

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Materi Simbol dan Bunyi Sila Pancasila

Atika Alfina Zumra*, Laili Rahmi

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

*atikaalfinazumra@gmail.com

Abstract

The limited use of teaching media and reliance on Student Worksheets (LKS) as the sole learning tool result in monotonous teaching methods, reducing students' interest, understanding, and creativity. This study aims to identify the development process and practicality of the Pop Up Book learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The data analysis techniques employed include validity and practicality analysis of the Pop Up Book learning media. The research findings indicate that the development process of the learning media comprises several stages: 1) the analysis stage shows that the use of learning media is still minimal and less effective, leading to a lack of student interest, enthusiasm, and understanding of the material. 2) the design stage involves the creation of a Pop Up Book for the symbols and sounds of the Pancasila, including media selection, material collection from various sources, and the use of Pinterest and Canva applications to organize images and initial designs. The book is made using simple materials such as HVS paper, cardboard, and glue, with techniques producing attractive three-dimensional visuals that fit the theme. 3) the development stage aims to determine the validity of the learning media. Validation results by media and material experts indicate it is highly feasible, with average scores of 94% and 92%, respectively. 4) the implementation stage aims to assess the practicality of the learning media. Responses from students and teachers show that the Pop Up Book learning media is highly practical, with an average practicality score of 90.67%. It can be concluded that the Pop Up Book learning media for the symbols and sounds of the Pancasila is proven to be highly feasible (94%) and practical (90.67%) for enhancing students' interest and understanding.

Keywords: *Learning Media; Pop Up Books; Development; ADDIE*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang minim dan ketergantungan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya alat pembelajaran mengakibatkan metode pembelajaran yang monoton, sehingga menurunkan minat, pemahaman, dan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Pop Up Book*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran dimulai dengan beberapa tahapan yaitu, 1) tahapan *analysis* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim dan kurang maksimal, sehingga siswa kurang tertarik, tidak bersemangat, dan kurang memahami materi. 2) tahapan *design* melibatkan perancangan *Pop Up Book* untuk materi simbol dan bunyi sila Pancasila, mencakup pemilihan media, pengumpulan materi dari berbagai sumber, serta penggunaan aplikasi Pinterest dan Canva untuk menyusun gambar dan desain awal. Buku ini dibuat menggunakan bahan sederhana seperti kertas HVS, karton, dan lem, dengan

teknik yang menghasilkan tampilan tiga dimensi yang menarik dan sesuai tema. 3) Tahapan *development* bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dan materi berada pada kriteria sangar layak dengan skor rata-rata 94% dan 92%. 4) Tahapan *implementation* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* sangat praktis dengan skor rata-rata kepraktisan yaitu 90,67%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* untuk simbol dan bunyi sila Pancasila terbukti sangat layak (94%) dan praktis (90,67%) untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pop Up Book; Pengembangan; ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan adalah pondasi utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum atau materi pembelajaran, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Mengajar diartikan sebagai mekanisme pembimbingan kelompok belajar, dimana kebermaknaan dari proses ini mampu terjadi apabila diantara siswa berjalan aktivitas pembelajaran. Untuk itulah, pengajar perlu menerapkan pembelajaran yang paling efektif guna memberikan pembimbingan terbaik serta menghadirkan kondisi pembelajaran yang sesuai untuk mereka. Disamping itu, belajar sendiri diartikan sebagai mekanisme guna memperoleh pengalaman maupun informasi tertentu yang kemudian diwujudkan dalam perilakunya maupun kompetensi untuk melakukan sesuatu hal bagi lingkungan mereka.

Adapun pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dijalankan pengajar guna mentransfer pengetahuan, melakukan pengorganisasian, serta menghadirkan regulasi lingkungan pembelajaran yang sesuai melalui penerapan metode-metode yang optimal (Festiawan, 2020). Menurut Sopian (2016) menerangkan bahwasanya salah satu bagian krusial dalam pendidikan dalam pembelajaran yakni guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat memperhatikan setiap individu untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal dan seorang guru juga memiliki strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh Masturah et al (2018) yang menyatakan bahwa dalam era pendidikan modern, inovasi diperlukan untuk menguntungkan guru dan siswa. Inovasi ini diperlukan agar pembelajaran tidak monoton dan menggunakan perangkat yang sama.

