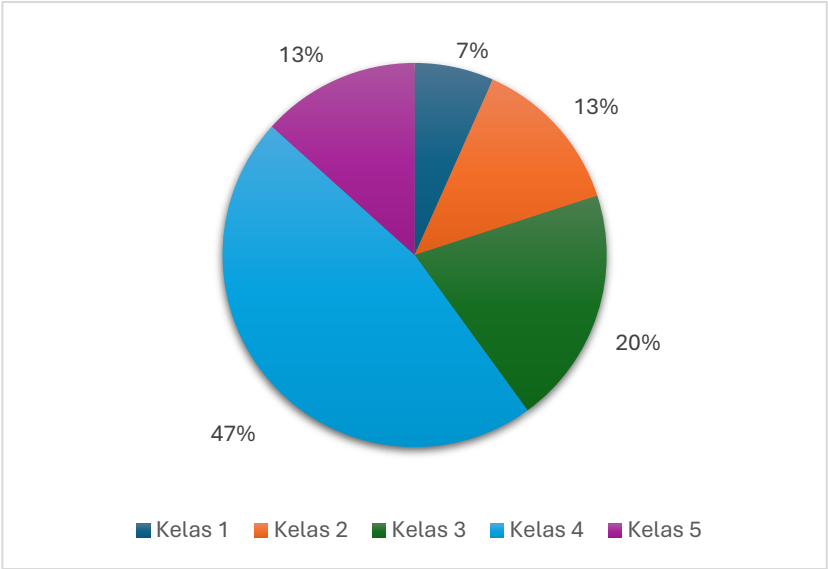
Berdasarkan sumber literatur yang telah dilakukan analisis bahwa ditemukan sebanyak 15 artikel untuk dijadikan sebagai sumber dalam *narrative literature review* ini. Hal ini ditinjau berdasarkan waktu penerbitan terkait *Pop-up book digital* dan Keberagaman Budaya Indonesia ditingkat sekolah dasar dalam rentang waktu antara 2020 sampai dengan 2025 yang ditampilkan pada Gambar 2 bahwa diperoleh data pada tahun 2024 merupakan tahun di mana artikel paling banyak diterbitkan yaitu 6 artikel. Kemudian tahun 2021 merupakan tahun paling sedikit terbitnya artikel yaitu 0 artikel. Tahun 2020 merupakan tahun dalam menerbitkan artikel yaitu 1 artikel. Tahun 2023 juga merupakan dalam terbitnya artikel yaitu 2 artikel. Selanjutnya, untuk tahun 2022 dan tahun 2025 merupakan tahun dalam menerbitkan artikel yaitu 3 artikel. Maka dari itu, data tahun terbit artikel menampilkan untuk diagram 1 yaitu adanya minat penelitian yang menunjukkan kenaikan dan penurunan terhadap minat peneliti terhadap topik yang berkenaan dengan implementasi media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 2. Diagram Jumlah Artikel Berdasarkan Tahun Publikasi

Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran yang berbasis digital yaitu *Pop-up book digital* dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran, baik materi keberagaman budaya Indonesia maupun materi lainnya. Maka dari itu, media pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai pendukung media pembelajaran yang interaktif, menarik, tidak membosankan, dan siswa tidak hanya membayangkan saja melainkan secara visual dapat melihat melalui gambar yang disajikan pada media *Pop-up book digital.* Untuk itu, digunakan pada siswa yang memiliki beberapa tingkatan jenjang kelas yang disajikan pada Gambar berikut ini.



Gambar 3. Jumlah Artikel berdasarkan Subjek Penelitian

Berdasarkan 15 sumber literatur yang telah dianalisis dan dijadikan sebagai sumber data dalam karya ilmiah ini, maka diperoleh temuan yaitu media *PUBDIG (Pop-up book digital)* ketika diimplementasikan akan menghasilkan dampak yang positif berupa terjadinya dampak positif dalam peningkatan pembelajaran di kelas ketika mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS dan Pendidikan Pancasila serta terjadi di jenjang kelas yang berbeda. Berikut ini disajikan tabel hasil analisis dari 15 artikel sebagai sumber literatur.

