

---

---

## **Development Of Pop Up Book Picture Story Book Media For Students In The Indonesian Language Subject In Grade III Of State Elementary School 02 Ameroro**

**Shindi<sup>1\*</sup>, Arna Juwairiyah<sup>2</sup>, Ahmad<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> *Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas Sulawesi Tenggara*

\*Author Correspondence. Email: [shindiasriani84@gmail.com](mailto:shindiasriani84@gmail.com) Phone: +6281524749295

---

**Abstract :** *This study aims to produce a product in the form of pop-up book-based learning media on Indonesian language subjects as a supporter of the learning process. The type of research used is R&D, namely research that develops a product. The development of a learning media uses the ADDIE learning system model consisting of: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 16 students of class III Negeri 02 Ameroro. Data collection techniques were carried out by validity testing and practicality testing. The results of the validity test study showed that the results of the material expert validator obtained a percentage of 93% by showing a very valid category, the media expert validator obtained a percentage of 91% by showing a very valid category, and the language expert validator obtained a percentage of 85% by showing a valid category. The assessment of the practicality of the media from the teacher obtained a presentation of 96% with a very practical category and the assessment of the effectiveness of the media through students obtained from the trial obtained a percentage of 81.4% with an effective category.*

**Keywords:** *Book Development, Pop-up Book, Indonesian Language Lessons, ADDIE*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis pop-up book pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pendukung proses pembelajaran. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah R&D yaitu penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Pengembangan sebuah media pembelajaran menggunakan model system pembelajaran ADDIE yang terdiri dari: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III Negeri 02 Ameroro yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan dan uji kepraktisan. Hasil penelitian uji kevalidan menunjukkan bahwa hasil validator ahli materi memperoleh presentase 93% dengan menunjukkan kategori sangat valid, validator ahli media memperoleh presentase 91% dengan menunjukkan kategori sangat valid, dan validator ahli bahasa memperoleh presentase 85% dengan menunjukkan kategori valid. Penilaian kepraktisan media dari guru memperoleh presentasi 96% dengan kategori sangat praktis serta penilaian keefektifan media melalui peserta didik yang didapatkan dari uji coba memperoleh presentase 81,4% dengan kategori efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Buku, Pop-up Book, Pelajaran Bahasa Indonesia, ADDIE

## 1. PENDAHULUAN

Dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetus kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan Negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya.

Pendidikan sekolah dasar ialah pendidikan yang di anggap sebagai awal untuk membentuk ilmu pengetahuan peserta didik agar peserta didik tersebut dapat untuk berkomunikasi, menulis, membaca, dan berhitung. Sebagaimana dijelaskan oleh Prastowo bahwa pendidikan dasar memiliki dua fungsi, yaitu 1) Memberikan pendidikan dasar yang berkaitan dengan membaca, menulis, berfikir kritis, penguasaan dasar-dasar agar dapat mempelajari saintek, berhitung dan agar dapat mampu berkomunikasi. 2) Pendidikan dasar memberikan dasar-dasar agar dapat mengikuti pendidikan untuk jenjang selanjutnya.

Peserta didik akan dapat memahami pembelajaran dengan baik maka harus membiasakan untuk menyukai membaca sejak dini. Karena kebiasaan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Peserta didik yang berada di sekolah dasar masih mengalami fase konkret, mereka harus membutuhkan penjelasan dalam pembelajaran dengan detail karena tidak semua anak dapat memahami apa yang disampaikan dengan cepat, dan anak juga membutuhkan sesuatu yang menarik dalam pembelajaran agar anak dapat fokus dan merasa senang dalam belajar. Untuk dapat memenuhi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik maka guru harus dapat menyediakan fasilitas yang bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, misalnya dengan membuat media pembelajaran seperti sumber belajar, media gambar, dan lain-lain.