Kurangnya inovasi dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa lebih suka pembelajaran yang melibatkan berbagai alat bantu, seperti Misalnya yakni media pembelajaran. Aspek ini sangat krusial mengingat memiliki peran untuk memastikan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Motto (2019) penerapan Media ini memiliki dampak yang signifikan pada pembelajar. Melalui media pembelajaran, pembelajar dapat memudahkan pemahaman materi serta makna dari proses pembelajaran. Disamping itu, hal ini juga mampu memantik keingintahuan siswa serta penguasaan keilmuan dengan konkret. Namun, media pembelajaran tidak hanya membutuhkan pemahaman teoritis, tetapi juga perlu didukung dengan latihan aktif, termasuk desain dan penggunaan media, serta pengembangan media tersebut.

Media ini memiliki berbagai jenis dengan keunggulan serta kelemahan yang berbeda-beda. Sehingga para pengajar perlu memahami karakteristiknya dengan baik. Dengan pemahaman tersebut, para pengajar mampu menyeleksi media pembelajaran yang telah sesuai dengan dasar kebutuhan siswa, pengalaman belajar, serta konten ajar yang akan diberikan untuk memastikan terlaksananya kondisi belajar efektif. Wiarso

(2016) Media adalah instrument maupun perangkat yang kerap dipergunakan pengajar guna mengkomunikasikan materi untuk siswanya dengan tujuan untuk memudahkan mereka memahami dan mengerti. Media juga berperan dalam menyampaikan pesan dari pengirim informasi ke siswa sebagai penerimanya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan Fathurroman (2010) menyatakan Media pembelajaran pada level konseptual dapat dianggap sebagai elemen-elemen seperti konten, sumberdata manusia, maupun fenomena sehingga menciptakan lingkungan bagi peserta didik untuk mendapatkan wawasan, skill, maupun perilaku tertentu.

Namun, apabila dikaji secara lebih spesifik, media diartikan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar. Hal tersebut menandakan bahwa hal ini memiliki peran krusial untuk dimanfaatkan pengajar dalam proses pemotivasian proses belajar siswa, menjelaskan materi pembelajaran, menekankan aspek-aspek krusial, memvariasikan proses belajar mengajar, dan mengklarifikasikan proses pembelajaran. Arsyad (2013) juga menyampaikan bahwasanya hal ini merupakan keseluruhan aspek dalam pengiriman pengetahuan dalam pengajaran agar mampu membangkitkan ketertarikan serta motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitiannya Ulfa (2020) menyatakan bahwa hingga kini buku pegangan masih lebih banyak digunakan, dikarenakan kepraktisannya.

Walaupun demikian pada kenyataannya media pembelajaran ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya yakni ketersediaannya beberapa kali kurang padan, alhasil diperlukan materi penguat yang lain. Penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Pertama-tama, motivasi belajar siswa adalah faktor kritis dalam keberhasilan proses pendidikan. Dengan meningkatkan motivasi belajar, diharapkan siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi akademis mereka. Hal ini krusial mengingat bahwa prestasi pendidikan yang baik tidak hanya mempengaruhi karir akademis siswa, tetapi juga berdampak pada kemampuan mereka untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Ramli (2012) menyampaikan bahwasanya media pembelajaran memiliki ketiga fungsi utama. Fungsi kesatu yakni mendukung kinerja pendidik dalam pembelajaran sehingga dapat lebih optimal melalui penyampaian materi ajar secara efisien, mengoptimalkan jam pelajaran, serta mengurangi beban kerja pengajar. Fungsi selanjutnya yakni membantu siswa dalam percepatan memperoleh informasi dalam materi ajar. Dalam hal ini juga mampu merangsang berbagai aspek kognitif dan emosional para siswa, seperti pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, pemikiran, imajinasi, serta kecerdasan lainnya. Terakhir, sarana ini berperan dalam mendukung seluruh proses pembelajaran. Artinya penerapan sarana ini secara tepat mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk itulah diperlukan penyesuaian media ajar dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga informasi yang diberikan kepada siswa dapat ditanggap secara tepat dan mampu mendukung peningkatan hasil belajarnya. Contoh dari media pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa tantangan tersebut yakni *Pop-Up Book*. Kajian yang dilakukan peneliti menyatakan bahwasanya media yang dirancang dapat memupuk dan mendukung minat pembelajaran peserta didik. Disamping itu, hal ini mampu memberikan dampak baik terhadap hasil belajar, seperti untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dibuat guna menerapkan materi pembelajaran dalam wujud yang lebih nyata.

