

**POBUNDO (POP-UP BUDAYA INDONESIA)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUDAYAAN  
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah,  
dan Imas Widowati  
Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: undarii\_ceptii@ymail.com**

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan media POBUNDO (Pop-up Budaya Indonesia) sebagai media pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) Borg & Gall (1983: 772) yang disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu : 1) Reseach and information collection, 2) Planning, 3) Develop preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operasional product revision. Uji efektivitas media POBUNDO dilakukan dengan metode kuasi eksperimen yang melibatkan siswa kelas IV SDN Demangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif.

Hasil uji validasi media bahwa media POBUNDO sangat baik dalam aspek tampilan media dengan presentase 100% dan dalam aspek media termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 71,5%. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol memiliki kenaikan nilai dari 2,391 menjadi 5,043.

*Kata kunci : Pobundo, pop up, media pembelajaran, budaya Indonesia*

**POBUNDO (POP-UP BUDAYA INDONESIA)  
AS CULTURE-BASED TEACHING MEDIA FOR GRADE IV  
STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS**

**Abstract**

This study is aimed at making and developing POBUNDO (Pop-up Budaya Indonesia) as teaching media that help students learn the social science related to the Indonesian cultures.

The research method used was Research and Development (R&D) developed by Borg & Gall (1983: 772) which consisted of 7 stages: 1) Research and information collection, 2) Planning, 3) Developing preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Product revision, 6) Field testing, and 7) Operational product revision. The effectiveness test of POBUNDO was conducted by using a quasi-experiment method that involved the students of Demangan State Elementary School. The data were obtained and then analyzed quantitatively.

The result of validation test shows that POBUNDO is "very good" in the aspect of display media with the percentage of 100%, and in the aspect of media with the percentage of 75% that places it in the category of "appropriate". The result of validation test shows that it is in the category "appropriate" with the percentage of 71.5%. The result of field test shows that experimental group has significantly improved when compared to the control group, from 2.695 to 7.522, while the control group has increased from 2.391 up to 5.043.

*Keywords: Pobundo, pop up, teaching media, Indonesian cultures*

**PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya. Organisasi PBB untuk urusan pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya, UNESCO, telah mengakui 850 situs di dunia menjadi warisan budaya, termasuk diantaranya 11 situs yang ada di Indonesia (Andank, 2012). Namun, masyarakat belum sepenuhnya sadar akan rasa memiliki terhadap budaya Indonesia. Menurut, Nay (2013) bahwa kebanyakan orang

Indonesia tidak berusaha untuk melestarikan dan menjaga budaya bangsanya. Tetapi jika sudah diklaim oleh orang lain, barulah semua mengakui bahwa budaya tersebut adalah budaya Indonesia. Roby Darisandi P. (2015) menyatakan hingga saat ini tercatat 33 budaya Indonesia telah diklaim negara asing, terbanyak adalah Malaysia dengan 21 klaim budaya.

Untuk itu, pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia dalam rangka melestarikan budaya perlu

ditransformasikan dalam bidang pendidikan, yang salah satunya pada kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Piaget, siswa kelas IV SD termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (Rita, dkk., 2008 : 105).

SDN Demangan merupakan salah satu sekolah dasar di Yogyakarta yang memiliki keterbatasan media pembelajaran IPS khususnya pada materi kebudayaan Indonesia. Hal ini mungkin terjadi pada kebanyakan sekolah dasar di Yogyakarta, bahkan di Indonesia. Media pembelajaran berbasis kebudayaan yang ada adalah tempelan dinding bergambar rumah adat dan senjata daerah dengan ukuran yang relatif kecil. Tentu, hal ini menjadi faktor penghambat belajar siswa dalam mempelajari kebudayaan Indonesia karena sesuai tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget di atas bahwa siswa kelas IV SD termasuk dalam masa tahap operasional konkret dalam berpikir. Jadi, diperlukan media pembelajaran berbasis kebudayaan Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang memenuhi kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, penulis menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran Pop-Up Budaya Indonesia (POBUNDO). POBUNDO merupakan Pop-Up 2D miniatur wilayah Indonesia yang dilengkapi dengan keanekaragaman budaya di masing-masing provinsi yang meliputi tarian, senjata, pakaian adat, dan rumah adat.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan Pop-Up Budaya Indonesia (POBUNDO) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan Pop-Up Budaya Indonesia (POBUNDO) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan adanya media POBUNDO ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana mengembangkan POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kebudayaan Indonesia**

