

Pengembangan *Pop Up Book* Eksis Pada Tema 5 Sub Tema 2 Di Kelas V SDN Buluh 1

Asha Nova Anggraini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang PO BOX 2, Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
190611100050@student.trunojoyo.ac.id

Conny Dian Sumadi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang PO BOX 2, Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
conny.diansumadi@trunojoyo.ac.id

Abstract. *This study uses the development method with the ADDIE model. The subjects of this study were 14 students in class V at SDN Buluh 1 for the 2022/2023 academic year. The validity results were obtained from an average media expert validation of 94.73%, learning device design 88%, and material 97% with the third category of expert validation being declared very valid. The attractiveness result was obtained through the small group test student response rate obtained by a value of 97.77%, and the field test student response rate was obtained by 95.15% with a very interesting category. Effectiveness results were obtained through observing teacher activities, namely an average proportion of 90%, observations of student activities with an average proportion of 90.90% with the active category, as well as student learning outcomes tests obtained by 11 students who were declared complete with scores above KKM 65 and classically student learning completeness obtained a proportion of 100% complete. Based on the data above, the pop up book eksis media is declared valid, interesting, and effective for use in teaching and learning activities in class V SDN Buluh 1.*

Keywords: *Media, Pop Up Book Eksis, thematic learning*

Abstrak. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Buluh 1 tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 14 siswa. Hasil kevalidan diperoleh dari rata-rata validasi ahli media 94,73%, desain perangkat pembelajaran 88%, dan materi 97% dengan kategori ketiga validasi ahli tersebut dinyatakan sangat valid. Hasil kemenarikan diperoleh melalui angket respon siswa uji kelompok kecil diperoleh nilai 97,77%, dan angket respon siswa uji lapangan diperoleh 95,15% dengan kategori sangat menarik. Hasil keefektifan diperoleh melalui observasi aktivitas guru yaitu rata-rata persentasenya 90%, observasi aktivitas siswa rata-rata persentasenya 90,90% dengan kategori aktif, serta tes hasil belajar siswa diperoleh 11 siswa dinyatakan tuntas mendapatkan nilai diatas KKM 65 dan secara klaksikal ketuntasan belajar siswa diperoleh persentase 100% tuntas. Berdasarkan data diatas maka media *pop up book* eksis dinyatakan valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN Buluh 1.

Kata kunci: Media, Pop Up Book Eksis, pembelajaran tematik

LATAR BELAKANG

Pendidikan berhak untuk dilaksanakan di suatu negara dan setiap warga negaranya berhak mendapatkan pendidikan yang layak agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-undang No 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional wajib untuk dilaksanakan agar peserta didik berkembang dan menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta berilmu cakap. Menurut Dewi dan Purwanti (2019 : 467) menjelaskan bahwa kecakapan yang harus diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat mencakup kecakapan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kecakapan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat diperoleh dengan adanya kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan belajar mengajar perlu adanya tujuan pembelajaran yang harus memuat 3 aspek capaian kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang harus dicapai siswa.

Pembelajaran tematik disebut dengan pembelajaran bermakna sebab pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada menghafal materi saja melainkan dengan melakukan kegiatan seperti menghubungkan beberapa konsep-konsep pembelajaran untuk membuat pemahaman belajar siswa menjadi utuh, sehingga materi yang dipelajari siswa tersebut akan mudah dimengerti, dipahami, dan tidak mudah dilupakan (Janah, 2022 :488). Berdasarkan hasil wawancara Ibu Husnul Hotimah, S.Pd selaku guru kelas V SDN Buluh 1 diperoleh informasi bahwasannya guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran, namun pengoptimalan media yang digunakan kurang maksimal karna beliau hanya menggunakan gambar yang ada di buku tematik siswa, gambar poster yang berada didinding ruang kelas dan globe. Pada kegiatan belajar mengajar di kelas masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran seperti pada pembelajaran di tema 5 tentang ekosistem, sub tema 2 tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem.

Guru disini berpendapat bahwa pada tema 5, sub tema 2 materi yang dibahas lebih luas dan kompleks dibandingkan dengan sub tema sebelumnya, sedangkan disini guru hanya dapat mengoptimalkan media gambar yang terdapat pada buku tematik pegangan siswa. Gambar terkait materi pada buku tematik pegangan siswa sub tema 2 juga diketahui masih belum lengkap. Banyaknya siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran di tema 5, sub tema 2 yaitu diketahui hasil bahwa dari 14 siswa yang tidak tuntas sebanyak 9. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru kurang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pembelajaran

yang dilakukan masih kurang aktif. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika guru menerangkan materi masih terdapat siswa kelas V SDN Buluh 1 yang bermain dan berbicara sendiri dengan teman sebangku. Perlu diketahui bahwa sangat penting adanya sebuah kegiatan belajar mengajar yang dibuat dapat menghadirkan pembelajaran yang bermakna, serta mengandung unsur menyenangkan didalamnya. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan tersebut maka dapat dilakukan salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berperan sebagai alat bantu mempermudah siswa memahami materi saja, melainkan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, aktif dan menyenangkan. Kedudukan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat sebagai alat bantu mempermudah penyampaian pesan atau informasi materi kepada siswa, serta dapat menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik (Kustandi dan Darmawan, 2022 : 21).

Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa pra penelitian diperoleh hasil bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan buku tematik siswa, seluruh siswa kelas V SDN Buluh 1 pernah melihat dan mengetahui media gambar yang berada pada buku tematik maupun didinding ruang kelas, seluruh siswa pernah mengoperasikan media gambar yang ditemui dalam buku tematik dan didinding ruang kelas. Angket analisis kebutuhan siswa kelas V SDN Buluh 1 juga diperoleh hasil bahwa 92,85% siswa menyukai belajar sambil bermain pada saat kegiatan belajar mengajar, 71,42% siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok dengan teman dibandingkan belajar secara mandiri. Seluruh siswa juga diketahui menyukai bahkan lebih mudah memahami materi menggunakan media buku yang dilengkapi dengan gambar menarik beserta penjelasan materi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada pra penelitian diatas, maka upaya yang dilakukan peneliti sebagai solusi dari permasalahan tersebut yaitu peneliti berinovasi mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan siswa, kurikulum 2013, dan pembelajaran tematik yaitu media *pop up book* eksis. Media *Pop up book* eksis (ekosistem dan simbiosis) merupakan media cetak berbentuk buku tiga dimensi yang didalamnya memuat gambar-gambar yang dapat digerakan, ditimbulkan, bahkan muncul ketika buku dibuka secara 180 derajat. *Pop up book* eksis memuat materi yang sudah diintegrasikan dari pembelajaran tema 5 tentang ekosistem, sub tema 2 tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Media *pop up book* eksis bertujuan untuk mempermudah guru dalam penyampaian pesan atau

informasi materi kepada siswa saat kegiatan belajar mengajar, serta media ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar melalui tampilan gambar yang didesain menarik

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yaitu penelitian menurut Firman,R.A., dengan judul Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut diperoleh kevalidan media dengan kriteria hasil uji validasi materi sebesar 86,6% dan validasi media sebesar 87%, maka berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru yaitu 96,9% dengan kategori sangat layak dan angket respon siswa yaitu sebesar 90,8% dengan kategori sangat layak. Sedangkan keefektifan media *pop up book* diperoleh dari tes hasil belajar siswa secara *pretest* dan *posttest*. Hasil tes tersebut dihitung menggunakan *n-gain* yang kemudian diperoleh keefektifannya yaitu 0,73 dengan kategori tinggi.

KAJIAN TEORITIS

1. Penelitian Pengembangan

Menurut Branch (2009 : 2) menjelaskan bahwasannya pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dapat meliputi 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (menerapkan), dan *evaluation* (evaluasi). Pemilihan model ADDIE pada penelitian ini dikarenakan jenis model pengembangan ADDIE merupakan sebuah model penelitian pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah untuk dipelajari (Kustandi dan Dermawan, 2022 : 104).

2. Hakikat pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus memiliki tujuan serta tujuan tersebut harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum yang digunakan. Tujuan belajar siswa harus mencapai perkembangan yang optimal dan meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Kustandi dan Darmawan (2022 :3) menyebutkan bahwa guru juga harus dituntut memiliki kemampuan yang professional dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru dituntut untuk dapat berperan aktif serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru juga harus memperhatikan sumber belajar, model, metode, maupun media pembelajaran yang hendak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Media pembelajaran

Menurut Suryani, (2018 : 4) media pembelajaran merupakan alat yang dapat berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan informasi dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat bermanfaat untuk membantu siswa memahami materi. Sebelum mengembangkan dan menggunakan media guru harus memperhatikan prinsip yang meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan sumber belajar, kesesuaian media dengan karakteristik kebutuhan siswa, kesesuaian media terhadap kemampuan guru dan siswa dalam penggunaannya (Kustandi dan Darmawan, 2022 : 29). Jenis-jenis media pembelajaran dapat meliputi media cetak, media berbasis manusia, media video, audio, maupun audiovisual (Suryani, 2018 : 48).

4. Media pembelajaran *pop up book*

Media *pop up book* merupakan media berbentuk buku tiga dimensi yang dapat menghadirkan bagian-bagian gambar yang dapat bergerak, timbul, bahkan muncul jika halaman buku tersebut dibuka secara 180 derajat (Lindasari dkk., 2021 : 38). Media *pop up book* bertujuan dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan desain gambar yang dapat didesain muncul, timbul, beregerak dengan menggunakan teknik lipatan seperti teknik *peepshow*, *pulltabs*, *V-folding*, *internal stand*, *rotary*, dan *parallel slide*. *Pop up book* dapat juga diisi dengan bagian permainan yang bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

5. Karakteristik kebutuhan siswa

Menurut Septianti, (2020 : 9) menyebutkan bahwa karakteristik siswa kelas V yaitu umumnya berusia antara 11-12 tahun dan termasuk kedalam golongan kelas tinggi (4-6). Pada usia ini siswa memasuki tahap operasional formal dalam perkembangan kognitifnya. Pada tahapan tersebut siswa sudah memiliki karakteristik yaitu siswa sudah dapat menggunakan kemampuan berfikir secara logis dan sistematis untuk memecahkan sebuah masalah, di usia ini siswa juga sudah dapat menggali serta menemukan sendiri informasi yang didapatnya. Pada usia ini siswa cenderung memiliki karakteristik belajar yang lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan salah satunya seperti bermain. Berdasarkan hal tersebut, maka guru dituntut harus dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, bermakna, serta membuat siswa dapat bergerak bebas tetapi terkendali.