Sumber belajar juga salah satu menjadi bahan baca tambahan untuk peserta didik. Bahan bacaan merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran karena semakin bagus bahan bacaan, maka semakin bagus pula pemahaman siswa terhadap materi. Variasi dalam penyajian bahan bacaan juga mempengaruhi ketertarikan siswa mengikuti pelajaran. Penggunaan bahan baca berupa buku cerita yang akan menambah pandangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Pada kelas 1 –

3 hampir 80% guru menggunakan buku cerita bergambar. Davis mengemukakan bahwa buku cerita bergambar sebagai suatu alat pendidikan sangat menari untuk digunakan karena buku cerita bergambar : (a) mendorong semangat belajar; (b) mudah di dapatkan di koran atau toko buku; (c) berisi cerita tentang kehidupan sehari-hari; dan (d) memberikan gaya belajar yang bervariasi.

Bahan bacaan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan literasi salah satunya adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar saling berkaitan. Buku ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada materi bacaan serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui mediagambar dapat memperkuat ingatan serta mempermudah pemahaman peserta didik memahami isi cerita.

Buku cerita bergambar dengan kombinasi teks dan ilustrasi yang baik merupakan media yang mampu menarik minat peserta didik untuk membaca. Selain berfungsi dalam menanamkan budaya membaca, menginformasikan berbagai konsep ilmu pengetahuan yang sulit, buku cerita bergambar yang berbasis pada budaya juga berfungsi dalam penyampaian kebudayaan dan juga nilai-nilai moral yang ada di masyarakat agar peserta didik dapat mempelajari kebudayaannya dengan cara menarik. Berdasarkan hal tersebut, buku cerita bergambar dapat dikategorikan layak digunakan sebagai sarana belajar mengajar bagi peserta didik kelas rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti sangat tertarik untuk memilih judul penelitian tentang “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 02 Ameroro”.

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis. Penelitian dan

pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.



**Gambar 1.** Model pengembangan ADDIE

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* ( R&D ) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berupa pop-up book pada mata pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Produk yang dikembangkan yaitu buku *pop-up book* untuk peserta didik kelas III SD Negeri 02 Ameroro. Produk ini berisi materi pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III SD Negeri 02 Ameroro pada semester ganjil.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model desain ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Tahapan hasil pengembangan yang dilakukan peneliti diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Analyze (analisis)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis kebutuhan berupa karakteristik peserta didik dan identifikasi kebutuhan di kelas III SD Negeri 02 Ameroro.

##### a. Analisis Peserta Didik

Tahapan ini bertujuan mengetahui karakteristik dari peserta didik yang disajikan sebagai subjek uji coba produk. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Adapun karakteristik peserta didik yang diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik, keaktifan peserta didik, serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang ditemukan

baha peserta didik memiliki tingkat keaktifan yang kurang karena pembelajaran masih berpusat kepada guru selain itu, di sekolah tersebut belum ada media pembelajaran bergambar yang bergaya pop-up book, sehingga saya tertarik menawarkan media pembelajaran berbasis pop-p book ini kepada pihak sekolah, dan direspon dengan baik karena memang diperlukan media tersebut agar peserta didik lebih banyak mengetahui media pembelajaran dan cara belajar yang berbeda.

b. Analisis Kebutuhan Pengembangan

Pada observasi awal yang dilakukan disekolah SD Negeri 02 Ameroro peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, dengan menanyakan beberapa hal yakni media yang digunakan pada pembelajaran di sekolah tersebut hanya berupa buku cetak sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan pembelajaran yang tepat untuk digunakan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan produk yaitu pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka khususnya pada bab 2 kawan seiring. Maka dari itu, untuk memudahkan peserta didik memahami dengan mudah materi tersebut peneliti menyajikan melalui media berbasis pop-up book yang disertai dengan gambar, maka peserta didik akan lebih mudah menyerap materi yang dibaca.

2. Design (perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menentukan aplikasi apa yang digunakan dalam pengembangan.

a) Pemilihan Aplikasi Untuk Membuat

Beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran pop-up book antara lain: Aplikasi Canva, dan Aplikasi Word.