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1990: 180). Wilayah Indonesia terbentang dari Sabang sampai Merauke yang terdiri dari ribuan pulau besar dan kecil. Setiap Pulau

dihuni oleh satu atau beberapa suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki bahasa, kebudayaan, kebiasaan, adat-istiadat, dan agama yang berbeda-beda. Keanekaragaman bangsa Indonesia adalah harta yang tak ternilai. Dalam keanekaragaman itu terkandung nilai-nilai luhur budaya bangsa (Sarwiyanto, 2009: 106).

Kebudayaan di Indonesia dibedakan menjadi kebudayaan nasional dan kebudayaan daerah. Kebudayaan nasional berasal dari kebudayaan daerah. Kebudayaan daerah terbentuk dari kebudayaan suku-suku bangsa yang tersebar luas di seluruh Nusantara. Kebudayaan di Indonesia merupakan hasil cipta, rasa, karsa yang khas. Banyaknya kebudayaan daerah di Indonesia hampir sebanyak suku bangsa yang ada (Adisukarjo, 2007: 79).

Keanekaragaman budaya di Indonesia dapat dilihat dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, bahasa daerah, seni pertunjukkan atau teater rakyat, upacara adat, alat musik daerah, dan lagu daerah. (Adisukarjo, 2007: 80). Misalnya, Provinsi Kalimantan dengan Rumah Adat Lamin dan Tari Adat Gong. Provinsi Bali dengan Rumah Adat Gapura Candi Bentar dan Pakaian Adat Payas Agung, dan lain sebagainya. Keberagaman budaya Indonesia merupakan kekuatan bangsa dan ciri khas bangsa Indonesia. Kepribadian suatu bangsa dapat dilihat dari kebudayaan mereka (Indrastuti dkk., 2007: 60). Hal ini menandakan bahwa

budaya Indonesia adalah jati diri dari bangsa yang majemuk, yang memiliki nilai penting bagi Indonesia dimata dunia.

### **Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar**

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa kanak-kanak akhir. Menurut Piaget, masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang menjadi lebih konkret (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 105). Ciri pokok pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan (Asri Budiningsih, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa, kemampuan berpikir pada anak usia sekolah dasar mulai berkembang ditandai dengan kemampuan berpikir logis meskipun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret. Sehingga siswa memerlukan kegiatan belajar dan bekerja dengan objek yang berupa benda-benda konkret untuk memanipulasi, melihat, menyentuh dan merasakannya.

### **Media Pembelajaran**

Menurut (Arifin, 2005: 147), pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah berkomunikasi. Agar komunikasi dapat berjalan lebih efektif diperlukan media atau alat bantu pembelajaran yang dipilih secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media (istilah populer dari

alat bantu) yang relevan akan menjadikan proses belajar mengajar berlangsung efektif (mencapai tujuan) dan efisien (mudah, cepat, dan atau murah).

Gagne dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2006: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *form*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat yang berupa fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memperoleh proses belajar yang efektif dan efisien.