Tabel 5. Analisis Media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar

No.	Nama Penulis	Judul	Metode Penelitian	Hasil Tinjauan/ *Review*
1.	Basit & Fadila (2020)	Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Kebonsari Kulon I Kota Probolinggo	Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Kemudian jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan (*action research*). Untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Implementasi media Pop Up Book pada penelitian ini menunjukkan bahwa dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Terlihat peningkatan dari pra siklus sampai siklus II, 24 siswa yang dapat mencapai kriteria keaktifan belajar dengan baik. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 80% jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara kriteria keberhasilan penelitian ini adalah 75% jumlah siswa. Guru mampu membuat siswa aktif di dalam kelas.
2.	Janatul Aliah & I Gusti Ayu Tri Agustiana (2022)	Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD	Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan Borg and Gall.	Pada penelitian ini didapatkan hasil penelitian yaitu hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan prosentase sebesar 94,5 % (sangat baik). Kemudian dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 94% (sangat baik). Maka dari itu berdasarkan hasil respon praktisi mendapatkan prosentase sebesar 96% (sangat baik). Selanjutnya berdasarkan hasil respon siswa mendapatkan prosentase sebesar 95,4% (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pop-up book yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga media pop-up book dapat membantu siswa belajar IPA pada sub tema keberagaman budaya bangsaku untuk kelas IV sekolah dasar
3.	Mella et al. (2022)	Bahan Ajar Digital Interaktif	Penelitian ini merupakan jenis	Hasil rancangan dari penelitian ini meliputi produk bahan ajar yang

Copyright © 2025 The Author(s)

		Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya	penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah non-tes berupa lembar kuisioner.	berbentuk digital, di mana berisi teks, gambar, video dan kuis interaktif. Kemudian untuk hasil uji kelayakan produk diujikan kepada ahli materi mata pelajaran memperoleh prosentase sebesar 76,923% (baik), sedangkan hasil uji kelayakan produk oleh ahli desain pembelajaran memperoleh prosentasi sebesar 92,5% (sangat baik) dan oleh ahli media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 93,75% (sangat baik). Selanjutnya untuk hasil uji coba yang dilakukan kepada perorangan memperoleh prosentase sebesar 85,25% (baik) dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 89,52% (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *problem based learning* materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV layak untuk digunakan.
4.	Khamidah & Ita Sholichah (2022)	Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development	*This was Research and Development (R&D) research using Borg and Gall development model.*	*The research show that the developed media was t validated by two experts and categorized highly valid (98%) by media expert and valid (87.5%). by material expert. Result of limited tried out involving 10 students of group B was 80% and categorized valid. Based on the finding, digital Pop Up media was effective as an interesting learning supporting means and appropriate to the development of 4.0 revolution era.*
5.	Moerti et al. (2023)	Pengembangan Media Belajar POP UP BOOK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)*. Tahapan pada penelitian ini dimulai dari mencari potensi dan masalah,	Pada penelitian ini mendapatkan rata-rata untuk hasil angket yang digunakan sebagai validasi kelayakan media yang diperoleh dari dua orang validator yaitu ahli literasi mendapatkan skor sebesar 93% (sangat layak) dan ahli numerasi mendapatkan skor sebesar 89,3% (sangat layak). Maka dapat disimpulkan dari hasil uji kelayakan

			pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi desain, penyempurnaan desain, dan pengujian produk.	pada penelitian ini adalah media pembelajaran pop up book untuk meningkatkan literasi dan numerasi yang telah dikembangkan layak untuk diuji lebih lanjut untuk melihat keefektifannya dalam pembelajaran di kelas II.
6.	Aini et al. (2023)	Pengembangan Media *Pop Up* Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar	Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model Borg and Gall. Pada model tersebut di penelitian ini menggunakan lima langkah penelitian.	Penelitian ini mengembangkan media dan divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dikategorikan sangat layak (90%) dan sangat layak (96,36%) oleh ahli media. Untuk hasil uji coba lapangan dilakukan pada 34 siswa. Kemudian mendapatkan respon sebesar 87,56% dan dikategorikan sangat menarik. Selanjutnya terdapat juga hasil angket respon guru sebesar 86,15% dan dikategorikan sangat menarik. Maka dari nitu menurut hasil temuan yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa media *pop up* digital dapat menarik minat siswa dan sangat layak dijadikan sarana penunjang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
7.	Julianti et al. (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Keberagaman Budaya Indonesia pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi digunakan pada penelitian ini yang merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut (RnD).	Dapat diperoleh data kepraktisan yang telah dikumpulkan dari jawaban instruktur dan temuan kuesioner siswa. Maka dari itu, alat belajar pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Untuk ahli media memperoleh nilai 92,3%, ahli materi memperoleh nilai 87%, dan ahli bahasa memperoleh nilai 85% pada penilaian validator; sebagai konsekuensinya, mereka disetujui dan ditempatkan dalam kategori sangat valid. Tidak lupa, reaksi guru terhadap media sebesar 88%, sedangkan hasil tes skala besar sebesar 93,3% dan hasil tes skala kecil sebesar 92%. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan buku *pop-up* sebagai sarana pengajaran ilmu pengetahuan dan

