
PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV DI SDN 040461 BERASTAGI

POP-UP BOOK MEDIA DEVELOPMENT IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING FOR GRADE IV STUDENTS AT SDN 040461 BERASTAGI

Gita Elfira Br Surbakti¹, Yunistita Singarimbun², Yosefo Gule³

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Berastagi

^{2,3}Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Berastagi

Email: gitasurbakti12@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pengembangan. Harapan dari adanya media *pop-up book* dapat menarik daya tarik siswa SDN 040461 Berastagi dalam membaca karena terdapat banyak ilustrasi yang mudah dan menyenangkan untuk anak. Pengembangan media interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca untuk siswa SDN 040461 Berastagi. Metode pengembangan ini menggunakan Research and Development (R&D). Model yang digunakan adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Populasi penelitian 28 siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi, lalu sampel di uji coba sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian melalui wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian yaitu validasi yang dilakukan oleh para validator, maka mendapatkan hasil presentase yaitu ahli materi mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Ahli media mendapatkan presentase 96,6% dengan kriteria valid. Ahli praktisi pembelajaran mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Sedangkan penilaian respon siswa mendapatkan presentase dengan rata-rata valid dan dikatakan positif. Media *pop-up book* menarik perhatian siswa sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias dan bersemangat

Kata Kunci : Media, *Pop-up book*, Bahasa Indonesia, Siswa, Pengembangan

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop pop-up book media in Indonesian language learning using a development model. The hope of having pop-up book media can attract the interest of SDN 040461 Berastagi students in reading because there are many illustrations that are easy and fun for children. The development of this interactive media aims to produce media that can improve reading skills for SDN 040461 Berastagi students. This development method uses Research and Development (R&D). The model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). The population of the study was 28 fourth grade students of SDN 040461 Berastagi, then the sample was tested as many as 28 students. The research data collection technique was through interviews, observations, and questionnaires. The results of the study were validation carried out by the validators, so the percentage results were that the material experts got a percentage of 97.5% with valid criteria. Media experts got a percentage of 96.6% with valid criteria. Learning practitioner experts got a percentage of 97.5% with valid criteria. Meanwhile, the assessment of student responses got a percentage with an average of valid and was said to be positive. Pop-up book media attracts students' attention so that when learning takes place, students are more enthusiastic and excited.

Keywords: Media, *Pop-up book*, Indonesian, Students, Development

I. PENDAHULUAN

Sekolah adalah sarana pendidikan yang dibangun sebagai proses pembelajaran secara langsung dan diawasi oleh guru. Secara tidak langsung, sekolah berfungsi untuk meningkatkan keterampilan dan

kemampuan siswa. Kemampuan guru dalam menyediakan bahan ajar dan menyediakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat memengaruhi bagaimana siswa memahami pelajaran.

SDN 040461 Berastagi menghadapi

masalah ini. Hanya buku paket yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah. menggunakan gambar print out yang kadang-kadang tidak menarik. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik atau tidak memberikan perhatian pada pelajaran. Robert Gagne dan Briggs, seorang ilmuwan psikologis, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen pembelajaran.

Menggunakan media buku pop-up memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Media pop-up buku ini unik dan menarik sehingga jarang orang menggunakannya, meningkatkan rasa penasaran dan antusiasme anak untuk membaca. (Tarihoran et al., 2021)

Pop-up book media memiliki visual yang unik yang dapat menarik perhatian siswa. Gambar-gambar yang muncul satu-satu bergerak membuat siswa tertarik untuk membuka halaman berikutnya. Media ini diharapkan untuk mendorong siswa untuk membaca cerita lain juga.

Rumusan masalah sebagai yang diperoleh adalah Bagaimana kelayakan media pop-up book dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? Bagaimana respon siswa Ketika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *pop-up book*?

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menjelaskan prosedur pengembangan media pop-up book pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk menjelaskan respon siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pop-up book.

Spesifikasi Produk ini berfokus membuat produk berbentuk buku cerita timbul yang dapat bergerak dan menarik perhatian jika setiap halamannya dibuka. Pengembangan media ini berwujud media cetak, terdiri atas buku cerita bergambar yang menceritakan tentang “saling menghargai dan sikap kebersamaan”.