Sejauh mana manfaat suatu media bergantung sejauh mana media itu telah berfungsi. Arifin (2005: 150) menyebutkan manfaat media antara lain:

1. Mengarahkan atau menjaga perhatian dan konsentrasi
2. Membantu retensi dan daya ingat
3. Memperendah keraguan pengertian
4. Memperjelas struktur dan sistematika
5. Meningkatkan relevansi arah pembicaraan
6. Memperpendek waktu dan usaha belajar
7. Bahan kajian lebih utuh dan tuntas

## Pop-up

Pop-up adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul (Dewantari, 2014). Buku pop-up adalah buku dengan efek bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar/image yang diletakkan diantara 2 lipatan buku. Efek 2 dimensi tersebut akan muncul ketika buku dibuka (Karnadi dalam Indrawati, 2013).

Buku Pop-up dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, Gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya. Hal lain yang membuat buku Pop-up menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (Sabuda dalam Kusuma, 2013).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg & Gall (1983: 772). Terdapat sepuluh tahap yang diungkapkan Borg & Gall (1983: 775) sebagai tahap untuk mengembangkan sebuah produk. Adapun penelitian ini dilakukan sampai pada tahap ke-7 yaitu operasional *product*

*revision*, dengan uraiannya sebagai berikut :

1. *Research and information collection* (Penelitian dan pengumpulan informasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian awal (studi pendahuluan) di lapangan. Peneliti mengidentifikasi permasalahan atau potensi yang terdapat di lapangan. Data yang didapatkan dari studi pendahuluan akan menjadi acuan dasar untuk menyusun kerangka teoritis mengenai penelitian dan pengembangan produk yang akan dilakukan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan mengenai penelitian yang akan dilakukan dapat dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan saat melakukan studi pendahuluan. Fenomena yang didapatkan di lapangan selanjutnya akan dikaji dan menjadi landasan awal untuk melakukan penelitian dan mengembangkan produk.

3. *Develop preliminary form of product* (Mengembangkan bentuk awal produk)

Tahap selanjutnya yaitu mengembangkan media pembelajaran Pop-up Budaya Indonesia (POBUNDO). Pop-up awal atau dummy pop-up yang sudah jadi selanjutnya divalidasi oleh ahli untuk memberikan penilaian dan saran terhadap kesesuaian produk dengan kebutuhan lapangan. Ahli

yang dilibatkan penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, S.IP. M.Pd. yang merupakan dosen jurusan PGSD FIP UNY yang mengampu Ilmu Pengetahuan Sosial. Ahli media, yaitu Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. yang merupakan dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY.

4. *Preliminary field testing* (Uji lapangan awal)

Uji lapangan tahap awal dalam penelitian dilakukan dalam skala kecil yang dimaksudkan untuk melihat kekurangan media atau bagian media yang perlu diperbaiki sebelum dilakukan uji skala besar. Pada uji coba lapangan awal ini peneliti melibatkan 10 orang siswa kelas IV A.

5. *Main product revision* (Revisi produk awal)

Dari hasil uji lapangan awal yang dilakukan, berbagai permasalahan yang muncul dievaluasi dan menjadi bahan masukan bagi peneliti. Peneliti merevisi produk yang telah dikembangkan sebelum masuk ke uji coba lapangan.

6. *Main field testing* (Uji coba lapangan)

Uji coba lapangan dimaksudkan untuk melihat tingkat efektivitas produk yang telah dihasilkan. Uji coba lapangan dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yang melibatkan siswa kelas IV A dan kelas IV B SDN Demangan. Pertama,

siswa diberikan pretest kemudian dilanjutkan dengan pemberian tindakan yang berbeda pada masing-masing kelas dan diakhiri dengan pemberian posttest. Nilai pretest dan posttest siswa kelas IV A dan IV B akan dibandingkan dari segi peningkatan nilai. Hal ini digunakan untuk menilai dan mengetahui sejauh mana tingkat efektivitas media. Siswa kelas eksperimen juga diberikan angket untuk mengetahui sikap siswa setelah menggunakan media POBUNDO.