Pop Up Book mampu dibuat dengan disesuaikan pada apa yang dibutuhkan siswa serta ketentuan- ketentuan melalui pembelajaran yang terorganisir. Menurut Sholikhah (2017), buku pop-up merupakan karya dengan tampilan unsur visual tiga dimensi dan memperbolehkan adanya interaksi gerak. Penampilan gambar yang menarik

meningkatkan daya tarik cerita atau materi yang disampaikan. Media ini diciptakan dengan menampilkan beberapa hal yang menarik di tiap halaman, sehingga mampu menciptakan hal yang mengagumkan bagi pembaca saat membuka setiap halaman. Kejutan yang terdapat di setiap halaman juga membangkitkan rasa penasaran pembaca untuk melanjutkan membuka halaman berikutnya (Khoirotun et al., 2014).

Dzuanda (2011) menjelaskan bahwa kelebihan penggunaan buku pop up antara lain adalah, 1. Menampilkan berbagai foto beragam dan interaktif, dan objek-objek secara tak terduga saat halaman dibuka, 2. Menyediakan kejutan-kejutan yang membuat peserta didik terpesona dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka saat membuka halaman demi halaman, 3. Memudahkan pemahaman isi materi bagi peserta didik sehingga mereka dapat dengan mudah menyerap penjelasan dari pendidik, 4. Menambah makna dalam buku dengan dimensinya sehingga terlihat lebih bermakna, dan 5. Membantu pendidik menyampaikan kesan yang diinginkan guna memudahkan siswa dalam menerima informasi pembelajaran.

Cahyani (2020) menjelaskan Meskipun buku *pop up* merupakan alat pembelajaran menarik dan efektif untuk menerapkan nilai-nilai kehidupan, namun ada kelemahan dari media ini, diantaranya yakni, 1) Proses pembuatan buku pop up memakan waktu yang cukup lama karena membutuhkan keterampilan dan ketelitian tinggi agar isi dari buku itu mampu dimengerti secara mudah oleh siswa, 2) Buku *pop up* umumnya belum tersedia secara komersial, sehingga jika ingin menggunakannya harus membuat sendiri berdasarkan konten yang telah ditentukan, yang biasanya berkisar pada tema hewan, tumbuhan, dongeng, atau cerita rakyat. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup untuk menyesuaikan isi buku dengan materi yang akan disampaikan, 3) Meskipun terlihat sederhana, pembuatan buku *pop up* perlu pembiayaan yang cukup tinggi dikarenakan perlu detail di setiap objek-objeknya untuk menjelaskan secara optimal materi ajar dari pihak pengajar.

Hal ini merupakan bagian penting untuk memastikan kesesuaian antara konten isi dan konten ajarnya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran, seperti buku pop-up, menawarkan alternatif yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Media ini dapat merangsang daya imajinasi, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam menyerap informasi. Hal ini sesuai dengan tuntutan zaman di mana anak-anak cenderung lebih responsif terhadap teknologi dan media interaktif. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dan menarik seperti buku pop-up, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Secara lebih luas, penelitian ini juga mempertimbangkan peran guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini secara efektif.

Guru memegang peran sentral dalam menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kualifikasi dan kompetensi yang tepat dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran modern seperti buku pop-up. Dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru dalam hal ini juga merupakan bagian penting dari implementasi media pembelajaran yang sukses. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang kini semakin relevan adalah *pop-up book*, yaitu buku dengan elemen visual tiga dimensi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan imersif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran, seperti buku pop-up, menawarkan alternatif yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Media ini dapat merangsang daya imajinasi, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam menyerap informasi. Hal ini sesuai dengan tuntutan zaman di mana anak-anak cenderung lebih responsif

terhadap teknologi dan media interaktif. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang relevan dan menarik seperti buku pop-up, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Secara lebih luas, penelitian ini juga mempertimbangkan peran guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini secara efektif. Guru memegang peran sentral dalam menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kualifikasi dan kompetensi yang tepat dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran modern seperti buku pop-up.

Dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru dalam hal ini juga merupakan bagian penting dari implementasi media pembelajaran yang sukses. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN 004 Tanjung Pauh masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran lain yang lebih interaktif, seperti alat peraga atau audiovisual, jarang digunakan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa serta berkurangnya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan yang harus diatasi agar pembelajaran tidak hanya menjadi rutinitas, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam berbagai penelitian, *pop-up book* telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memadukan elemen visual yang menarik dengan penyajian materi secara interaktif, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Tafanao (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran seperti *pop-up book* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mengasah kreativitas dan daya imajinasi mereka. Oleh karena itu, pengembangan *pop-up book* menjadi langkah strategis untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional di sekolah. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam pendidikan modern. Dalam era digital, siswa cenderung lebih responsif terhadap media yang interaktif dan visual.

Pop-up book menawarkan solusi yang unik, yaitu dengan menggabungkan elemen visual tiga dimensi dan narasi yang terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keunggulan *pop-up book* dibandingkan media pembelajaran lainnya adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran siswa usia sekolah dasar, di mana mereka masih berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Teori Piaget). Dengan menggunakan *pop-up book*, siswa dapat melihat dan merasakan materi secara langsung, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Selain itu, media ini juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Masturah et al., 2018).

Namun, untuk menghasilkan *pop-up book* yang efektif, diperlukan proses pengembangan yang terstruktur dan sistematis. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang jelas dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap dalam model ini dirancang untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan efektif, relevan, dan dapat diimplementasikan dengan baik di kelas. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan validasi ahli untuk memastikan bahwa *pop-up book* yang dikembangkan memenuhi standar kualitas.

Validasi mencakup penilaian terhadap kesesuaian konten dengan kurikulum, daya tarik visual, dan kemudahan penggunaan media. Pengembangan *pop-up book* ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 004

Tanjung Pauh. Dengan media ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna dan berbasis pada kebutuhan siswa. Implementasi *pop-up book* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki hasil pembelajaran, dan memberikan referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya penggunaan buku Pop-Up, telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Sebuah penelitian oleh Yuliarni & Marhaeni (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak. Penelitian mereka mengidentifikasi bahwa media yang monoton, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), seringkali menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media visual seperti buku Pop-Up dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Arikunto & Jabar (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek visual dan interaktivitas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam menjelaskan konsep yang rumit atau sulit dipahami. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman materi. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti & Ain (2021), yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang praktis dan mudah diterima oleh siswa dan guru, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Sa'dun (2013) mengungkapkan bahwa penerapan media yang mudah dipahami dan relevan dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Ia menekankan bahwa kepraktisan media menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu materi pada Simbol dan Bunyi Sila Pancasila. Maulana (2018) menjelaskan istilah Pancasila diperoleh dari dua kata yakni Panca (Lima) dan Sila (Sendi), dimana artinya dapat dianggap sebagai kelima prinsip mendasar dimana mengandung peraturan maupun landasan mengenai perilaku krusial dalam bermasyarakat. Secara keseluruhan, hal ini merupakan peraturan dan landasan yang telah ditetapkan NKRI kepada warga negaranya. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Dengan pendekatan berbasis ADDIE, *pop-up book* yang dihasilkan dapat menjadi salah satu inovasi penting dalam pembelajaran modern, sekaligus membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut di berbagai konteks pendidikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sumber data dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru, dan siswa yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book*. Teknik penentuan informan dilakukan dengan purposive sampling, memilih pihak yang memiliki keahlian dan relevansi terhadap media yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validitas untuk ahli media, materi, dan guru, serta angket kepraktisan untuk siswa dan guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui distribusi angket yang kemudian dianalisis

menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat validitas dan kepraktisan media. Analisis data menggunakan rumus persentase untuk validasi dan kepraktisan, dengan kriteria kelayakan media dan tingkat praktikalitas yang sudah ditentukan dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *Pop Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila pancasila di kelas 1 SD Negeri 004 Tanjung Pauh di lakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum rancangan media itu sendiri. Pada tahap ini, kegiatan utama yang peneliti lakukan adalah menganalisis. Hasil analisis dari pra penelitian di SD Negeri 004 Tanjung Pauh dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan di SD Negeri 004 Tanjung Pauh. Sebagaimana dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh bahwasanya informasi yang didapat mengenai minimnya penggunaan media pembelajaran, guru sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi belum maksimal sehingga membuat siswa kurang tertarik, tidak semangat, dan tidak memahami materi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila pancasila yang bisa membuat siswa semangat dan bisa memahami materi pembelajaran dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Pop Up Book* merupakan media audio visual dengan disajikan cerita-cerita yang menarik didalamnya, dengan penggunaan yang sangat sederhana yang bisa membantu siswa untuk belajar.

2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Tahap desain ini merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini dilakukan perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal, dan penyusunan tes acuan patokan. Pemilihan media merupakan hal yang terpenting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan media pembelajaran. Media yang peneliti pilih ialah media *Pop Up Book*. Peneliti mengumpulkan materi tentang simbol dan bunyi sila pancasila dari berbagai sumber yaitu buku, artikel, dan internet. Setelah pengumpulan materi, peneliti merancang media menggunakan aplikasi Pinterest untuk mengumpulkan gambar yang sesuai untuk materi simbol dan bunyi sila pancasila.

Hasil perancangan awal pada fase ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian. Fase ini akan menghasilkan produk berupa rancangan awal media yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan. Adapun hasil rancangan media pembelajaran ini yaitu didasarkan pada kondisi siswa yang lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran yang baru. Berikut ini adalah alat dan bahan serta tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran *Pop Up Book*:

- a. Kertas HVS
- b. Karton tebal (*duplex*)
- c. Gambar Simbol Sila
- d. Gunting
- e. Lem Fox
- f. Aplikasi Pinterest dan canva

Berikut ini adalah tahap pembuatan *Pop Up Book* sebagai berikut:

- a. Peralatan serta bahan-bahan disediakan terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan pembuatan sampul buku dengan mengeprin gambar sesuai tema.
- b. Pembuatan lembar halaman dilakukan dengan menggunakan kertas karton yang direkatkan pada kertas cover selaras dengan ketentuan ukuran.
- c. Kertas cover selanjutnya dipotong mengikuti gambar simbol pancasila.
- d. Setiap ujung simbol sila pancasila dilem sehingga nampak wujud tiga dimensinya.
- e. Sesuai ketentuan tema, buku dihias dengan hiasan tema simbol sila pancasila dan bunyi sila pancasila.
- f. Media dapat digunakan menjadi buku berdimensi tiga yang mampu bergerak apabila dibuka halammnya.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri atas penilaian validator ahli. Produk yang telah divalidasi melalui tahap revisi kemudian diujicobakan ke sekolah. Langkahlangkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Validasi Ahli Media

Seluruh rancangan media sebelum diujicobakan ke sekolah terlebih dahulu divalidasi. Dalam hal ini dilakukan evaluasi oleh validator ahli yang terdiri dari 1 orang, yaitu seorang dari dosen Pendidikan Biologi UIR. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Pop Up Book* yang akan digunakan untuk uji coba. Tahap validasi dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024 oleh validator ahli dari Pendidikan Biologi UIR Yeyendra S.Pd., M.Pd. Validasi ahli media terdiri dari 8 pernyataan mengenai media yang di kebangkan, kemudian validator menjawab dengan cara memberi centang pada kategori yang terdiri dari 4 skala penilaian. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 30 dari 8 pernyataan.

Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $4 \times 8 = 32$. Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{30}{32} \times 100 \% = 94\%$$

Setelah dikonversikan dengan skala 4, maka hasil menunjukkan kriteria Sangat Layak. Akan tetapi ada beberapa bagian yang harus di revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut ini komentar dan saran dari ahli media:

Tabel 1. Komentar dan Saran Oleh Validator Media

Nama Validator	Komentar dan Saran
Yeyendra S.Pd., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan warna lebih menarik 2. Menambahkan keterangan gambar 3. Menambahkan profil penulis di akhir

Sumber: Hasil Komentar Dan Saran Media Pop Up Book Dengan Ahli Media.