6. Pembelajaran tematik

Menurut Assingkily, et al. (2019 : 17) pembelajaran tematik yaitu suatu pembelajaran yang sudah menggunakan tema dalam kegiatan pembelajarannya yang bertujuan untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran menjadi satu.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang bersumber dari teori Robert Maribe Branch. Menurut Branch (2009 : 2) menjelaskan bahwa tahapan ADDIE meliputi *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (menerapkan), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut ini uraian tahapan ADDIE yaitu. Pada tahapan pertama ADDIE yaitu *analyze* (analisis) dilakukan untuk menganalisis penyebab terjadinya kesenjangan atau masalah yang terjadi (Branch, 2009 : 24). Tahapan analisis disini menggunakan 6 tahap yaitu analisis penyebab terjadinya kesenjangan, analisis tujuan pembelajaran, analisis calon pengguna, analisis sumber daya yang diperlukan, analisis sistem penyampaian yang potensial, analisis rencana rancangan proyek. Pada tahapan kedua ADDIE yaitu *design* (perancangan) Branch (2009 : 60) menjelaskan bahwa tujuan dari fase desain ini adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Menurut Suryani (2018 : 134) tahapan desain diarahkan untuk mendesain produk awal yang diharapkan.

Pada tahapan ketiga adalah *development* (pengembangan) Branch (2009 : 84) menjelaskan tujuan dari tahapan pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasikan sumber pembelajaran yang dipilih atau dikembangkan. Prosedur yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan ini yaitu membuat konten rencana pembelajaran (RPP), mengembangkan media hingga menjadi produk final yang siap untuk divalidasi, membuat panduan penggunaan media untuk siswa dan guru, memvalidasi media yang sudah selesai dibuat, serta melakukan revisi formatif media melalui kegiatan uji coba sebelum kegiatan implementasi. pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan produk awal yang sudah dirancang hingga menjadi produk final yang sudah siap untuk di validasi dan diuji cobakan.

Tahap selanjutnya yaitu *implementation* (menerapkan) yaitu dimana pada tahapan ini diarahkan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Branch, 2009 : 133). Sebelum mengimplementasikan media pada tahapan implementasi media diharapkan sudah direvisi sesuai dari hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil pada tahapan pengembangan. Pada

tahapan implementasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji lapangan yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan produk. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) dimana pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi dari produk yang dihasilkan yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk terkait dengan proses dan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah di implementasikan (Branch, 2009 :152). Evaluasi ini dapat dilakukan secara evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif diarahkan untuk mengevaluasi produk yang dilihat dari setiap tahapan model ADDIE. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir tahapan untuk kebutuhan melihat hasil akhir produk yang telah dikembangkan ditinjau dari tes hasil belajar siswa. Pada tahapan evaluasi nantinya akan diperoleh kesimpulan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu subjek uji coba ahli dan subjek uji coba produk oleh guru dan siswa kelas V SDN Buluh 1. Uji coba ahli dilakukan oleh validator media, validator desain perangkat, dan validator materi. Sedangkan uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SDN Buluh 1. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar siswa, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu teknik analisis data jenis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif yaitu teknik menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2019 : 206). Pada analisis data secara kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari kegiatan observasi, wawancara dan penyebaran angket. Pada analisis data kualitatif juga digunakan untuk mengolah data yang berupa kritik, saran dan komentar yang diperoleh dari penyebaran angket. Teknik analisis data secara kuantitatif diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2016 : 243). Pada penelitian pengembangan *pop up book* eksis pada tema 5 sub tema 2 di kelas V SDN Buluh 1 menggunakan teknik analisis data berupa kuantitatif yang dimana diarahkan untuk mengetahui hasil perolehan persentase penilaian pada angket uji coba ahli kevalidan media, uji keefektifan media, dan uji kemenarikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk pengembangan penelitian ini yaitu media pembelajaran *pop up book* eksis. Prosedur model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE. Model ADDIE meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009 : 2). Pemilihan model ADDIE pada penelitian ini dikarenakan jenis model pengembangan ADDIE merupakan sebuah model penelitian pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah untuk dipelajari (Kustandi dan Dermawan, 2022 : 104). Berikut ini hasil dan pembahasan pada tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini yaitu.

1. *Analyze* (analisis)

Adapun untuk menjawab kebutuhan awal siswa yaitu dilakukan tahapan analisis yang dimana tahapan analisis diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan belajar siswa kelas V SDN Buluh 1 yang dilakukan pada study pendahuluan awal. Tahapan analisis bertujuan untuk dapat mendeskripsikan penyebab timbulnya permasalahan yang ada disuatu instansi yang sedang di teliti sehingga dapat dicari solusinya untuk mengatasi permasalahan tersebut (Suryani, 2018 : 128). Pada penelitian ini menggunakan analisis dengan 6 tahapan di dalamnya yang meliputi analisis penyebab terjadinya kesenjangan, analisis tujuan pembelajaran, analisis calon pengguna, analisis sumber daya yang diperlukan, analisis sistem penyampaian produk yang potensial dalam pembelajaran, dan analisis rancangan rencana proyek tahapan ADDIE.

Tahap analisis yang pertama yaitu analisis penyebab terjadinya masalah dimana ditemukan masalah dalam kegiatan belajar mengajar antara lain yaitu guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran, namun pengoptimalan media yang digunakan kurang maksimal karna hanya menggunakan gambar yang ada di buku tematik siswa, gambar poster yang berada didinding ruang kelas dan globe. Pada kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN Buluh 1 masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran seperti pada pembelajaran di tema 5 tentang ekosistem, sub tema 2 tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Pada kegiatan belajar mengajar masih terdapat siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, serta pembelajaran masih terlihat monoton. Sedangkan pada hasil penyebaran angket kebutuhan siswa pra penelitian juga diperoleh hasil bahwa seluruh siswa kelas V SDN Buluh 1 pernah melihat dan

mengetahui media gambar yang berada pada buku tematik maupun didinding ruang kelas, 92,85% siswa menyukai belajar sambil bermain pada saat kegiatan belajar mengajar, 71,42% siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok dibandingkan belajar secara mandiri.