**Gambar 2.** aplikasi canva dan word

b) Menyusun Pop-up Book

1) Rencanakan dan desain:

- Tentukan tema dan cerita buku.
- Buat sketa desain untuk halaman dan elemen pop-up, pertimbangkan bagaimana elemen akan muncul saat buku dibuka.

2) Siapkan bahan:

- Kertas atau karton berkualitas (untuk halaman dan elemen pop-up)
- Lem kertas
- Gunting
- Cutter
- Penggaris
- alat ulis (pulpen atau spidol)

3) Buat template pop-up:

- Gambarlah template untuk elemen pop-up pada kertas atau karton, gunakan pola dasar seperti lipata, tabung dan engsel untuk membuat 3D.

4) potong dan lipat:

- Potong elemen sesuai template
- Lipat kertas sesuai pola yang telah dibuat, menggunakan alat bantu seperti penggaris untuk lipatan yang rapi.

5) Rakit halaman:

- Tempelkan elemen pop-up ke halaman buku menggunakan lem. Pastikan elemen dapat bergerak dengan baik saat buku dibuka.
- Periksa dan pastikan elemen tidak terjepit dan dapat bergerak dengan lancar.

6) Selesaikan buku

- Susun halaman yang telah selesai dan satukan buku menggunakan penjilidan lem.

7) Uji dan perbaiki

- Buka dan tutup buku beberapa kali untuk memastikan semua elemen pop-up berfungsi dengan baik.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis komik digital. Proses ini dilakukan

dengan cara merevisi media pembelajaran akan terlebih dahulu dinilai oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validasi dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *pop-up book* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli materi diterapkan mampu memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Materi divalidasi dengan cara mengisi lembar angket penilaian dan memberikan tanggapan sebagai dasar untuk revisi produk.

1) Hasil Validasi media pembelajaran berbasis *pop-up book*

Ahli materi sebagai Validator media pembelajaran berbasis *pop-up book* adalah guru SD Negeri yaitu bapak Sunarto, S.Pd.,SD.,GR yang ahli dalam memahami terkait desain media pembelajaran berbasis *pop-up book*. Angket validasi materi terdiri atas tiga aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian materi. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validator Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kejelasan topic pembelajaran	✓				
4.	Kesesuaian isi materi	✓				
5.	Pemberian contoh untuk memperjelas materi		✓			
6.	Ketepatan teks sesuai dengan isi materi		✓			
7.	Konsep yang disajikan sudah tepat dan benar	✓				
8.	Kejelasan teks yang disajikan	✓				
9.	Kebenaran teks dengan materi yang akan disajikan	✓				
10.	Penggunaan medi dapat menarik minat serta perhatian peserta didik		✓			
11.	Penyajian teks memberikan pengetahuan kepa peserta didik		✓			
12.	Buku yang isajikan menarik perhatian peserta didik	✓				
<b>Jumlah Presentasi</b>		100%				

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

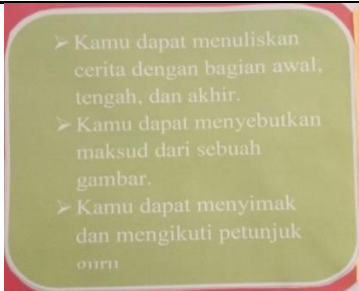
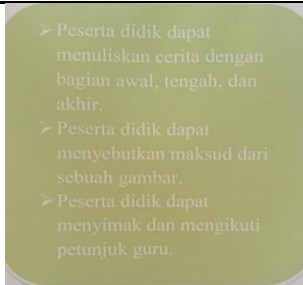
$$p = \frac{56}{60} \times 100\% = 0,93 \times 100\% \\ = 93\%$$

Berdasarkan tabel 1 diatas bawah hasil validasi materi tersebut menunjukkan hasil presentasi kevalidan yaitu 93%. Hal ini menunjukkan bahwa uji materi media pembelajaran yang berbasis *pop-up book* pada pembelajaran bahasa Indonesia termksud kategori “sangat valid”.

2) Hasil revisi produk media pembelajaran berbasis *pop-up book*

adapun data yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dari saran dari bapak Sunarto,S.Pd.,SD.,GR selaku validator materi terhadap media pembelajaran *pop-up book* dipaparkan dalam tabel 2.