Dalam *pop-up book* menceritakan tentang kebersamaan dan cara sikap dalam

menghargai perbedaan makhluk hidup. Cerita tersebut berada pada bawah gambar dengan huruf yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu warna-warna yang dipilih dalam pembuatan media *pop-up book* warna-warna yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh ketika menggunakan media ini.

Penelitian dan pengembangan (RnD) adalah jenis penelitian yang terdiri dari rangkaian produk yang disusun dengan tujuan untuk menentukan apakah produk tersebut efektif atau tidak saat digunakan. Untuk mendapatkan hasil produk yang baik, penelitian harus dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan menguji apakah hasil produk tersebut bermanfaat bagi masyarakat.

Dalam penelitian pengembangan, ada berbagai jenis model pengembangan yang tersedia, yang membantu peneliti memahaminya dengan lebih mudah dibandingkan dengan penjelasan yang panjang. Ada 7 jenis model penelitian pengembangan, dan model ADDIE adalah yang paling umum digunakan oleh peneliti. (Mouwn Erland, 2020)

Pada model penelitian ini terdapat 5 tahapan, diantaranya ialah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.

Fungsi dari media pembelajaran sendiri berbeda dengan komponen-komponen lainnya yang diisi informasi materi yang akan disampaikan kepada siswanya. Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut digunakan secara berkelompok maupun individu. Fungsi media sendiri sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswanya, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah solusi dari hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses penyampaian pembelajaran sedangkan Dongeng fabel adalah dongeng yang menampilkan karakter manusia melalui tokoh hewan, seperti cerita kancil dan buaya. Media pop-up buku ini menceritakan kehidupan hewan di hutan, yang memiliki

banyak perbedaan, tetapi mereka harus saling menghargai dan menerima perbedaan tanpa mengira. Karena setiap perbedaan pasti memiliki keunggulannya sendiri. (Aribowo & Wijonarko, 2024)

Diharapkan penelitian ini dapat membantu menyelesaikan masalah di kelas. Karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan, siswa menjadi jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa berkonsentrasi pada pelajaran dan membuat mereka merasa lebih terlibat. Karena daya tariknya sebagai buku cerita sekaligus buku pembelajaran, produk ini mudah digunakan dan dipahami oleh siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan SDN 040461 Berastagi dengan menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan kemudian diuji efektif atau tidaknya produk yang dihasilkan. Menurut Gay penelitian pengembangan produk yang efektif dan digunakan sekolah bukan untuk pengujian teori.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini sendiri ialah dapat menghasilkan dan juga mengembangkan produk yang sudah ada dan juga dapat berguna dalam dunia pendidikan sebagai perbaikan pengembangan dan evaluasi dari sistem Pendidikan.

Model konseptual biasanya ditemukan dalam model rancangan sistem pembelajaran, yaitu model ADDIE, yang mengaitkan antara komponen produk yang akan dikembangkan dan bagaimana prosedur pembuatan produk dijalankan.

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena terdapat evaluasi di setiap tahapan penelitian. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa model ini memenuhi kebutuhan penelitian dan memungkinkan evaluasi untuk membantu memperbaiki tahapan berikutnya.

Model ADDIE adalah jenis model pengembangan yang dirancang secara rinci dan terstruktur untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Para pendidik menggunakan model ini untuk membuat program pembelajaran yang efektif dan mendukung proses pembelajaran. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Nurfadhillah et al., 2021)

Peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap sekolah dan juga kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Tahap ini peneliti mengumpulkan data-data dari kepala sekolah maupun guru kelas IV yang bersangkutan serta mengamati secara langsung hal apa saja yang melatarbelakangi mengembangkan media pop-up book.