Pada tahapan analisis tujuan pembelajaran penting untuk dilakukan agar dapat dijadikan patokan dalam mengembangkan tujuan pengembangan. Pada tahapan analisis tujuan pengembangan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran dapat ditentukan dengan melihat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian (Suryani, 2018 : 131). Adapun dalam merumuskan tujuan pembelajaran juga diharapkan dapat melibatkan aspek ABCD (A = *audience*, B = Behaviour, C = conditional, D = degree) (Akbar, 2017 : 142). Tahap analisis calon pengguna yaitu dimana hasil analisis ini bertujuan untuk mengetahui jumlah siswa yang nantinya akan mengikuti uji coba, mengetahui karakteristik siswa dalam pembelajaran, dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. pada tahap ini diketahui bahwa jumlah siswa kelas V SDN Buluh 1 yaitu 14 siswa dengan rincian 6 laki-laki, dan 8 perempuan.

Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa diperoleh informasi bahwa siswa sudah mengetahui terkait media gambar yang berada pada buku tema maupun poster didinding, siswa diketahui lebih menyukai belajar sambil bermain, dan siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok dibandingkan mandiri. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang menyatakan bahwa anak siswa kelas V umumnya cenderung sudah memasuki tahap operasional formal dalam perkembangan kognitifnya. Sehingga siswa sudah dapat menggunakan kemampuan berfikir secara logis dan sistematis untuk memecahkan sebuah masalah. Pada usia ini siswa sudah dapat menggali serta menemukan sendiri informasi yang didapatnya, Siswa disini juga sudah cenderung memiliki karakteristik belajar yang lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan salah satunya seperti bermain.

Tahap analisis sumber daya yang dibutuhkan disini peneliti melakukan analisis dari 4 segi yaitu pertama dari segi konten materi. Kedua yaitu segi teknologi dikarenakan media *pop up book* eksis merupakan media cetak sehingga media ini tidak membutuhkan teknologi dalam pengoperasiannya, ketiga yaitu segi fasilitas pembelajaran yang dimana dalam segi ini pengoperasian media *pop up book* eksis tidak membutuhkan fasilitas pembelajaran yang khusus sebab media ini dapat digunakan secara langsung tatap muka di dalam kelas, penggunaannya pun mudah untuk digunakan baik dari segi guru maupun siswa. Kemudian terakhir adalah segi tenaga pendidik dan siswa dalam hal ini media *pop*

up book eksis sudah dirancang dengan mudah dan dilengkapi petunjuk penggunaan yang bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam pengoperasiannya.

Tahap analisis sistem penyampaian yang potensial disini yaitu peneliti menganalisis apakah dalam pengoperasian media *pop up book* eksis dalam kegiatan uji coba memerlukan teknologi dan fasilitas khusus atau tidak. Adapun dalam hal ini peneliti tidak membutuhkan teknologi khusus sebab media *pop up book* eksis merupakan media cetak yang dapat digunakan secara langsung. Tahapan analisis terakhir adalah analisis rencana rancangan proyek yang dimana peneliti membagi rencana tersebut menjadi 3 bagian yaitu pertama peneliti melakukan tahapan analisis dan desain, kemudian kedua peneliti melakukan tahapan pengembangan media dan implementasi, dan bagian rencana ketiga yaitu mengevaluasi formatif dan sumatif.

2. *Design* (desain atau perancangan)

Pada tahapan *design* (perancangan) yang dilakukan peneliti yaitu membuat flowchart atau alur tahapan penggunaan media *pop up book* eksis. Pada tahapan flowchart ini dijelaskan terkait langkah-langkah penggunaan produk dari bagian halaman depan *cover*, petunjuk penggunaan media, kata pengantar, daftar isi, informasi terkait kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, konten isi materi, dan bagian penutup yang terdiri dari *glosarium*, daftar pustaka, dan profil pengembang. Setelah tahapan *flowchart* dibuat selanjutnya yaitu melakukan pembuatan *storyboard* yang bertujuan untuk mempermudah dalam membuat desain produk awal. Perlu diketahui bahwa pada tahapan desain ini produk awal yang dibuat yaitu produk yang belum divalidasi kepada ahli (Suryani, 2018 : 138). Pada tahapan desain ini produk awal media *pop up book* eksis yang dibuat yaitu sebuah produk yang belum dicetak melainkan masih berbentuk *softfile*. Pada tahap ini untuk membuat desain awal peneliti memanfaatkan aplikasi *canva*.

3. *Development* (pengembangan)

Branch (2009 : 84) menyatakan bahwa "*the purpose of the develop phase is to generate and validate selected learning resources*" yang artinya dalam bahasa Indonesia yaitu tujuan dari tahapan pengembangan yaitu untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran yang dipilih atau dikembangkan. Prosedur yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan ini yaitu membuat konten rencana pembelajaran (RPP), mengembangkan media hingga menjadi produk final yang siap untuk divalidasi, membuat panduan penggunaan media untuk guru dan siswa, memvalidasi media yang sudah selesai dibuat, serta melakukan revisi formatif media melalui kegiatan uji

coba sebelum kegiatan implementasi. Pada tahapan pengembangan ini nanti hasil dari uji coba ahli akan dijadikan acuan untuk mengetahui kevalidan dari media *pop up book* eksis yang telah dikembangkan. Berikut ini gambar 1. media *pop up book* eksis.