Copyright © 2025 The Author(s)

				pengajaran ilmiah yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia pada anak kelas IV SD sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
8.	Soraya & Padila (2024)	Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar.	Berikut hasil validasi media Pop-Up Book berbasis budaya lokal siswa SD kelas IV adalah (1) Media Pop-Up berbasis budaya lokal memiliki bahan ajar yang memiliki bagian bergerak dengan unsur dua dimensi. (2) Memenuhi kriteria valid dengan hasil tes ahli materi mencapai tingkat validitas 97% dengan kategori "sangat baik", untuk hasil tes ahli media mencapai tingkat validitas 91% dengan kategori "sangat baik" dan layak untuk dicoba. Setelah mendapatkan hasil validasi, uji coba kelompok kecil dan wawancara.
9.	Nurul Fazriah et al. (2024)	Pengembangan Mepotal (Media *Pop-up book digital*) Dalam Materi IPS Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia	Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode D&D *(Desain of Development)* menurut Richey dan Klein dengan Model PPE. Model tersebut terdiri dari tiga tahapan, yaitu *Planning, Product, and Evaluation.*	Pengembangan media pada penelitian ini mendapatkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 86,53% sedangkan hasil validasi ahli media 68,75% uji ahli bahasa 90% dan hasil uji kepraktisan siswa memperoleh nilai 82,32% serta uji kepraktisan guru dengan nilai 90%. Hasil uji keefektifan dihasilkan dari uji *paired sample test* dan di dapatkan nilai signifikasi 0,000 < 0,05 dan terdapat perbedaan antara *pretest* dan *postest*.
10.	Hafidah et al. (2024)	Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbantuan *QR Code* pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Sekolah	Model ADDIE digunakan dalam pengembangan di penelitian dan pengembangan ini. Kemudian metode pengumpulan data menggunakan angket kuisioner,	Pada penelitian ini dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media untuk melakukan uji validitas dengan memperoleh hasil kategori sangat valid. Sedangkan untuk uji praktikalitas oleh pengguna memperoleh nilai praktikalitas yang sangat tinggi dan mencapai kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil pengembangan produk memperoleh respon dan antusiasme

			sedangkan metode analisis yang digunakan adalah analisis dekriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.	yang baik dari siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil angket respon yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan menarik untuk kegiatan pembelajaran. Implikasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu adanya media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* pada materi keragaman budaya sekitar dengan kualifikasi sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan menarik digunakan dalam pembelajaran di kelas 4 sekolah dasar.
11.	Dita et al. (2024)	Pengembangan Media *Pop-up book digital* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajibanku Untuk Siswa Kelas Iii Sd	Penelitian ini menggunakan model 4D yang memiliki kepanjangan dari *Define* (Pendefisian), *Design* (Perancangan), D*evelopment* (Pengembangan) dan D*issemination* (Diseminasi). Kemudian menggunakan instrument dalam pengumpulan data berupa angket dan teknik analisis datanya menggunakan deskriptif kualitatif.	Pada penelitian ini mengembangkan media *Pop-up book digital* yang dinyatakan layak digunakan di kelas III SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon guru. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan prosentase sebesar 90% termasuk kedalam kategori sangat valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan prosentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan prosentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan prosentase sebesar 98%. Prosentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak).
12.	Zaniyati & Rohmani (2024)	Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book	In this study, researchers applied the	Based on the study's results, it can be concluded that pop-up book media has proven effective in

Copyright © 2025 The Author(s)