#### 7. Operasional product revision (Revisi produk operasional)

Setelah melakukan pengujian lapangan, kembali akan dilakukan evaluasi dan revisi mengenai apa saja kekurangan yang terdapat pada produk. Data pretest, posttest, kuesioner siswa, hasil diskusi dengan guru, dan data observasi teman sejawat pada saat melakukan uji lapangan menjadi acuan untuk melakukan evaluasi dan revisi terhadap produk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Jenis data yang diambil berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala Likert. Data berupa skor tanggapan dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh melalui skala, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik presentase dan kategorisasi (Tabel 1).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Kegiatan penelitian pengembangan dimulai dari studi pendahuluan melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas IV A, Ibu Titisari A.Ma.Pd. dan 2 siswa kelas IV. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kendala yang dihadapi guru saat mengajar materi kebudayaan Indonesia (mata pelajaran IPS) dan kebutuhan siswa kelas IV SDN Demangan. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merencanakan akan membuat sebuah media pembelajaran berbasis kebudayaan yaitu media Pop-

Tabel 1. Persentase Kategori Penilaian

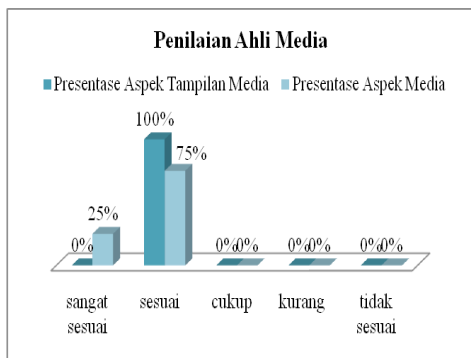
Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interpretasi
100%	5	Sangat Sesuai
80%-99%	4	Sesuai
60%-79%	3	Cukup
40-59%	2	Kurang
20%-39%	1	Tidak Sesuai

up Budaya Indonesia (POBUNDO) dan mengkonsultasikan rancangan medianya kepada dosen pembimbing untuk mencari masukan.

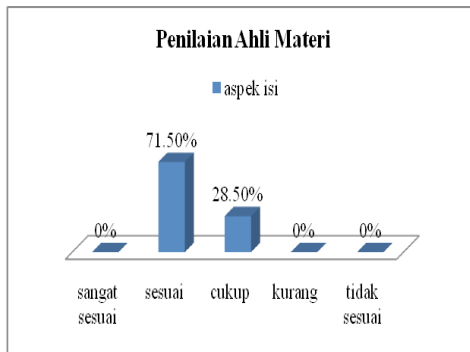
Pengujian produk pada penelitian ini dilakukan melalui uji ahli media dan ahli materi. Peneliti mengujikan produk kepada ahli media Ibu Unik Ambarwati, M.Pd. dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Berdasarkan penilaian ahli media, dari aspek tampilan media POBUNDO yang meliputi aspek warna, gambar, ukuran media, kesatuan kesesuaian antara gambar dengan materi termasuk dalam kategori sesuai dengan persentase 100% dan pada aspek media yang meliputi aspek gambar dua dimensi (rumah adat, senjata, pakaian adat, tarian) mendapat nilai 5 (sangat sesuai). Sedangkan, aspek pemilihan warna pada gambar dua dimensi (rumah adat, senjata, pakaian adat, tarian), gambar *background*, pemilihan warna pada *background*, ukuran *font* (huruf), penggunaan jenis *font*, kejelasan gambar

dan *font* mendapat nilai 4 (sesuai) dengan persentase 75%, dan pada aspek tingkat kemudahan penggunaan media termasuk dalam kategori sangat sesuai.