Sumber Data Pribadi

Gambar 1. Media *Pop Up Book* Eksis

Berikut ini adalah hasil teknik analisis data pada kegiatan uji coba ahli untuk mengetahui kevalidan media yang dilakukan oleh validator media pembelajaran, desain perangkat, dan materi yaitu.

a. Hasil teknik analisis data validator media

Uji coba ahli media dilakukan dengan menyebarkan angket validasi kepada validator media ibu Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd yang diperoleh hasil penyebaran angket yaitu diuraikan dalam tabel 1. hasil validasi validator media yaitu.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skor Yang Diperoleh
1.	Terdapat informasi mengenai petunjuk penggunaan media <i>pop up book</i> eksis, informasi kompetensi inti, kompetensi dasar indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran.	5
2.	Konsisten dalam penggunaan ukuran pada <i>font</i> .	5
3.	Konsisten dalam penggunaan ukuran pada gambar.	5
4.	Konsisten dalam penggunaan simbol, tanda baca, dan kata hubung yang tepat dalam penulisan.	4
5.	Konsisten pada penomoran halaman pada media <i>pop up book</i> eksis.	5
6.	Bahasa yang digunakan yaitu resmi, baku, dan lugas.	5
7.	Ejaan yang digunakan sesuai dengan PUEBI.	5

8.	Tidak menggunakan bahasa yang memiliki makna ganda.	5
9.	Media <i>pop up book</i> eksis sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran.	5
10.	Soal evaluasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang ada didalam media <i>pop up book</i> eksis sesuai dan menarik.	5
11.	Desain tampilan <i>cover pop up book</i> eksis yang digunakan sesuai dan menarik.	4
12.	Pemilihan jenis warna pada background cover, dan konten isi sesuai dan jelas.	5
13.	Kesesuaian dalam pemilihan jenis <i>font</i> .	5
14.	Kesesuaian dan ketepatan pemilihan gambar yang digunakan dalam media <i>pop up book</i> eksis.	5
15.	Desain ilustrasi penataan gambar sesuai dan menarik perhatian.	5
16.	Media <i>pop up book</i> eksis dapat menarik perhatian siswa dan pembaca.	5
17.	Media <i>pop up book</i> eksis mudah untuk digunakan secara berulang-ulang.	4
18.	Kertas yang digunakan berkualitas bagus sehingga tidak mudah rusak dan sobek.	4
19.	Penjilitan media <i>pop up book</i> eksis rapi dan kuat.	4
Total skor		90
Skor Yang Diharapkan		95

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total skor empirik yang diperoleh adalah 90 dan total skor yang diharapkan adalah 95. Kemudian pada tahapan ini peneliti mendapatkan saran perbaikan yaitu merapikan cover dan penataan tempelan, membenahi indikator, dan membenahi sumber gambar. Selanjutnya yaitu data diatas akan dihitung menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TS} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{90}{95} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 94,73 \%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa perhitungan validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 94,73% dengan kategori sangat valid.

b. Hasil teknik analisis data validator desain perangkat

Uji coba ahli desain perangkat dilakukan dengan menyebarkan angket validasi kepada validator desain perangkat pembelajaran (RPP) ibu Dya Qurotul A'yun, S.Pd., M.Pd yang diperoleh hasil penyebaran angket yaitu diuraikan dalam tabel 2. hasil validasi desain perangkat yaitu.

Tabel 2. Hasil Validasi Desain Perangkat

No.	Indikator	Skor Yang Diperoleh
1.	Kelengkapan dan keruntutan komponen RPP.	5
2.	Kelengkapan penyantunan kegiatan peserta didik untuk belajar, memotivasi, apersepsi, informasi tujuan pembelajaran, dan informasi materi.	4
3.	Kejelasan dan keruntutan dalam menyajikan materi pembelajaran dalam RPP.	5
4.	Kesesuaian dan kejelasan perumusan kompetensi dasar menjadi indikator pencapaian.	5
5.	Kejelasan dan kelengkapan dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD (A= <i>Audience</i> , B= <i>Behavior</i> , C = <i>Conditional</i> , D = <i>Degree</i>)	4
6.	Kelengkapan dalam mencantumkan instrumen lembar penilaian kognitif, afektif, psikomotorik.	4
7.	Kelengkapan dalam memberikan soal evaluasi.	5
8.	Kelengkapan RPP dalam mencantumkan kegiatan awal, inti, dan akhir.	5
9.	Kesesuaian cakupan substansi materi dengan tujuan pembelajaran.	5
10.	Kesesuaian pengorganisasian materi dengan perkembangan peserta didik.	4
11.	Kesesuaian RPP dengan sumber belajar dan tingkat perkembangan siswa.	4
12.	Kesesuaian RPP dengan lingkungan belajar siswa.	4
13.	Kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran <i>pop up book</i> eksis yang dicantumkan dalam RPP dapat memudahkan peserta didik	5

	untuk belajar.	
14.	Kemampuan RPP mengembangkan kebiasaan positif peserta didik dalam proses pembelajaran.	5
15.	Kemutakhiran materi yang digunakan dalam RPP.	4
16.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan alokasi waktu.	4
17.	Kesesuaian pencantuman sumber-sumber referensi dalam RPP.	4
18.	Kesesuaian penggunaan pendekatan, metode, dan model pembelajaran dalam RPP.	4
19.	Kemampuan RPP membuat siswa aktif, kreatif dalam proses pembelajaran.	4
20.	Kemampuan RPP menciptakan pembelajaran yang bermakna.	4
Total skor		88
Skor Yang Diharapkan		100