Peneliti akan merancang desain produk berdasarkan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Peneliti akan merancang serta mencari referensi terkait untuk pengembangan media pembelajaran pop-up book. Peneliti akan menentukan tema, isi, cerita, tulisan, dan gambar yang menarik untuk media pop-up book. Media ini tidak hanya diharapkan dapat menarik minat siswa untuk membaca, tetapi juga mengandung pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Peneliti akan membuat desain yang sudah dirancang sebelumnya sebelum berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Selanjutnya, media akan divalidasi oleh validator media, praktisi, guru, dan materi.

Jika medianya belum masuk kriteria yang ditentukan peneliti akan segera melakukan revisi media berdasarkan masukan yang membangun dari para validator.

Ketika media sudah divalidasi oleh para ahli media, praktisi/guru dan juga ahli materi, peneliti melakukan penerapan terhadap media pop-up book sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kemudian langkah

selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian terhadap hasil dan juga respon siswa ketika menggunakan media *pop-up book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap evaluasi ini dilakukan ketika peneliti konsultasi bersama dosen pembimbing dan juga para tim ahli dalam memvalidasi produk yang dikembangkan berupa *pop-up book* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 040461 Berastagi.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan dan bagaimana reaksi siswa ketika menggunakan media *pop-up book*. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada para ahli media, ahli praktisi/guru dan juga materi sedangkan Sedangkan untuk mengetahui respon siswanya diberikan angket agar dapat mengetahui keberhasilan dari penggunaan media *pop-up book* tersebut. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dijadikan sebagai penentu kevalidan produk yang dihasilkan.

Jenis data pada penelitian ini ada dua, yaitu kualitatif dan juga kuantitatif.

Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil angket yang sebelumnya diberikan kepada para validator media, materi dan praktisi/guru serta respon siswa. Sedangkan data kualitatifnya diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 040461 Berastagi dan hasil pengamatan dalam implementasi media *pop-up book*.

Pada penelitian pengembangan ini instrument pengumpulan datanya menggunakan beberapa instrument diantaranya ialah wawancara, observasi, dokumentasi, angket.

Teknik analisis data adalah unsur yang paling penting. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, ialah: Analisis data kualitatif Hasil analisis data kualitatif ini diperoleh dengan wawancara, pengamatan, serta masukkan dari para validator. Analisis data validitas produk Adapun rumus yang dipakai untuk menghitung hasil keseluruhan ialah:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \dots \dots \dots 1$$

Keterangan

P = Persentase

X = Jumlah jawaban seluruh responden

X₁ = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Tabel 1. Skala Persentase Validitas Produk

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
75-100%	Valid	Tidak revisi
51-74%	Cukup valid	Tidak revisi
25-50%	Kurang valid	Revisi
0-24%	Tidak valid	Revisi

Dari penjelasan kriteria diatas, maka dapat disimpulkan jika media divalidasi mendapat presentase 75-100% maka media tersebut sudah sesuai dengan kriteria dan tidak perlu ada revisi, jika hasilnya 51-74% maka media sudah masuk kriteria dan tidak ada revisi. Jika hasil persentase media 25-50% maka media kurang valid dan belum sesuai dengan kriteria dan harus dilakukan revisi. Jika

hasil validasi media 0-24% maka media tersebut tidak valid dan tidak sesuai dengan kriteria yang ditentukan serta harus dilakukan revisi.

Penelitian Studi pengembangan ini dilakukan di kelas IV SDN 040461 Berastagi. Dalam penelitian ini, peneliti membuat buku *pop-up* sebagai alat untuk mengajar Bahasa Indonesia kepada siswa kelas IV. Desain buku *pop-up* ini sengaja

dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa karena setiap halaman buku akan muncul gambar.

Peneliti Menyusun beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan dongeng binatang (fabel) yang berjudul “Semua Istimewa”. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham dengan isi dari dongeng itu sendiri. Dan sebagai antisipasi jika waktunya tidak cukup untuk satu persatu maju membaca di depan.

Peneliti menerapkan media pop-up buku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Media pop-up buku telah divalidasi oleh para validator media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Selain itu, siswa dinilai menggunakan media pop-up buku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini diadakan di SDN 040461 Berastagi, di mana siswa dalam kelas IV berjumlah 28 siswa.