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa dalam komentar dan saran ahli media pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Tahap Validasi Ahli Materi

Seluruh rancangan media sebelum diujicobakan ke sekolah terlebih dahulu divalidasi. Dalam hal ini dilakukan evaluasi oleh validator ahli yang terdiri dari 1 orang, yaitu seorang dari dosen PGSD UIR. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan

dari media pembelajaran *Pop Up Book* yang akan digunakan untuk uji coba. Tahap validasi dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2024 oleh validator ahli dari PGSD UIR Leny Julia Lingga S.Pd., M.Pd. Validasi ahli materi terdiri dari 9 pernyataan mengenai media yang di kebangkan, kemudian validator menjawab dengan cara memberi centang pada kategori yang terdiri dari 4 skala penilaian. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 33 dari 9 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $4 \times 9 = 36$. Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{33}{36} \times 100 \% = 92\%$$

Setelah dikonversikan dengan skala 4, maka hasil menunjukkan kriteria Sangat Layak. akan tetapi ada beberapa bagian yang harus di revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Berikut ini komentar dan saran dari ahli materi:

Tabel 2. Komentar dan Saran Oleh Validator Materi

Nama Validator	Komentar dan Saran
Leny Julia Lingga S.Pd., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sederhanakan bahasa, pastikan bahasan yang di gunakan mudah di pahami oleh siswa kelas 2. Hubungkan sila pancasila dengan situasi sehari-hari yang dapat dipahami anak. 3. Untuk aspek edukasi sertakan penjelasan singkat mengenai makna setiap simbol dan bunyi untuk memberikan konteks yang lebih mendalam. 4. Pastikan media mudah di gunakan oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.

Sumber: Hasil komentar dan saran media Pop Up Book dengan ahli materi.

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa yang diutarakan dalam komentar dan saran ahli materi pada lembar validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum media pembelajar pembelajaran sudah baik dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah diperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli materi pembelajaran *Pop Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila pancasila yang dikembangkan, selanjutnya peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran komentar yang ditulis oleh validator terhadap media pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan. Setelah tahap penilaian yang dilakukan oleh validator media, peneliti mendapatkan komentar dan saran. Adanya perbaikan pada bagian warna pada tulisan sila pancasila yang di ubah agar warnanya lebih menarik, kemudian menambahkan keterangan gambar, lalu menambahkan profil penulis di akhir media *Pop Up Book*.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah melalui tahap sebelumnya, produk yang telah direvisi selanjutnya diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini uji coba dilakukan pada 1orang guru dan 27 orang siswa di SD Negeri 004 Tanjung Pauh yaitu pada tanggal 4 s.d 6 November 2024. Uji coba dilakukan secara langsung di SD Negeri 004 Tajung Pauh. Pada saat penelitian, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian peneliti melanjutkan dengan mengenalkan media yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya peneliti membagikan angket respon guru kepada guru kelas yaitu kelas I penilaian yang berisi 10 butir pernyataan dengan 4 pilihan kategori jawaban dengan menggunakan skala *likert*.

a. Hasil Respon Guru

Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 38 dari 10 pernyataan. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar $4 \times 10 = 40$. Setelah itu diperoleh, maka langsung dapat dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini.

$$P = \frac{38}{40} \times 100 \% = 95\%$$

Setelah dikonversikan dengan 4 skala, maka hasil menunjukkan kriteria Sangat Layak, dan mendapatkan masukan dari guru kelas I. Berikut ini komentar dan saran yang ditulis:

Tabel 3. Komentar dan Saran Oleh Guru Kelas I

Nama Guru	Komentar dan Saran
Zaini Afrianti, S.Pd	Penggunaan media <i>Pop Up Book</i> sangat menarik minat belajar siswa sehingga penerapan <i>Pop Up Book</i> bisa diterapkan lebih dalam pembelajaran di kelas. Media <i>Pop Up Book</i> ini sangat menginspirasi untuk dijadikan alat peraga bagi kelas I.

Sumber: Hasil komentar dan saran media Pop Up Book dengan guru kelas I.

Berdasarkan Tabel di atas data kualitatif yang diutarakan dalam komentar dan saran oleh Guru media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak sehingga dapat diterapkan pada siswa terutama kelas I.

b. Hasil Respon Siswa

Berikut tabel persentase hasil respon dari 27 orang siswa yaitu siswa kelas I terhadap kelayakan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila pancasila di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh.