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total skor empirik yang diperoleh adalah 88 dan total skor yang diharapkan adalah 100. Kemudian pada tahapan ini peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan revisi. Selanjutnya yaitu data diatas akan dihitung menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{88}{100} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 88 \%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa perhitungan validasi ahli desain perangkat pembelajaran (RPP) diperoleh nilai sebesar 88 % dengan kategori sangat valid.

c. Hasil teknik analisis data validator materi

Uji coba ahli materi dilakukan dengan menyebarkan angket validasi kepada validator materi pembelajaran Bapak Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd yang diperoleh hasil penyebaran angket yaitu diuraikan dalam tabel 3. hasil validasi materi yaitu.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor Yang Diperoleh
1.	Kesesuaian isi materi relevan dengan sumber belajar yang	5

	digunakan peserta didik yaitu buku tematik kurikulum 2013 tema 5, sub tema 2, pembelajaran ke-2,4,5.	
2.	Materi yang disajikan pada media <i>pop up book</i> eksis sesuai dengan materi yang dibahas pada tema 5 tentang ekosistem, sub tema 2 tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem.	5
3.	Ketercakupannya materi yang dicantumkan pada media <i>pop up book</i> eksis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.	5
4.	Kesesuaian isi materi pada media <i>pop up book</i> eksis yang dibahas sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian.	4
6.	Penyantunan contoh-contoh baik gambar maupun bacaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas pada media <i>pop up book</i> eksis sesuai dan tepat.	5
7.	Referensi yang digunakan dalam cakupan materi yang berada dalam media <i>pop up book</i> eksis sesuai dan jelas.	4
8.	Kesesuaian materi yang dibahas dengan kebutuhan belajar peserta didik.	5
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa.	5
10.	Materi yang berada di <i>pop up book</i> eksis lengkap.	5
11.	Materi yang disajikan dalam <i>pop up book</i> eksis dapat memberikan kemudahan siswa untuk mempelajarinya.	4
12.	Materi yang disajikan dalam media <i>pop up book</i> eksis sangat jelas dan tidak mengandung makna ganda.	5
13.	Kejelasan dalam memberikan contoh uraian materi dengan materi yang dibahas.	5
14.	Kejelasan dalam memberikan gambar – gambar yang sesuai dengan materi yang dibahas.	5
15.	Kelengkapan kedalaman materi sesuai dengan pemahaman siswa.	5
16.	Kejelasan dalam penyajian materi secara komunikatif dan interaktif.	5
17.	Penyajian desain <i>font</i> pada bacaan uraian materi dapat	5

	mempermudahkan siswa untuk membaca.	
18.	Materi yang disajikan dapat membantu siswa mudah menggali informasi pengetahuan.	5
19.	Kesesuaian pencantuman soal-soal evaluasi pada media <i>pop up book</i> eksis sesuai dengan materi yang dibahas.	5
20.	Penyajian uraian materi yang tepat dapat mempermudah siswa memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.	5
Total skor		97
Skor Yang Diharapkan		100

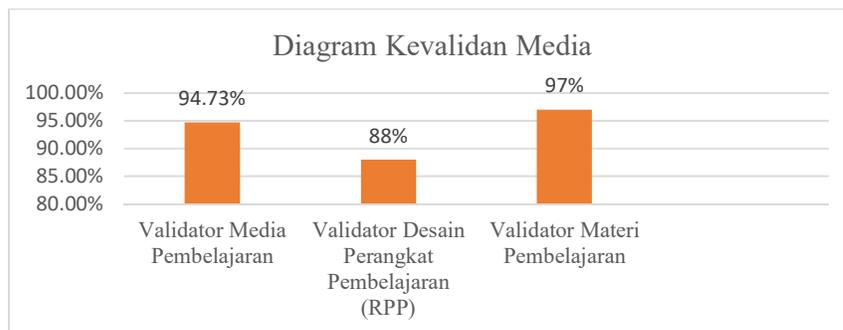
Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total skor empirik yang diperoleh adalah 97 dan total skor yang diharapkan adalah 100. Kemudian pada tahapan ini peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan revisi. Selanjutnya yaitu data diatas akan dihitung menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{97}{100} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 97 \%$$

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan dari hasil uji coba ahli materi yaitu 97% dengan kategori sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa kevalidan pada tahapan uji coba ahli diketahui media dapat dikategorikan sangat valid. Berikut ini gambar diagram kevalidan media.



Sumber data pribadi

Gambar 2 Diagram Kevalidan Media

Setelah melakukan tahapan uji coba ahli dan mendapatkan hasil penilaian yang sangat valid maka tahap selanjutnya yaitu di uji cobakan kelompok kecil untuk mengetahui kemenarikan media sebelum di uji cobakan lapangan pada tahap

implementasi. Uji kelompok kecil dilakukan kepada 3 siswa kelas V SDN Buluh 1 yang memiliki kriteria kemampuan kognitif rendah, sedang, tinggi. Berikut ini tabel 4. angket respon siswa uji coba kelompok kecil yaitu.