Peneliti kemudian meningkatkan pemahaman siswa tentang dongeng binatang (fabel). Sebelum mengenalkan buku pop-up media, peneliti bertanya apa itu media pembelajaran dan bagaimana itu berfungsi. Setelah mereka mengetahui apa itu, peneliti mulai mengenalkan media pembelajaran.

Setelah mengenalkan media *pop-up book* dan juga pemberian contoh terkait dongeng binatang (fabel), siswa diminta untuk membentuk 2 kelompok dan tiap kelompok berjumlah 14 siswa. Kemudian tiap kelompok diberikan 1 media *pop-up*

book dan dibaca Bersama dengan peneliti dan membahas sedikit cerita dongeng tersebut. Setelah membaca dan membahas dongeng tersebut peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap siswa.

Setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dibagian akhir media *pop-up book*, siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan dongeng binatang (fabel) pada media *pop-up book* dan kemudian menceritakan Kembali isi dari dongeng binatang fabel tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap implementasi media *pop-up book* ini, semua siswa terlibat dalam pembelajaran menggunakan media *pop-up book* dan juga mereka lebih bersemangat dan antusias. Ketika pembelajaran menggunakan media *pop-up book*. Dan diakhiri pembelajaran siswa diminta untuk melakukan penilaian respon terhadap media *pop-up book*.

Peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran selama proses pengembangan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi hasil dari pembuatan buku pop-up dan untuk menentukan apakah buku pop-up dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi. Para validator media yang relevan menilai bahwa font teks cerita dongeng harus lebih besar.

1. Ahli Materi

a) Data Kualitatif Ahli Materi

Tabel 2. Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Krtik dan Saran
unistita S.S., M.Si	agus, Siap dilaksanakan

b) Data Kuantitatif Ahli Materi

Analisis data Kuantitatif

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Dari hasil rekapitulasi validasi materi pada media *pop-up book* secara keseluruhan, maka memperoleh dengan nilai 97,5% dengan kriteria valid. Materi yang digunakan pada media *pop-up book*

dinyatakan valid dan tidak perlu ada perubahan revisi lagi. Akan tetapi perlu memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik maupun saran dari ahli materi.

2. Ahli Media

a) Data Kualitatif Ahli Media

Tabel 3. Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Krtik dan Saran
Wisnu Saputra Sembiring,M.Pd	Bagus, Siap dilaksanakan

b) Data Kuantitatif Ahli Media

$$P = \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$$

Dari hasil rekapitulasi validasi media *pop-up book* secara menyeluruh, memperoleh nilai 96,6% denga kriteria valid. Maka dari itu media *pop-up book* ini, tidak perlukan melakukan revisi secara menyeluruh. Akan tetapi perlu

memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik dan saran dari ahli media.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

a) Data kualitatif

Tabel 4. Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Krtik dan Saran
Sabarita br Sembiring S.Pd	font tulisan perlu diperbesar

b) Data Kuantitatif

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Berdasarkan rekapitulasi secara keseluruhan dari validasi praktisi pembelajaran, memperoleh nilai 97,5% dengan kriteria valid dan tidak perlu ada revisi secara menyeluruh. Akan tetapi perlu memperhatikan dan juga mempertimbangkan kritik dan saran dari ahli praktisi pembelajaran.

4. Hasil Uji Coba Produk Media Pembelajaran

Perhitungan skor berdasarkan angket respon siswa kelas uji coba terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Jumlah skor yang memilih tidak positif (TP) = 0

Jumlah skor yang memilih kurang positif (KP) = 0

Jumlah skor yang memilih cukup positif (CP) = 57

Jumlah skor yang memilih positif (P) = 316

Jumlah skor = 373

Persentase kepraktisan

$$= \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{373}{392} \times 100\% = 95.1 \%$$

Hasil uji coba kelompok kecil tahap kedua menunjukkan bahwa siswa memilih sangat setuju dan setuju bahwa *pop-up* buku dan media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan dapat dikategorikan sebagai "valid". Dari data yang tercantum dalam table 4.7 di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu menggunakan media secara interaktif dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