Tabel 4. Hasil Angket Respon

No	Nama Siswa	P	P	P	P	P	P	P	P	Total	Rata - Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Gilang Fitrah Yusro	3	4	4	3	3	4	4	4	29	0,9063
2.	Afnan Batuta	3	3	4	4	4	4	4	3	29	0,9063
3.	Al Ghaniyyu Akbar	4	4	4	4	4	3	3	3	29	0,9063
4.	Rivaldo Ananda Marpaung	4	4	4	4	3	3	4	4	30	0,9375
5.	Arsyila	4	3	3	4	4	4	4	4	30	0,9375
6.	Wahyu Athafah Septo	4	4	4	4	2	2	3	3	26	0,8125
7.	Zayyan Mukhni Arvino	4	4	4	4	4	4	3	3	30	0,9375
8.	Raja Ananda Akbar	3	3	3	4	4	2	4	4	27	0,8438
9.	Zio	3	3	4	4	4	4	4	4	30	0,9375
10.	Bagas Alfiansyah	2	2	3	3	3	4	4	4	25	0,7813
11.	Daffa Khairan Maldini	3	3	3	4	4	4	4	4	29	0,9063
12.	Robi Robertus Marpaung	2	3	4	4	4	3	3	3	26	0,8125
13.	Jefris William Rdeya	3	3	4	4	4	4	4	2	28	0,8750
14.	Nur Evi Azahra	3	3	3	3	4	4	4	4	28	0,8750
15.	Aulia Natasyah	3	4	4	4	3	3	4	3	28	0,8750
16.	Yona Valeri	4	4	4	4	3	3	4	3	29	0,9063
17.	Ruth Delima Panjaitan	4	4	3	4	3	3	4	3	28	0,8750
18.	Syafira Ayu Dewi	4	4	3	3	3	3	4	3	27	0,8438
19.	Fiona Asyifa Jedni	4	4	3	3	4	2	4	3	27	0,8438
20.	Nelfin Saputri Waruwu	2	3	4	3	4	2	3	4	25	0,7813

21.	Indah Afrelia	2	3	4	3	4	3	3	4	26	0,8125
22.	Fuja	2	3	4	4	4	3	3	4	27	0,8438
23.	Via	3	3	4	4	4	3	3	4	28	0,8750
24.	Rivaldo Nareva	4	2	4	4	4	3	3	4	28	0,8750
25.	Alvariz Zulfandra	4	2	3	4	3	2	4	4	26	0,8125
26.	Tri Anugrah Mentari	4	3	3	3	3	4	4	2	26	0,8125
	Muhammad Atnaja										
27.	Yohanes	4	3	2	3	3	2	4	4	25	0,7813
										746	23,3126
										Total	0,8634
										Total Rata-rata	86,34
										Kriteria	Sangat
										Kepraktisan	Praktis

Sumber: Hasil respon siswa kelas I SDN 004 Tanjung Pauh.

Berdasarkan hasil analisis dari data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Pop-Up Book pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 86,34% dengan kriteria Sangat Praktis. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media pembelajaran ini sangat membantu mereka dalam memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Dari tabel data respon siswa, terdapat variasi dalam skor yang diberikan oleh setiap siswa, namun secara keseluruhan, sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap media ini. Beberapa siswa memberikan skor tertinggi, yaitu 30 (skor maksimal), yang menunjukkan antusiasme dan penerimaan yang baik terhadap penggunaan media Pop-Up Book. Siswa tampaknya merasa lebih tertarik dan aktif saat menggunakan media ini dalam pembelajaran simbol dan bunyi sila Pancasila, yang memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang jelas dan menarik.

c. Data Hasil Respon Guru Kelas dan Siswa

Data dari Tabel 6 dan 7 merupakan hasil respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila pancasila di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh dari 1 orang guru kelas. Rekapitulasi datanya yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Persentase Respon Guru dan Siswa

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
1.	Guru	95%	Sangat Praktis
2.	Siswa	86,34%	Sangat Praktis
	Total	181,34	
	Rata – Rata Persentase Total	90,67%	