**Tabel 2.** Revisi Produk dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Penulisan pada tujuan pembelajaran sebaiknya jangan gunakan kata kamu tapi gunakanlah kata siswa atau peserta didik

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan cara menguji kevalidan dari segi desain sampul, aspek kesesuaian isi media dan aspek penyajian yang terdapat dalam media pembelajaran yang berbasis *pop-up book* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli media diharapkan untuk memberikan nilai dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan peneliti. Media pembelajaran divalidasi dengan mengisi lembar angket penelitian dan memberikan tanggapan serta saran bagi peneliti untuk merevisi produk.

1) Hasil validasi media pembelajaran berbasis *pop-up book*

Ahli desain sebagai validator media pembelajaran berbasis *pop-up*

Shindi, Arna Juwairiyah, Ahmad, *Development Of Pop Up Book Picture Story Book Media For Students In The Indonesian Language Subject In Grade III Of State Elementary School 02 Ameroro*, Vol 1 No 2

book adalah dosen Unsultra. kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dengan pendidikan minimal S2 yang dalam desain/media pembelajaran yaitu bapak Rahmat Kurniawan,S.Pd.,M.Pd. Angket validasi desain terdiri atas tiga aspek yaitu aspek desain sampul, aspek kesesuaian isi media, dan aspek penyajian yang terdiri atas 12 butir pertanyaan. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validator Media

NO	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Teks dan tulisan sampul mudah di baca	✓				
2	Desain gambar memberikan kesan positif	✓				
3	Kesesuaian warna tampilan dan background		✓			
4	Ilustrasi sampul buku menggambarkan isi atau cerita yang di sampaikan	✓				
5	Petunjuk penggunaan atau aturan membaca media buku cerita bergambar tercantum secara lengkap			✓		
6	Penggunaan warna background tidak mengganggu keterbacaan pada teks		✓			
7	Penggunaan jenis dan huruf sudah sesuai	✓				
8	Kesesuaian gambar dengan pada alur cerita	✓				
9	Gaya Bahasa yang digunakan dengan tingkat pemahaman peserta didik	✓				
10	Gambar yang disajikan berhubungan dan mendukung alur cerita	✓				
11	Menarik minat membaca peserta didik	✓				
12	Kemenarikan sampul		✓			
<b>Jumlah</b>						55%
<b>Presentasi</b>						60%

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

$$p = \frac{55}{60} \times 100\% = 0,91 \times 100\% \\ = 91\%$$

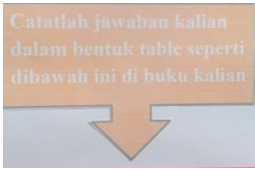
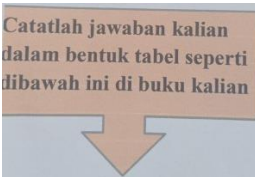
Berdasarkan tabel 3 diatas bahwa hasil validasi media pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil presentase validasi media yaitu 91%. Hal ini

menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran yang berbasis *pop-up book* pada mata pembelajaran bahasa Indonesia yang di kembangkan peneliti termaksud kategori “sangat valid”.

2) Halis revisi produk media pembelajaran berbasis *pop-up book*

Adapun data yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dan saran dari Pak Rahmat kurniawan,S.Pd,.M.Pd selaku validator ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *pop-up book* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam table 4.

**Tabel 4.** Revisi Produk dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Penggunaan warna dan kata sudah bagus namun beberapa warna dan tulisan kurang kontraks dan masih Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan .

c. Validasi ahli bahasa

Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dengan pendidikan minimal S2 yang ahli dalam bahasa dengan kriteria pernah melaksanakan pendidikan bahasa Indonesia atau pernah mengampu mata kuliah bahasa Indonesia.