		Media on Science Learning in Elementary Schools	Systematic Literature Review (SLR) method using the Google Scholar database. The literature search focused on the initial keyword "learning media", restricted from 2019 to 2024.	learning science in elementary schools. And than, for educators, engaging learning media in learning science is recommended to convey the learning material well and effectively, including pop-up books.
13.	Fadilah et al. (2025)	Inovasi Media Pop Up Book untuk Pendidikan Pancasila: Studi Kasus Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 1 Tanjung Kemala	Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development (RnD)* dengan kerangka kerja *ADDIE (Analys, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*.	Hasil evaluasi dari para pakar konten dan media membuktikan bahwa produk pada penelitian tersebut menunjukkan kualifikasi yang sangat baik dan aplikatif dalam implementasinya. Kemudian percobaan yang dilakukan kepada siswa mendemostrasikan adanya peningkatan semangat belajar dan penguasaan materi dengan tingkat keberhasilan yang memuaskan dan menggembirakan. Pop Up Book dalam penelitian tersebut menawarkan solusi kreatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menghibur, menginspirasi, dan melibatkan partisipasi aktif dari siswa sendiri.
14.	Juniyanti et al. (2025)	Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model tersebut memiliki 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan,	Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini divalidasikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Hasil validasi dari semua ahli menunjukan bahwa pengembangan media *pop-up book* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya ini sangat baik/layak untuk digunakan di kelas II Sekolah Dasar. Haltersebut dibuktikan dengan validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta respon peserta didik dan uji coba keefektifan pada peserta didik (Soal Tes). Selanjutnya hasil riset mengungkapkan bahwa nilai yang diperoleh dari ahli materi

			implementasi, dan evaluasi.	menghasilkan rata-rata skor 100% "Sangat Layak", ahli media menghasilkan rata-rata skor 85% "Sangat Layak", ahli bahasa menghasilkan rata-rata skor 68,57% "Layak". Saat pengujian respon kepraktisan awal dari peserta didik pada uji coba perorangan menghasilkan rata-rata skor 100% "Sangat Praktis", pengujian respon kepraktisan peserta didik pada uji coba kelompok kecil menghasilkan rata-rata skor 89,89% "Sangat Praktis", serta keefektifan pada pesera didik menghasilkan rata-rata skor 82,5% "Sangat Efektif"
15.	Anindita & Wardani (2025)	Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik	Penelitian ini merupakan jenis pengembangan *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analys, Design, Development, Implementation, and Evaluating.*	Hasil dari pengembangan penelitian ini menunjukkan bahwa media pop up book mudah digunakan untuk pendekatan *problem based learning* yang telah memperoleh validasi sebesar 0,4438; 0,361; dan 0,321; 2. Kemudian media pop up bokk pada penelitian ini sangat layak dan dapat diimplementasikan pada pembelajaran *problem based learning* dengan ditunjukkan adanya alpha sebesar 0,848 > 0,600 yang memiliki arti bahwa sangat reliabel dan media yang dikembangkan pada penelitian ini berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas 3 SD dengan ditunjukkan melalui ketuntasan belajar dari prasiklus 30%, siklus I 67%, dan siklus II 87%.

Sumber: *Google Scholar* dan *Harzing's Publish or Perish (PoP)*

Tabel di atas menyajikan hasil literatur yang berkaitan dengan media *Pop-up book digital* sebagai sarana atau berbantuan guna mempermudah dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia secara konkret dan berbasis audio-visual, yang tidak hanya melalui penjelasan dari guru. Hasil literatur di atas menunjukkan bahwa Sebagian besar subjek penelitiannya pada siswa kelas 4 di sekolah dasar. Pemilihan subjek pada jenjang kelas tersebut mencerminkan bahwa adanya kebutuhan dalam pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dalam materi keberagaman budaya Indonesia sangat diperlukan sebagai berbantuan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, membangun suasana kelas, dan adanya esensi baru yang diperoleh. Dengan demikian, temuan dari literatur ini diindikasikan bahwa pembelajaran keberagaman budaya Indonesia dapat melalui media digital yang menarik untuk dipelajari. Berikut ini tiga aspek

Copyright © 2025 The Author(s)

yang terdampak dari penerapan media *pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya.