Uji Kepraktisan dari Hasil Angket Respon siswa Kelompok Besar

Perhitungan skor berdasarkan angket respon siswa kelas uji coba terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Jumlah skor yang memilih tidak positif (TP) = 0

Jumlah skor yang memilih kurang positif

$$\begin{aligned}
 (KP) &= 0 \\
 \text{Jumlah skor yang memilih cukup positif} \\
 (CP) &= 33 \\
 \text{Jumlah skor yang memilih positif (P)} \\
 &= 348 \\
 \text{Jumlah skor} &= 381 \\
 \text{Persentase kepraktisan} \\
 &= \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 \text{Persentase kepraktisan} &= \frac{381}{392} \times 100\% \\
 &= 97,1\%
 \end{aligned}$$

Dari data yang tercantum dalam, dapat diamati bahwa pada kelas kelompok besar siswa memilih sangat setuju dan setuju menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *pop-up book* mudah digunakan dalam proses pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai “valid” Dari hasil uji coba kelompok kecil tahap kedua tersebut disimpulkan bahwa peserta didik mampu menggunakan media menjadi interaktif dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Media pop-up buku ini dimaksudkan untuk membuat siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi lebih mudah saat mereka belajar, terutama bahasa Indonesia. Media pop-up buku ini adalah buku cerita dongeng fabel yang halamannya dibuka untuk menampilkan gambar. Media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca karena memiliki banyak gambar dan warna yang menarik, yang membantu siswa tetap fokus saat belajar secara langsung. Media ini dikemas dalam

buku landscape 21x42 cm.

Media sangat penting dalam proses pembelajaran, sebagai pengantar pesan atau perantara. Selain itu, harus ada media yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka antusias untuk belajar. Selain itu, desain media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, desain media pembelajaran harus dirancang oleh ahli desain yang mahir.

Media pembelajaran harus diubah untuk menarik perhatian siswa. Media yang monoton akan membuat siswa bosan. Dengan demikian, para guru harus mengubah cara mereka menggunakan media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah buku pop-up, yang dapat menarik siswa karena materinya menarik dan mudah dipahami oleh siswa karena memiliki visual yang menarik. Visual bertema hewan membuat anak membaca dengan senang hati karena tidak terlalu banyak teks yang monoton.

Buku pop-up memiliki berbagai warna, ide, dan animasi hewan yang menarik anak. Mereka juga menawarkan aktivitas seperti membaca, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali, dan mengamati. Banyak model pembelajaran dan variasi yang menarik akan membuat anak lebih awal mengikuti pembelajaran dan membuatnya lebih menarik. Anak-anak SD tingkat rendah masih suka hal-hal yang berbaur gambar, yang menarik perhatian mereka.

Siswa kelas IV SDN 040461 Berastagi sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan media *pop-up book*. Maka dari itu, media *pop-up book* dirancang sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development (*RnD*).

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, diantaranya ialah:

1. Prosedur pengembangan media *pop-up book* di SDN 040461 Berastagi, sebagai

berikut:

Analisis: Wali kelas IV SDN 040461 Berastagi diwawancarai dan diamati secara langsung untuk mengetahui masalah yang ada di kelas dan menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV.

Desain: Pada tahap ini, peneliti merancang media mulai dari menentukan alur cerita, tokoh, desain gambar, cover, dan font yang akan digunakan untuk menulis cerita sehingga mudah dibaca oleh pembaca. Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pada tahap pengembangan, media ini divalidasi oleh para validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga berkonsultasi dengan dosen pembimbing.

Implementasi: Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba secara langsung pada kelas IV SDN 040461 Berastagi. Selain itu, peneliti menilai reaksi siswa terhadap buku pop-up media.

Evaluasi: tahap ini dilakukan selama proses pengembangan buku pop-up media. Para validator dan guru memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan buku pop-up.

2. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, maka mendapatkan hasil presentase yaitu ahli materi mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Ahli media mendapatkan presentase 96,6% dengan kriteria valid. Ahli praktisi pembelajaran mendapatkan presentase 97,5% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* dan materi yang terdapat dalam media *pop-up book* dikatakan valid tanpa perlu adanya revisi secara menyeluruh. Sedangkan penilaian respon siswa mendapatkan tingkat yang valid dan dikatakan positif. Media *pop-up book* menarik perhatian siswa sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias dan bersemangat. Hasil presentasi dari validasi para validator menunjukkan presentasi ahli materi 97,5% dengan kriteria valid, ahli media 96,6% dengan kriteria valid, dan ahli praktisi

pembelajaran 97,5% dengan kriteria valid. Media pop-up book dan kontennya dapat diterima tanpa perlu diubah secara menyeluruh. Namun, penilaian respons siswa dianggap memenuhi standar dan dianggap positif. Pop-up buku media menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih antusias dan bersemangat saat pelajaran berlanjut.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan pada penelitian Adapun saran yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi yang signifikan untuk digunakan oleh guru. Diharapkan bahwa media interaktif ini akan menjadi salah satu referensi berharga dalam proses pembuatan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memotivasi dan mendorong gagasan tentang cara menggunakan media pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Memberikan Dukungan kepada peserta didik selama proses pembelajaran juga berarti meningkatkan pengalaman dan pengetahuan mereka. Ini tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu mereka belajar tentang nilai-nilai cerita, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mereka.

3. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Para peneliti menyarankan penelitian dan pengembangan tambahan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas persta siswa. Media pembelajaran seperti ini perlu dipertimbangkan dalam berbagai aspek, seperti materi, isi, dan media yang digunakan agar lebih beragam. Selain itu, media pembelajaran yang sudah ada harus dioptimalkan. Peneliti yang ingin menerapkan dan melanjutkan penelitian pengembangan harus mempertimbangkan potensi diri mereka, jumlah waktu yang

tersedia untuk pengembangan, dan sumber daya dan fasilitas yang mendukung proses pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. saddam. (2023). *LANDASAN PENDIDIKAN: Teori dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era*.
- Aribowo, H., & Wijonarko, G. (2024). *Manajemen Sumber Daya Manusia*.
- Dr. Ida Basaria, M. . (2021). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*.
- Faiza, N. N., Wardhani, I. S., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21 : MEMBANGUN GENERASI*. 2(12).
- Gereda, A. (2021). *KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, E. (2023). *Strategi Pembelajaran*.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved*, 8(4), 860–873. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Laela, S. N., Assunniyah, A., & Assunniyah, U. A. (2024). *Pendahuluan Pendidikan di Indonesia terus mengalami banyak perubahan siklus yang berkembang dalam menghasilkan berbagai bentuk model pembelajaran , sebagai contoh strategi , teknik , metode bahkan yang berhubungan dengan administrasi serta keterampilan pe*. 07(01), 14–24.
- Mouwn Erland. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin* (Issue March).
- Mustafa, S. R., & Bakar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.30606/rjocs.v9i1.1740>
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Nurwahid, M., & Ashar, S. (2023). Media Pembelajaran Panganmewah dan Jargon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 221–234
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372.
- Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2025). *Pengembangan Media Smart Box berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 10(1), 357–365.
- Septian, A., Fahrisyah, M. L., & Jusniani, N. (2022). Pengembangan GeoGebra Classroom Pada Materi Transformasi Geometri. *Prisma*, 11(2), 504.

- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016, 2016–2020*.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sopandi, W. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN RADEC (Teori dan Implementasi di Sekolah)*.
- Sudirjo, E. (2021). *Komunikasi Dan Interaksi Sosial Anak*.
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234.
- Suryatma, I., Aunurrahman, & Suratman, D. (2017). Pengembangan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar di Kelas X Jurusan Multimedia SMK Mandiri Pontianak. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(12), 1–7.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217.
- Tarihoran, D., Nau Ritonga, M., & Lubis, R. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 32–38.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yohana, T. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan*.
- Zatria, R., Maizeli, A., Hidayat, Y., Kunci, K., & Sma, X. (2023). Pengembangan E-Modul Pada Materi Virus Kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1719–1722.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70–92.