Hasil uji ahli materi yaitu oleh Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, S.IP. M.Pd. dosen jurusan PGSD FIP UNY yang mengampu Ilmu Pengetahuan Sosial. Dari aspek materi yang meliputi aspek materi mengembangkan ilmu dan pengetahuan, kesesuaian isi/materi dengan mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar memperoleh nilai 4 atau kategori sesuai. Aspek kebenaran isi/materi yang disajikan dalam media tentang kebudayaan Indonesia dan penyajian materi jelas mendapat nilai 3 atau kategori cukup. Aspek penyajian materi dilakukan secara apik dan menarik, kesesuaian materi dengan gambar 2 dimensi, dan info tambahan (suku, bahasa, lagu daerah) pada media mendukung kebudayaan Indonesia mendapat nilai 4 yaitu termasuk dalam kategori sesuai. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa



Gambar 1. Grafik Penilaian Ahli Media



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

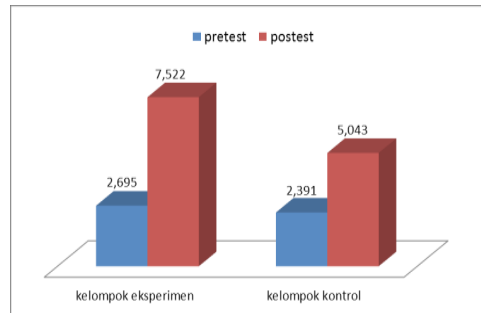


dalam media POBUNDO termasuk dalam kategori sesuai dengan persentase keseluruhan 71,5%.

Pada tahap uji lapangan awal, berdasarkan penilaian 10 orang siswa kelas IV A bahwa media POBUNDO termasuk dalam kategori sangat baik. Namun, pada proses pelaksanaan, penulis mendapat kritik dari 2 orang siswa yaitu terdapat 2 gambar yang tidak sesuai dengan info dan terjadi salah penulisan info sehingga peneliti melakukan revisi sebelum digunakan pada tahap uji skala besar.

Pada tahap uji skala besar, perlakuan pada kelas IV A (kelompok eksperimen) peneliti memberikan media POBUNDO sedangkan kelas IV B (kelompok kontrol) peneliti menggunakan media yang terdapat di SDN Demangan berupa tempelan dinding bergambar senjata, tarian, rumah adat. Sebelum diberikan perlakuan, masing-masing diberikan soal pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa terhadap materi kebudayaan Indonesia dan diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 2,695 sedangkan kelas kontrol adalah 2,391. Walaupun ada selisih tapi tidak jauh berbeda hanya selisih 0,3 sehingga bisa dikatakan tingkat pengetahuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Setelah pemberian perlakuan pada masing-masing kelas, peneliti memberikan soal posttest kepada siswa. Adapun perbandingan hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen

dengan kelas kontrol adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 3 di atas bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, yaitu mengalami kenaikan sebesar 4,827 dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol memiliki kenaikan sebesar 2,652 dari 2,391 menjadi 5,043.

Hasil dari uji lapangan menunjukkan bahwa media POBUNDO layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan pada siswa kelas IV SDN Demangan. Namun, peneliti masih melakukan evaluasi dan revisi kembali setelah berdiskusi dengan wali kelas IV dan dosen pembimbing bahwa media POBUNDO perlu dilakukan cek kembali pada penulisan info dan perlunya pengemasan POBUNDO secara apik dan praktis untuk siswa.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media POBUNDO (Pop-up Budaya Indonesia) dilakukan dengan tujuan dapat digunakan siswa kelas IV SDN Demangan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia khususnya pada kurikulum KTSP dengan Standar Kompetensi “Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keberagaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi” dan Kompetensi Dasar “Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)”. Apabila kurikulum telah berganti menjadi kurikulum 2013 maka POBUNDO tetap dapat diterapkan yaitu pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dengan subtema 1 “Keragaman Budaya Bangsaku”. Sehingga dapat disimpulkan POBUNDO merupakan media yang fleksibel dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SDN Demangan.

Berdasarkan hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media POBUNDO masuk dalam kategori sangat sesuai. Dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media POBUNDO memiliki nilai visualisasi design yang baik dan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN Demangan. Tampilan media POBUNDO membuat siswa kelas IV SDN Demangan merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar mata

pelajaran IPS khususnya yang berkaitan dengan budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran POBUNDO.