Tabel 4. Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

No.	Nama siswa	Skor Yang Diperoleh	Skor Yang Diharapkan
1.	Siswa 1 uji kelompok kecil	14	15
2.	Siswa 2 uji kelompok kecil	15	15
3.	Siswa 3 uji kelompok kecil	15	15
Jumlah skor		44	45

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui total skor empirik yaitu 44 dan total skor yang diharapkan 45. Serta kemudian data akan dihitung menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu.

$$V_{ars} \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ars} = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$V_{ars} = 97,77\%$$

Jadi dari perhitungan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penyebaran angket respon siswa pada uji kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 97,77% dengan mendapatkan kategori yaitu sangat menarik sehingga dapat dilanjutkan kepada tahap implementasi.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahapan implementasi ini diarahkan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan mempersiapkan guru dan siswa untuk mengikuti uji lapangan dengan menggunakan media *pop up book* eksis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN Buluh 1. Uji lapangan diarahkan untuk mengetahui kemenarikan, serta keefektifan produk media *pop up book* eksis dalam kegiatan belajar mengajar. Uji lapangan dilakukan dengan cara melakukan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, penyebaran angket respon siswa, serta tes hasil belajar siswa. Berikut ini uraian data kemenarikan dan keefektifan produk yaitu.

a. Kemenarikan

Data kemenarikan pada uji lapangan diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa kepada 11 siswa kelas V SDN Buluh 1 yang mengikuti uji coba lapangan. Hasil penyebaran angket diketahui bahwa total skor empirik yang didapat

adalah 157 dari total skor yang diharapkan adalah 165. Kemudian data akan dihitung menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu.

$$V_{ars} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ars} = \frac{157}{165} \times 100\%$$

$$V_{ars} = 95,15\%$$

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa angket respon siswa uji lapangan diperoleh nilai 95,15% dengan kategori sangat menarik. Berikut ini gambar 3 diagram gambar hasil perhitungan angket respon siswa kemenarikan yaitu.



Sumber data pribadi

Gambar 3 Diagram Gambar Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Kemenarikan

b. Keefektifan

Keefektifan diperoleh melalui kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa kelas V SDN Buluh 1 pada pembelajaran tema 5, sub tema 2, pembelajaran ke-2,4,5. Selain itu, keefektifan diperoleh juga dari tes hasil belajar siswa. Berikut ini uraian tabel 4 observasi aktivitas guru pembelajaran 2,4,5.

Tabel 4. Observasi Aktivitas Guru Pembelajaran 2,4,5

Keterangan	PB	PB	PB
	2	4	5
Total skor empirik	16	19	19
Total skor yang diharapkan	20	20	20
Jumlah total keseluruhan (%)	80%	95%	95%

Berdasarkan data diatas maka akan dihitung kembali dengan menggunakan rumus rata-rata observasi aktivitas guru yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{Oag_{PB2} + Oag_{PB4} + Oag_{PB5}}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{80\%+95\%+95\%}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{270\%}{3}$$

$$\bar{X} = 90\%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata perhitungan observasi aktivitas guru yaitu diperoleh nilai sebesar 90% dan dapat dikategorikan dalam kategori sangat aktif. Pada kegiatan ini peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan.

Hasil perhitungan observasi aktivitas siswa dapat dilihat melalui tabel 5 tentang data hasil observasi aktivitas siswa pembelajaran ke-2,4,5 yaitu.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pembelajaran 2,4,5

No.	Nama siswa	PB 2	PB 4	PB 5	Skor Yang Diharapkan
1.	Siswa 1 uji coba lapangan	19	20	20	20
2.	Siswa 2 uji coba lapangan	15	15	18	20
3.	Siswa 3 uji coba lapangan	20	20	20	20
4.	Siswa 4 uji coba lapangan	20	19	19	20
5.	Siswa 5 uji coba lapangan	19	20	20	20
6.	Siswa 6 uji coba lapangan	20	20	20	20
7.	Siswa 7 uji coba lapangan	15	18	19	20
8.	Siswa 8 uji coba lapangan	16	13	17	20
9.	Siswa 9 uji coba lapangan	16	15	16	20
10.	Siswa 10 uji coba lapangan	19	17	20	20
11.	Siswa 11 uji coba lapangan	20	17	18	20

	lapangan				
Jumlah Total Skor		199	194	207	220
Jumlah Skor Yang Diharapkan		600			660
Jumlah keseluruhan dalam bentuk (%)		90,45%	88,18%	94,09%	

Berdasarkan data diatas maka akan dihitung kembali dengan menggunakan rumus rata-rata observasi aktivitas siswa yang bersumber dari Akbar, (2017 : 83) yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{Oas_{PB2} + Oas_{PB4} + Oas_{PB5}}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{90,45\% + 88,18\% + 94,09\%}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{272,72\%}{3}$$

$$\bar{X} = 90,90\%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata perhitungan observasi aktivitas guru yaitu diperoleh nilai sebesar 90,90% dan dapat dikategorikan dalam kategori sangat aktif. Pada kegiatan ini peneliti tidak mendapatkan saran perbaikan.

Tes hasil belajar siswa dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar siswa disebar di 11 siswa kelas V SDN Buluh 1 yang telah mengikuti uji lapangan. Perlu diketahui bahwa hasil tes belajar siswa diperoleh hasil bahwa 11 siswa tersebut dapat dinyatakan tuntas secara individu dengan memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditentukan SDN Buluh 1 yaitu 65. Sedangkan secara klaksikal siswa dapat dikategorikan tuntas apabila mendapatkan perolehan nilai ketuntasan secara klaksikal lebih dari 85% (Depdikbud dalam Trianto, 2012 : 241). Berikut ini rumus menghitung ketuntasan belajar siswa secara klaksikal yaitu.

$$P = \frac{\sum \text{ketuntasan belajar peserta didik}}{\sum \text{banyaknya peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{11} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Jadi dapat disimpulkan baik secara individu maupun klaksikal media dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini gambar 4 diagram keefektifan.