1) Hasil validasi media pembelajaran berbasis *pop-up book*

Ahli bahasa sebagai validator media pembelajaran berbasis *pop-up book* adalah dosen Universitas Sulawesi Tenggara yaitu Bapak ELLA, M.Pd. Angket validasi bahasa terdiri atas aspek lugas, komunikatif, dialogis, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Validator Ahli Bahasa

NO	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Isi cerita yang disajikan lengkap	✓				
2.	Gambar yang digunakan sudah jelas		✓			
3.	Bahan buku yang di beri warna menarik bagi peserta didik		✓			
4.	Dalam penyajiannya tidak mengandung kata-kata makna ganda (ambigu)		✓			
5.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan		✓			

	efisien		
6.	Penulisan sesuai EYD		✓
7.	Teks tersusun dengan rapih	✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik		✓
	<b>Jumlah</b>		34
	<b>Presentasi</b>		40

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

$$p = \frac{34}{40} \times 100\% = 0,85 \times 100\% \\ = 85\%$$

Berdasarkan tabel 5 diatas bahwa hasil validasi bahasa pada table 5 menunjukkan bahwa hasil presentase validasi bahasa yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran yang berbasis *pop-up book* pada mata pembelajaran bahasa Indonesia yang di kembangkan peneliti termaksud kategori "valid".

## 2) Hasil revisi produk media pembelajaran berbasis *pop-up book*

Adapun data yang dihimpun dari adanya masukan, kritik dan dasar dari bapak ELLA,M.Pd selaku validator ahli bahasa terhadap media pembelajaran *pop-up book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam tabel 6

**Tabel 6.** Revisi Prodk dari Ahli Bahasa

Kritik dan saran	Keterangan
Sudah cukup baik tinggal diperhatikan lagi penulisan Ejaan bahasa indonesianya	

## 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini implementasi produk pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi berlanjut pada tahap uji coba. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas III SD Negeri 02 Ameroro yang berjumlah 16 orang peserta didik Langkah awal subjek dikenai perlakuan yakni berupa memperkenalkan

buku siswa bahasa Indonesia berbasis *pop-up book*. Cara menggunakan media pembelajaran seperti buku pada umumnya, hanya saja buku ini mempunyai halaman – halaman tersembunyi dan cara menemukannya siswa dapat membaca petunjuk yang telah disediakan dibuku tersebut.

Tujuan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* ini adalah untuk memudahkan penyampaian pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar membaca peserta didik melalui *pop – up book* ini. Tujuan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* ini sesuai dengan pendapat Richard E Mayer mengenai *pop – up book* yang bertujuan untuk mendukung teori multimedia dengan memanfaatkan kombinasi teks dan gambar tiga dimensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 2 (Kawan Seiring) ini adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran di SD Negeri 02 Ameroro yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca peserta didik dan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar.

a. Produk Pop-up Book Bahasa Indonesia Bab 2 ( Kawan Seiring )

Hasil pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 2 ( kawan seiring ) ini adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran di SD Negeri 02 Ameroro yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca peserta didik dan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat media yang telah dibuat sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap sebelumnya dan dinamakan evaluasi format, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Sementara evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada guru dan peserta didik kemudian dijadikan sebagai data untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa angket respon.

a. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

Media yang telah dirancang oleh peneliti dan dinilai oleh validator ahli. Validator yang terdiri dari tiga orang yaitu: Bapak Sunarto S.Pd.SD.,GR (Guru SD) Bapak Rahmat Kurniawan, S.Pd.,M.Sc sebagai (Dosen), dan Bapak

ELLA, M.Pd (Dosen). Data Hasil Analisis yang diperoleh untuk mencari nilai rata-rata yaitu dengan menjumlahkan perolehan skor tiap hasil validasi oleh validator kemudian di bagi dengan banyaknya validator. Yaitu 3 validator yang mana hasil rata-rata validasi ahli dapat dilihat dari table berikut ini:

**Tabel 7.** Hasil Validasi Oleh Para Ahli

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Ahli Materi	93%
2.	Ahli Media	91%
3.	Ahli Bahasa	85%
	<b>Presentasi</b>	<b>89,66%</b>