Tabel 5 merangkum data hasil respon dari guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh. Tabel ini mengintegrasikan hasil dari dua kelompok responden, yaitu guru kelas I dan 27 siswa, yang dinilai berdasarkan angket yang telah dirancang menggunakan skala Likert. Data ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam mendukung proses belajar mengajar. Dari tabel, guru memberikan skor persentase sebesar 95%, yang termasuk

dalam kategori Sangat Praktis. Hal ini mencerminkan bahwa guru kelas I di SD Negeri 004 Tanjung Pauh merasa media pembelajaran ini sangat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru menyampaikan bahwa *Pop-Up Book* mampu menarik minat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa lebih memahami simbol dan bunyi sila Pancasila dengan cara yang menarik secara visual. Komentar guru lebih lanjut menunjukkan bahwa media ini juga sangat inspiratif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran di tingkat kelas I. Guru menyarankan agar media *Pop-Up Book* dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai mata pelajaran karena kepraktisannya dalam menarik perhatian siswa dan membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Siswa memberikan skor rata-rata sebesar 86,34%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media *Pop-Up Book* memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi secara lebih baik.

Sebagai kelompok yang menjadi pengguna utama media ini, respon siswa menjadi indikator utama bahwa media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Variasi skor siswa menunjukkan adanya perbedaan tingkat keterlibatan individu, yang dapat dipengaruhi oleh preferensi belajar atau tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi. Namun, skor rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* secara keseluruhan berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran sebagian besar siswa. Hasil rekapitulasi dari kedua kelompok responden menghasilkan rata-rata total persentase sebesar 90,67%, yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Data ini menjadi bukti kuat bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, baik dari perspektif guru maupun siswa.

Penilaian yang tinggi dari kedua kelompok responden menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* mampu memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di SD Negeri 004 Tanjung Pauh, terutama dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi simbol dan bunyi sila Pancasila. Dari perspektif guru, media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, sementara dari sudut pandang siswa, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Skor rata-rata sebesar 90,67% menegaskan bahwa *Pop-Up Book* telah memenuhi ekspektasi sebagai media pembelajaran yang praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan hasil ini, *Pop-Up Book* tidak hanya dinilai sebagai media yang efektif untuk digunakan di kelas I SD Negeri 004 Tanjung Pauh, tetapi juga berpotensi diadaptasi untuk penggunaan yang lebih luas dalam berbagai konteks pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book pada materi simbol dan bunyi sila Pancasila untuk siswa kelas I di SD Negeri 004 Tanjung Pauh menunjukkan hasil yang sangat positif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media inovatif menjadi penyebab rendahnya motivasi siswa, sehingga Pop-Up Book dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan semangat dan pemahaman siswa. Proses desain melibatkan pemilihan materi dan visual yang menarik, serta penggunaan aplikasi Pinterest dan Canva untuk membuat prototipe. Validasi media oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor persentase masing-masing 94% dan 92%. Tahap implementasi menunjukkan

bahwa media ini sangat diterima oleh guru dan siswa, dengan skor kepraktisan 95% dari guru dan 86,34% dari siswa. Secara keseluruhan, media Pop-Up Book dinilai sangat layak dan praktis, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada materi lainnya, dengan harapan media ini dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & Jabar, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 27(1), 45-56.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani, D. D., & Sari, M. (2020). Penggunaan Media *Pop Up Book* Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Civics And Moral Studies*, 5(1), 73-86.
- Dzuanda. (2011). Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?.*Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Online), ([Http:// Library.Its.Undergraduate.Ac.Id](http://Library.Its.Undergraduate.Ac.Id)).
- Febriyanti, E., & Ain, S. (2021). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 78-89.
- Festiawan, R. (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Fathurroman, P., & Sutikno, M. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Khoirotun, A., Fianto, A. Y. A., & Riqqoh, A. K. (2014). Perancangan Buku Pop- Up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1).
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sa'dun, S. (2013). Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 99-110.
- Sholikhah, A. (2017). Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*, 1(8), 1-8.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88-97.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop– Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-16.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dallah Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Yuliarni, N. N., & Marhaeni, A. A. I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di SD Negeri 004 Tanjung Pauh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123-135.
- Yuliarmi, N. N., & Marhaeni, A. A. I. N. (2019). *Metode Riset Jilid 2*. Bali: CV. Sastra Utama