Sumber data pribadi

Gambar 4 Diagram Keefektifan

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan dua cara yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif diarahkan untuk mengevaluasi setiap tahapan ADDIE. Pada penelitian ini evaluasi formatif yaitu dilakukan pada tahapan pengembangan seperti merevisi media dengan menambahkan bagian sumber gambar, memperbaiki *cover* media, memperbaiki tata letak, memperbaiki indikator, dan tujuan pembelajaran. Pada evaluasi sumatif diarahkan untuk melihat hasil akhir yaitu tes hasil belajar siswa. pada tes hasil belajar siswa 11 secara individu maupun klaksikal sehingga tidak dilakukan remidi pada tahapan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba produk dan uji coba sasaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media *pop up book* eksis dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan kriteria kevalidan diperoleh 93,24%. Kemenarikan diperoleh hasil pada uji kelompok kecil adalah 97,77% dan uji coba lapangan diperoleh 95,15% dengan kategori sangat menarik. Keefektifan diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata yaitu 90%, observasi aktivitas siswa diperoleh 90,90%, dan tes hasil belajar siswa 100% dikatakan tuntas secara klaksikal sehingga keefektifan dinyatakan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan *pop up book* eksis pada tema 5 sub tema 2 di kelas V SDN Buluh 1 telah dikatakan layak untuk digunakan. Hal tersebut terbukti dari tujuan penelitian dan pengembangan produk pengembangan yang valid, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN Buluh 1. Berikut ini uraian kesimpulan dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan :

a. Kevalidan

Hasil kevalidan produk pengembangan media *pop up book* eksis diperoleh dari hasil validasi kepada ahli media pembelajaran 94,73%, ahli desain perangkat pembelajaran (RPP) 88%, dan ahli materi pembelajaran 97%. Rata-rata persentase kevalidan yaitu 93,24% dengan kategori sangat valid. Sehingga media *pop up book* eksis dapat dinyatakan valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN Buluh 1.

b. Kemenarikan

Hasil kemenarikan produk pengembangan media *pop up book* eksis diperoleh dari angket respon siswa uji kelompok kecil yaitu 97,77% dengan kategori sangat menarik, dan angket respon siswa uji lapangan sebesar 95,15% dengan kategori sangat menarik.

c. Keefektifan

Hasil keefektifan produk pengembangan dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru yang diperoleh 90% dengan kategori aktif, observasi aktivitas siswa diperoleh 90,90% dengan kategori sangat aktif, dan tes hasil belajar siswa secara klasikal yaitu diperoleh 11 siswa tuntas dan memenuhi kriteria tuntas dengan perolehan persentasenya yaitu 100%.

2. Saran

Media *pop up book* eksis diharapkan dapat berguna serta bermanfaat bagi segi peneliti, guru, siswa, maupun pembaca. Diharapkan media *pop up book* eksis juga dapat dikembangkan dalam jangkauan lebih luas dengan materi yang disajikan lebih lengkap, dan desain gambar yang disajikan lebih banyak menarik, dan kreatif. Adapun saya selaku penulis penelitian pengembangan ini memohon maaf apabila terdapat kesalahan baik dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjuna, D., Ardiansyah, B.F. (2019). Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop Up Book. *Jurnal NARADA, Vol. 06, No. 01*, 129-144.
- Assingkily, M.S., Barus, U. S. B. (2019). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (Metodologi Dalam Islam). *NIZHAMIYAH, Vol.09, No. 02*, 14-29.
- Athifah, N., Zain, M.I, Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. *Journal Of Classroom Action Research, Vol. 04, No. 03*, 188-195.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Cecep Kustandi, D. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Firman, R. A. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD, Vol. 09, No. 10*, 3451-3463.
- Hamzah, L., Baalwi, M.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model ADDIE Pada Kelas IV MI Assul Mutaqin. *Lintang Songo : Jurnal Pendidikan, Vol.05, No. 01*, 26-31.
- I Made Tegeh, I. N. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Karitas, D. P. (2017). *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Ekosistem Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Karitas, D. P. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kristianingrum, W., Radia, E.H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Panca Indra (POPANDRA) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 Di SD Negeri 2 Selodoko. *Jurnal Pendidikan, Vol. 11, No. 02*, 121-132.
- Lindasari, E., Masnun, M., dan Laily, I.F. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Ekosistem Pada Siswa Usia Kelas V di Desa kalimean, Kabupaten Cirebon. *Universal Journal Of Education Research, Vol. 02, NO. 01*, 34-49.
- Moh Zainul Rosyid, M. A. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Pertiwi, N., Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Bokk Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran), Vol. 06, No.01*, 85-92.
- Pradilasari, L., Gani, A., dan Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonsia, Vol. 07, No. 01*, 9-15.

- Rachman, A., Sari, D.D., Rini, T.P.W. (2022). Pengembangan Pop Up Book Ekosistem Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Edication Journal, Vol. 6, No. 01*, 227-242.
- Rapiadi. (2022). *Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Budha*. Solok: PT Insan Cendekia Mandiri.
- Sa'adah, R. N. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Develophment) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Septianti, N. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol 02, No. 1*, 07-17.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, W.A., Halim, I., dan Syahriyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Pengalaman Sub Bab Pengalamanku Di Tempat Wisata. *Jurnal Pendidikan, Saind, dan Teknologi, Vol. 08, No. 02*, 268-284.
- Venny, R., Radia, E.H. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Sumber Energi Sebagai Media Pembelajaran Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 04, No. 05*, 6876-6887.
- Wibowo. (2019). *Kreatif Tematik Ekosistem Kelas V Untuk SD/MI*. Bandung: Duta.
- Yosaphat Sumardi, A. S. (2014). *Konsep Dasar IPA Di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.