Berdasarkan tabel 7 diatas ini di lihat dari hasil hasil presentasi rata-rata total yang diberikan oleh tiga validator atau para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *pop-up book* pada pelajaran bahasa Indonesia bab 2 (kawan seiring) adalah 89,66%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *pop-up book* pada pelajaran bahasa indonesia termaksud dalam kategori “sangat valid”.

b. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dikembangkan diukur menggunakan instrument penelitian berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil respon guru dan peserta didik terhadap aspek kepraktisan media pembelajaran dikemukakan pada table berikut:

**Tabel 8.** Hasil Respon Guru Kelas III

NO	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Buku ini memudahkan guru dalam melatih keterampilan membaca siswa dan penyampain materi pembelajaran.					✓
2.	Buku ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.					✓
3.	Tampilan sampul buku bagus dan menarik					✓
4.	Desain gambar dan warna yang disajikan menarik					✓
5.	Buku ini akan membantu guru dalam memotivasi siswa dalam membaca					✓
6.	Saya tidak membutuhkan waktu yang lama dalam membaca buku ini					✓
7.	Gambar-gambar dalam buku dengan isi dan karakteristik peserta didik					✓

8.	Gambar-gambar pada buku membantu peserta didik memahami isi buku tersebut	✓
9.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓
10.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan	✓
<b>Jumlah</b>		48
<b>Presentasi</b>		50

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

$$p = \frac{48}{50} \times 100\% = 0,96 \times 100\% \\ = 96\%$$

Berdasarkan tabel 8 mengenai respon guru terhadap media pembelajaran berbasis pop-up book menunjukkan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *pop-up book* baik dan sangat baik membantu dalam hal proses pembelajaran. Skor penilaian rata-rata respon guru tersebut adalah 96% dengan kriteria “sangat praktis”.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa respon baik guru terhadap pengembangan *pop-up book* sangat baik membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tabel 9.** Hasil Respon Peserta Didik

Nomor Responden	Skor untuk nomor instrument								X
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	5	4	3	4	5	4	5	5	35
2	5	5	5	5	5	5	4	5	39
3	5	5	4	3	5	3	5	3	33
4	5	5	1	5	5	3	5	5	34
5	5	4	5	4	2	5	4	5	34
6	5	4	5	4	4	5	4	5	36
7	5	4	4	3	5	4	5	5	35
8	5	3	1	3	2	3	1	4	22
9	5	4	2	5	3	2	3	1	25
10	5	4	3	2	5	5	5	5	34
11	5	3	3	4	5	4	1	3	28
12	5	5	4	5	5	2	1	3	30

13	5	4	3	4	5	4	4	5	34
14	5	5	1	5	3	3	4	5	31
15	5	5	5	5	5	5	4	3	37
16	5	5	4	3	5	5	4	3	34
<b>Jumlah</b>	80	69	53	60	64	62	55	65	521

Presentasi rata rata kelas :

$$p = \frac{521}{640} \times 100\% = 81,4 \%$$

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *pop-up book* di kelas III SD Negeri 02 Ameroro mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 2 (kawan seiring) yang didapatkan dari angket respon seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Ameroro yang berjumlah 16 peserta didik, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Ini terjadi karena semua peserta didik dapat menyelesaikan pengisian angket sesuai waktu yang telah diberikan dan memahami intruksi cara pengisian sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pengisian. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebesar 81,4%. Presentasi tersebut saat dicocokkan dengan table kriteria penilaian termaksud dalam kriteria “baik”.

Merujuk pada isi angket terkait ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran *pop-up book* dimana materi pembelajaran dirangkakikan menjadi gambar 3 dimensi yang tidak membosankan, hal ini sesuai dengan pendapat Schunk (2012), penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Pop-up book* yang dirancang dengan baik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan membaca.

## PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *pop-up book* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Devalopment* (Pengembangan), *Implementation* dan *Evaluation*. Hasil akhir yang diperoleh pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *pop – up book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada hasil tahap analisis yang dilakukan di SD Negeri 02 Ameroro, sebelum masuk pada tahap pembuatan *pop-up book*, penting untuk melakukan komunikasi dengan guru tentang apa yang menjadi kebutuhan pembelajaran di kelas, karakteristik yang dimiliki peserta didik banyak yang kurang tertarik terhadap proses pembelajaran di kelas. Sehingga hal ini menyebabkan peserta didik menjadi

pasif, kurang antusias, minat dan motivasi untuk belajar menurun karena peserta didik kurang antusias, minat dan motivasi untuk belajar menurun karena peserta didik kurang difasilitasi dengan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan argument bahwa dalam proses pembelajaran kebanyakan guru hanya terbaku pada buku teks sebagai sumber belajar mengajar ( Sudana, 2017). kondisi yang seperti ini mempersulit mereka dalam membaca sehingga berdasarkan sifat *pop-up book* yang unik dan efektif sebagai media pembelajaran, selain gambar-gambar menarik dari komik dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Bayhaarti, Hardeli & Novita, 2014).

Berdasarkan kesimpulan hasil tahap analisis tersebut dirancanglah sebuah media pembelajaran berbasis *pop-up book*, sebagai solusi dan upaya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif dan mencapai hasil yang maksimal. Media pembelajaran berbasis *pop-up book* diproduksi dalam pengembangan buku dan memperkenalkan buku tersebut kepada peserta didik. Selain itu peserta didik dapat belajar menggunakan buku yang berbeda dengan biasa peserta didik gunakan. Setelah proses analisis, selanjutnya proses perancangan, pengembangan, hingga melahirkan media pembelajaran berbasis *pop-up book*.

#### 1. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Pop-Up Book*

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keaslian alat ukur yang digunakan. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan. Setelah media pembelajaran berbasis *pop-up book* pada pelajaran Bahasa Indonesia, langkah selanjutnya adalah divalidasi oleh validator media untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Penilaian meliputi aspek tampilan, aspek materi dan aspek bahasa. Selama proses validasi, bannya masukan yang diberikan oleh validator sebagai perbaikan produk. Setelah melalui tahap desain, diperoleh saran dan masukan. Berdasarkan tabel 2 saran dan masukan validator materi, tabel 4 saran dan masukan validator media dan table 6 saran dan masukan validator bahasa kemudian direvisi berdasarkan masukan-masukan dari validator ahli. Berdasarkan tabel 7 hasil validasi oleh para ahli yaitu nilai rata-rata kevalidan media yang diberikan oleh tiga orang validator adalah 89,66% yang berada pada kategori "sangat valid". produk yang sangat valid berarti produk tersebut layak untuk digunakan oleh peserta didik dan guru karena dapat membant dalam proses pembelajaran. Sesuai yang dikemukakan oleh Haviz

bahwa produk pembelajaran antara satu dan yang lainnya berhubungan secara konsisten.

## 2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up book

Setelah melakukan proses pembelajaran, dilakukan juga pemberian angket respon peserta didik dan angket respon guru untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran tersebut yakni layak tidaknya digunakan. Tidak menutup kemungkinan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan metode tertentu, telah didesain sedemikian rupa namun tidak dapat diterapkan karena tidak memiliki nilai kepraktisan. Kepraktisan media *pop-up book* yang telah dikembangkan diukur dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket respon peserta didik dan angket respon guru. Hasil rata-rata yang didapatkan pada angket respon peserta didik adalah 81,4% yang berada pada tingkat kepraktisan dikategorikan “baik” dan hasil rata-rata yang didapatkan pada angket respon guru adalah 96% yang berada pada tingkat kepraktisan dikategorikan “sangat baik” media pembelajaran yang praktis artinya media pembelajaran yang telah dikembangkan mudah digunakan serta dapat diterapkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Praktisnya media pembelajaran berbasis *pop-up book* yang dikembangkan ditunjang oleh kemudahan dalam menggunakan media tersebut, hal ini dapat dilihat dari lembar respon peserta didik sebagai hasil dari tingkat kepraktisan media. Sesuai dengan pendapat Van den Akker dalam Haviz, menyatakan bahwa kepraktisan produk pengembangan mengacu pada pengguna menyukai dan dapat digunakan dengan mudah dalam kondisi normal. Adapun pendapat dari hasil penelitian Syaiful menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan peserta didik yaitu kriteria minimal praktis.