Ditinjau dari hasil uji coba validasi materi menunjukkan bahwa media POBUNDO masuk dalam kategori sesuai. Materi dan info yang terdapat dalam media POBUNDO sesuai dengan materi pelajaran IPS yang ada di SDN Demangan. Dari hasil uji ahli materi, media POBUNDO dapat digunakan sebagai sarana belajar yang membantu belajar siswa untuk mengenal dan memahami keanekaragaman budaya Indonesia. Siswa dapat belajar mandiri dengan POBUNDO, namun juga perlu dilengkapi dengan buku-buku pelajaran yang menunjang dengan materi budaya Indonesia.

Siswa-siswa kelas IV SDN Demangan mengakui bahwa media POBUNDO menarik dan dapat membantu siswa dalam mengenal keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji lapangan awal yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV SDN Demangan yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memberi tanggapan positif terhadap media POBUNDO. Selain membantu siswa dalam belajar mengenal budaya Indonesia, media POBUNDO juga memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran IPS khususnya budaya Indonesia. Guru dapat memberikan metode mengajar yang menarik dan efektif kepada siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Pop-Up Budaya Indonesia (POBUNDO) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan yang layak, menarik, dan efektif untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

### Saran

Bagi siswa disarankan agar pengetahuan dan wawasan mengenai kebudayaan Indonesia yang sudah baik tetap dipertahankan dan terus ditingkatkan agar terpupuk rasa cinta tanah air dan bangga dengan budaya Indonesia. Bagi guru disarankan untuk menggunakan media POBUNDO secara terintegrasi dengan pendekatan/metode pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

Adisukarjo, S. dan R. Ningsih. 2007. *Horizon IPS Ilmu Pengetahuan Sosial Semester Pertama 5A Kelas 5 SD*. Edisi 2. Cet 1. Bogor: Yudhistira.

Andank. 2012. *Memperkenalkan Budaya Daerah Kepada Anak*. Diunduh pada Minggu, 31 Mei 2015, pukul 23.15 WIB. Sumber: <http://tambahan-ilmu.blogspot.com/>

2012/02/ [memperkenalkan-budaya-daerah-kepada.html](#)

Arifin, M., dkk. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Kimia*. Malang: UM Press.

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Borg, W. R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York & London: Longman.

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Darisandi, Roby. 2015. *33 Kebudayaan diklaim Negara Asing! Segera Patenkan Aneka Ragam Kebudayaan Indonesia*. Diunduh pada Selasa, 26 Mei 2015, pukul 10.20 WIB. Sumber: <https://www.change.org/p/presiden-republik-indonesia-33-kebudayaan-diklaim-negara-asing-segera-patenkan-aneka-ragam-kebudayaan-indonesia>.

Dewantari, A.A. 2014. *Sekilas tentang Pop-up, Lift the Flap, dan Movable Book* diakses dari <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/> pada tanggal 12 September 2014 Pukul 09.30 WIB.

Indrawati, Ni Ketut. 2013. Desain Buku Pop-Up dan Media Pendukungnya sebagai Pengenalan Pramuka untuk Remaja di Denpasar. Skripsi. Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Koentjaraningrat. 1990. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta

Kusuma, A.D. 2013. Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Nay. 2013. Penyebab Makin Luntarnya Budaya Indonesia. diunduh pada Selasa, 26 Mei 2015, pukul 10.06 WIB. Sumber: <http://pendidikan.galihpamungkas.com/penyebab-makin-luntarnya-budaya-indonesia>.

Rita Eka Izzaty, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.

Sarwiyanto, C. Subagya, dan F.T. Indratno. 2009. Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan PKN Kelas 3 SD. Edisi Revisi. Yogyakarta: Kanisius

\*\*\*