Aspek Kognitif

Penggunaan media Pop-Up Book digital dalam pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar telah terbukti meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa secara signifikan, hal tersebut terlihat dari 15 artikel yang mendukung penelitian ini. Dalam ranah kognitif, media ini membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang sebelumnya dianggap abstrak (Ningtias et al., 2025). Seperti artikel Fadila & Basit (2020) yang berfokus pada penerapan media Pop-Up Book untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Diperoleh data bahwa banyak siswa yang belum menguasai materi IPS. Namun, setelah menerapkan media pop up book, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Pop Up Book dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. Terlihat peningkatan dari pra siklus sampai siklus II, 24 siswa yang dapat mencapai kriteria keaktifan belajar dengan baik. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 80% jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Mella et al., (2022) mengembangkan bahan ajar digital berbasis Problem based learning materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS siswa kelas IV. Hasil uji validasi dari para ahli dan uji coba kepada peserta didik didapatkan bahwa bahan ajar digital berbasis problem based learning mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi. Anindita & Wardani (2025) juga memaparkan hasil penelitiannya bahwa media pop-up book terbukti layak digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah. Penelitian Khamidah & Sholichah (2022) berfokus pada pengembangan media pembelajaran pop-up digital untuk perkembangan kognitif anak, yang terbukti bahwa media tersebut valid dan layak, sehingga efektif sebagai media pendukung pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan era revolusi 4.0. Islami et al., (2024) fokus pada media pop-up book digital, dimana media tersebut telah memenuhi standar dan ketentuan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga sangat tepat dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Tiga prinsip utama yang dikemukakan Piaget untuk memahami konsep pembelajaran kognitif adalah sebagai berikut yakni belajar aktif, pembelajaran adalah proses aktif karena pengetahuan berasal dari subjek belajar (Ayu et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan artikel Fadilah et al., (2025) yang menunjukkan kualifikasi yang sangat baik dan aplikatif dalam implementasi media pop up book. Kemudian percobaan yang dilakukan kepada siswa mendemostrasikan adanya peningkatan semangat belajar dan penguasaan materi dengan tingkat keberhasilan yang memuaskan dan menggembirakan.

Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan seorang individu. Afektif merujuk pada dimensi emosional individu yang melibatkan perasaan, sikap, dan respons emosional terhadap lingkungan pembelajaran. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, minat, emosi, dan nilai yang ada di dalam diri setiap individu. Afektif merupakan salah satu dari tiga domain yang menjadi sasaran dalam proses pembelajaran (Paputungan & Paputungan, 2022). Sejalan dengan penelitian Hafidah et al., (2024) yang berfokus pada media pop up book, menyatakan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa akan dapat mempercepat pemahaman konsep siswa. Maka pop-up book berbantuan qr code dapat memfasilitasi siswa sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya. Pop-up book berbantuan qr code juga dilengkapi dengan lembar kerja siswa dan latihan soal. Hal ini dilakukan untuk

mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal mengenai materi keragaman budaya sekitar. Dengan demikian, ranah afektif sangat penting dalam pendidikan karena berperan besar dalam membentuk motivasi, sikap, etika, dan karakter siswa. Pembelajaran yang baik tidak hanya menekankan kemampuan berpikir, tetapi juga membangun manusia yang berkarakter, berempati, dan mampu hidup harmonis dalam masyarakat.

Aspek Teknologi

Media *pop-up book digital* tentunya memanfaatkan teknologi dalam mengikuti perkembangan yang serba digital saat ini. Dewi (2024) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi digital mampu memengaruhi perilaku manusia, termasuk siswa dan pendidik, serta mendukung berbagai proses seperti identifikasi, pengumpulan, pencatatan, pengolahan, dan pendistribusian ulang materi pembelajaran. Integrasi materi ajar dengan teknologi digital dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi, karena memungkinkan penyampaian konten secara kreatif melalui gabungan elemen visual, audio, video, dan animasi. Pendekatan ini berpotensi mendorong perubahan positif dalam pola belajar dan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Transformasi digital telah merubah cara pembelajaran di lingkungan pendidikan. Jika sebelumnya metode tradisional lebih bergantung pada ceramah guru dan kegiatan pasif siswa, kini teknologi membuka jalan untuk pendekatan yang lebih melibatkan interaksi, kerja sama, dan berfokus pada penyelesaian masalah. Siswa kini dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar dengan menggunakan multimedia, simulasi, dan perangkat lunak pendidikan. Pendekatan Hal ini mendorong partisipasi siswa dan memungkinkan keterlibatan langsung dalam proses pemecahan masalah, serta pengembangan Analisis yang mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Pembahasan