## 4. KESIMPULAN

Dengan demikian, psikologi sosial memiliki peran yang signifikan dalam membentuk individu yang mampu berpikir kritis, beradaptasi, serta berinteraksi secara efektif di lingkungan sosialnya. Implementasi strategi pembelajaran yang berbasis interaksi sosial dan teknologi dapat menjadi solusi untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dan sosial individu, terutama dalam konteks pendidikan yang semakin dinamis dan berbasis digital.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran, materi bab 2 (kawan seiring) *pop-up book* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan oleh peneliti telah melewati lima tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
2. Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* setelah melewati validasi ahli materi, media dan bahasa dari ketiga validator dikategorikan valid dengan nilai rata-rata 89,66%
3. Media pembelajaran berbasis *pop – up book* memiliki tingkat kepraktisan sangat baik, dengan rata-rata total perolehan hasil dari angket respon guru memperoleh nilai presentasi 96% dan perolehan dari respon angket peserta didik mencapai 81,4% dengan tingkat layak untuk digunakan. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik sangat termotivasi dalam mempelajari pelajaran bahasa Indonesia sehingga dengan ini media pembelajaran berbasis *pop-up book* sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas rendah.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Hafid. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. Jurnal wawasan keislaman. Vol 6 Nomor 2. DOI <https://doi.org/10.24252/.1403>,
- Ahmadi, F. (2010). Meningkatkan Minat\ Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia. Jurnal Penelitian Pendidikan, 27(1)
- Andi Prastowo. (2013). pengembangan bahan ajar tematik. Jakarta: Press.
- Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Amin suyitno. (2002). Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran. Semarang : FMIPA.UNNES
- Amir Hamzah. (2019) Metode Pembelajaran & Pengembangan. Bandung : Alfabeta
- Arsyad Azhar. Media Pembelajaran, Ed. Revisi- cet.20. Jakarta: Rajawali Pers, 2017
- Aulawi, M. B. (2011). Optimalisasi layanan perpustakaan dalam meningkatkan minat baca siswa. Pustakaloka, 3(1), 117-127.
- Bayharti,I., Hardeli, H., & Novita,N.(2014).Pengaruh Penggunaan Media Pop-up Book terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Peralajaran IPA. Jurnal Pendidikan Dasar,2(2), 112-121.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: An introduction. Longman.
- Damayanti Lely & Djarot Sumarwoto Vitalis, Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh
- JHUSE: Journal Of Humanities, Social Science, And Education**

- Shindi, Arna Juwairiyah, Ahmad, *Development Of Pop Up Book Picture Story Book Media For Students In The Indonesian Language Subject In Grade III Of State Elementary School 02 Ameroro*, Vol 1 No 2
- Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015, *Mediun: Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)* Vol 3 No 2 18 November 2017
- Hamzah Amir, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, Malang: CV. Litersi Nusantara Abadi, 2020
- Hasan Lubis Azmil & Sarwis Dasopang Muhammad, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z*, *Jurnal Pendidikan* Vol 5 No 6 Juni 2020
- Hasanuddin, *Sastra Anak Kajian Tema, Amanat dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar*, Bandung: CV Angkasa, 2015
- Maya Siskawati, ddk,(2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik"
- M. Djauhar Siddiq ddk (2008). *Pengebangan Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Depdiknas.
- M. Haviz. (2013). "Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna"
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press
- M.Haviz. (2013). "Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna"
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar. Baru Algensindo
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2016). *Nursing Research: Principles and Methods*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Riduwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Saputra, E. E. (2024). *Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing*. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1-5.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theoris: An Educational Perspective*. Pearson Education
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta,2017
- Sudana, I. W. (2017) *Efektivitas Media Pop-up Book dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 35-45.