Bagian ini penelitian ini ditemukan bahwa Implementasi PUBDIG *(Pop-up book digital)* berdasarkan 15 artikel yang digunakan sebagai sumber literatur dan telah dianalisis, memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang kebergaman budaya di Indonesia. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika mempelajari materi tersebut. Untuk itu dalam PUBDIG *(Pop-up book digital),* terdapat gambar tiga dimensi agar mempermudah siswa belajar. Hal ini terlihat ketika PUBDIG *(Pop-up book digital)* sebelum diterapkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia, dikarenakan penyampaian materi yang diberikan oleh guru hanya dengan ceramah saja tanpa adanya media pendamping untuk menunjukkan secara langsung bagaimana berbagai macam rumah adat, tarian, lagu daerah dan baju adat di Indonesia. Indonesia tidak hanya terdiri dari satu provinsi melainkan terdapat 34 provinsi yang ada dan tentunya setiap daerah di satu provinsi tersebut memiliki berbagai macam budaya yang berbeda dan itu terjadi karena dipengaruhi oleh kondisi alam yang ada. Sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan jika hanya membanyangkannya. Tetapi setelah penerapan PUBDIG *(Pop-up book digital)* menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dengan adanya apresiasi dan peningkatan pengetahuan terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Rahmana Sari, 2021).

Berdasarkan analisis beberapa artikel penelitian, media Pop-Up Book digital dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia telah digunakan untuk menyampaikan berbagai topik yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, media Pop-Up Book juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa maupun berbasis masalah.

Copyright © 2025 The Author(s)

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Pop-Up Book merupakan alat pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran keberagaman budaya pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan analisis terhadap 15 artikel ilmiah yang dipilih melalui metode tinjauan literatur sistematis (PRISMA), ditemukan bahwa penggunaan Pop-Up Book digital dapat:

Meningkatkan aspek kognitif siswa, seperti pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam IPA melalui visualisasi tiga dimensi yang konkret dan interaktif. Dalam teori kognitif, peristiwa internal adalah yang paling penting, tidak hanya respons terhadap rangsangan, peristiwa yang dialami oleh manusia membutuhkan pengukuran dan pengarahan diri yang dikontrol oleh otak. Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan pikiran, penalaran, atau pengetahuan yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Ayu et al., 2024).

Memperkuat aspek afektif, yaitu menumbuhkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran dan isu lingkungan. Dalam pembelajaran keberagaman budaya, aspek ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan pembentukan karakter toleransi, empati dan penghargaan terhadap perbedaan (Paputungan & Paputungan, 2022). *Pop-up book digital* menampilkan gambar 3D, animasi, dan suara yang membuat siswa merasa senang dan tertarik. Hal ini membangkitkan minat belajar terhadap tema budaya yang sebelumnya dianggap abstrak atau jauh dari kehidupan mereka. Ketika *pop-up book digital* menampilkan cerita atau ilustrasi tentang interaksi antarbudaya, siswa belajar memahami pentingnya gotong royong, toleransi antar kelompok, dan sikap saling menghargai. Emosi positif yang muncul membantu siswa membangun nilai karakter.

Mengembangkan sikap positif terhadap teknologi pembelajaran. Karena media ini berbasis digital, siswa memiliki pengalaman belajar menyenangkan melalui teknologi. Hal ini menumbuhkan self-confidence dan sikap terbuka pada pembelajaran digital. Aspek teknologi memegang peran krusial dalam implementasi media *Pop-up book digital* karena memungkinkan penyajian materi keberagaman budaya secara lebih dinamis, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Integrasi elemen multimedia seperti animasi 3D, audio naratif, video, dan fitur interaktif menjadikan materi budaya yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Selain itu, teknologi digital memberikan fleksibilitas akses, di mana media dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti tablet, laptop, atau gawai sehingga pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas. Kemudahan pembaruan konten memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan budaya lokal atau kebutuhan sekolah, memastikan relevansi materi terhadap konteks siswa. Desain antarmuka yang ramah anak dan navigasi sederhana juga mendukung kemandirian siswa dalam mengeksplorasi informasi. Dengan demikian, aspek teknologi dalam *Pop-up book digital* tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga mengembangkan literasi digital, kreativitas, dan pengalaman belajar multisensori yang memperkaya pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia (Saripudin & Robbani, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Adanya media yang inovatif dapat mendorong peserta didik untuk menyukai pelajaran. Media pembelajaran digital memiliki karakteristik yang membedakan mereka dari media lainnya. Media dikategorikan untuk menentukan tujuan dan peran masing-masing kelompok media. Hal ini memudahkan guru dalam memilih media yang tepat dan efektif untuk materi pembelajaran tertentu di kelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa penulis dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan teknologi anak (Ayu et al., 2024).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, terutama karena menggunakan jenis penelitian narrative literature review. Pertama, pemilihan artikel dan sumber literatur sangat bergantung pada ketersediaan data yang dapat diakses peneliti, sehingga kemungkinan terdapat penelitian relevan yang tidak teridentifikasi karena keterbatasan basis data atau penggunaan kata kunci tertentu. Kedua, narrative literature review tidak menggunakan prosedur analisis kuantitatif atau sintesis statistik seperti meta-analisis, sehingga kesimpulan yang dihasilkan lebih bersifat deskriptif dan interpretatif, bergantung pada subjektivitas peneliti dalam membaca dan mengkategorikan temuan. Ketiga, kualitas dan kedalaman analisis sangat dipengaruhi oleh variasi metode, konteks sekolah, serta kualitas pelaporan pada setiap studi yang ditinjau, sehingga generalisasi hasil mengenai implementasi media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar harus dilakukan dengan hati-hati. Keempat, sebagian besar literatur yang dikaji lebih menyoroti aspek efektivitas media secara umum, bukan secara spesifik pada konten keberagaman budaya, sehingga ruang lingkup pembahasan masih dapat diperluas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan sistematis atau meta-analisis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, terukur, dan objektif mengenai kontribusi media *Pop-up book digital* dalam pendidikan budaya di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil *narrative literature review* dari 15 artikel mengenai implementasi media *Pop-up book digital* (PUBDIG) dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan PUBDIG memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami serta menghargai keragaman budaya Indonesia melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Integrasi materi IPAS dan Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran berbasis PUBDIG juga berjalan efektif, karena siswa tidak hanya mengenal budaya, tetapi sekaligus memaknai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan PUBDIG meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar dan membentuk karakter toleransi, saling menghargai, serta semangat gotong royong.

Implementasi media *Pop-up book digital* dalam pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Melalui visualisasi 3D, animasi, dan fitur interaktif, media ini menjadikan materi keberagaman budaya lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, *Pop-up book digital* juga berperan penting dalam menumbuhkan aspek afektif siswa, seperti rasa bangga terhadap budaya lokal, sikap toleransi, serta penghargaan terhadap perbedaan antar suku bangsa. Teknologi digital yang digunakan memungkinkan akses yang fleksibel, pembaruan konten yang mudah, serta pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Secara keseluruhan, implementasi *Pop-up book digital* memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat pendidikan budaya di sekolah dasar dengan mengintegrasikan kemampuan kognitif, afektif, dan literasi teknologi secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Implikasi teoritis dari hasil *narrative literature review* ialah penelitian ini memperkaya literatur tentang media pembelajaran digital interaktif, khususnya pada konteks pendidikan dasar. PUBDIG menjadi bukti nyata penerapan teori konstruktivisme digital, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman visual dan interaksi langsung dengan media. Temuan ini juga menegaskan bahwa digitalisasi media literasi budaya mampu menjadi jembatan antara teknologi

Copyright © 2025 The Author(s)

dan penguatan nilai-nilai kebangsaan, sehingga membuka peluang kajian lanjutan tentang integrasi teknologi edukatif dalam pendidikan karakter. Sedangkan implikasi praktisnya adalah sebagai berikut:

Bagi guru, hasil ini menunjukkan bahwa PUBDIG dapat menjadi alternatif media inovatif untuk mengajarkan keberagaman budaya secara menyenangkan dan bermakna. Guru dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan minat belajar serta membangun sikap toleran dan gotong royong di kelas.

Bagi sekolah dasar, penggunaan PUBDIG mendukung implementasi kurikulum berbasis nilai Pancasila dan literasi digital. Sekolah dapat mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi budaya sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inklusif, dan relevan dengan era digital.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan meta-analisis kuantitatif guna memperkuat temuan dari kajian *narrative literature review* sebelumnya. Meta-analisis ini dapat menghimpun dan mengukur secara statistik besarnya pengaruh penggunaan *Pop-up book digital* (PUBDIG) terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti:

1. Peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya,
2. Keterlibatan dan motivasi belajar siswa,
3. Pembentukan sikap toleransi dan nilai-nilai Pancasila, serta
4. Efektivitas integrasi lintas mata pelajaran (misalnya IPAS dan PPKn).

Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada eksperimen atau quasi-eksperimen di kelas nyata guna melihat pengaruh langsung PUBDIG terhadap hasil belajar dan karakter siswa, sehingga menghasilkan model implementasi praktis yang dapat diadopsi oleh guru dan sekolah dasar secara luas.

References

A, M., M, A., & M, B. (2022). Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *11*(3), 457–465. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.41378

Ailsa, F., Palupi, I., Aka, K. A., & Santi, N. N. (2025). Media Pop Up Book Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 48–58.

Aini, E. N., Pratiwi, C. P., & Samsiyah, N. (2023). Pengembangan Media Pop Up Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, *2*(2), 859–867.

Anindita, D., & Wardani, N. S. (2025). *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik*. *15*(1), 76–83.

Anugrah, A., Mulawarman, W. G., & Nurlaelah, N. (2022). School Operational Assistance Management to Lighten School Burden: A Literature Review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, *2*(3), 322–330. https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1235

Ayu, K., Fransiska, W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget : Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(2), 466–471.

Basit, A., & Fadila, U. L. (2020). Penerapan Media Pop-Up Book untuk Melalui Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Kebonsari Kulon I Kota Probolinggo. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, *1*(2), 67–75. https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2199

Dewi, A. C. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital.

JRGI, *3*(3), 165–170.

Dita, Dhea Umara, Yarhsal, D., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajibanku Untuk Siswa Kelas Iii Sd. *Variable Research Journal*, *1*(02), 745–754.

Fadila, U. L., & Basit, A. (2020). Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Kebonsari Kulon I Kota Probolinggo. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, *1*(2), 67–75.

Fadilah, L., Putri, R. K., & Jaoharoh, D. (2025). Inovasi Media Pop Up Book untuk Pendidikan Pancasila : Studi Kasus Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 1 Tanjung Kemala. *Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*, 492–494.

Faridha, A., Hasairin, A., & Lubis, W. (2023). Development of Pop-up Book Media Based on Scientific Literacy for Class V SD Muhammadiyah 1 Kisaran. *Riels Journal*, *4*(2), 413–420.

Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Kelas IV Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, *19*(2), 127–138. https://doi.org/10.17509/md.v19i2.64657

Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Mz, A. F. S. A. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*(2), 704–714.

Janatul Aliah, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(2), 323–331. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656

Julianti, D., Yurdayanti, & Iqbal Arrosyad, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, *2*(3), 246–256. https://doi.org/10.35438/jbes.v2i3.91

Juniyanti, Afryansingsih, Y., & Suriyana. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *5*(6), 5.

Khamidah, A., & Ita Sholichah, N. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)*, *1*(1), 11. https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833

Matondang, M. M. B. (2024). *MANAGEMENT PANCASILA AND CITIZENSHIP EDUCATION CLASSES IN INCREASE*. *2*(2), 415–417.

Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 127–136. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368

Moerti, T. D., Hermalia, L., PK, G. D. R., & ... (2023). Pengembangan Media Belajar POP UP BOOK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of …*, *3*, 11364–11374.

Ningsih, Y. F., Hariadi, N., Sugeng, I., & Ardiansyah, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop up book digital pada pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, *6*(1), 15–24. https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.12214

Ningtias, R., Yusmar, F., Bachtiar, R. W., Iffah, F., & Wahyuni, S. (2025). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Pop Up Book sebagai Media Pembelajaran IPA SMP. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 290–301.

Nurul Fazriah, A., Cahyaningsih, U., & Yanto, A. (2024). Pengembangan Mepotal (Media Pop Up Book Digital) Dalam Materi Ips Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, *3*(2), 72–78. https://doi.org/10.56916/bip.v3i2.973

Copyright © 2025 The Author(s)

Paputungan, E., & Paputungan, F. (2022). Pendekatan Dan Fungsi Affektif Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Culture (JEaC) Vol.*, *3*(1).

Rahmana Sari, L. (2021). Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, *1*, 29–35. https://doi.org/10.58835/ijtte.v1i1.63

Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. In *Jurnal Masohi*. academia.edu.

Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, *3*(1), 30–36.

Sari, D. P., Nurhayati, E., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *9*(2), 1261–1272. https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5077/http

Saripudin, & Robbani, M. D. F. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(3), 336–346.

Selfi, R., Putri, Y., Mz, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(5), 5640–5650.

Soraya, S., & Padila, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *2*(September), 364–373.

Sudianto, & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(2), 55–61.

Tuginem, H. N. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, *10*(1), 32–43. https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275

Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, *6*(5), 8695–8703.

Zaniyati, M., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, *5*(4), 919–934. https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.641

---Halaman ini sengaja dikosongkan---