

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN SISWA MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
(TGT) TEMA 6 KELAS II DI SD NEGERI 107398 SEI ROTAN**

Ilman Syura<sup>1</sup>, Ahmad Landong<sup>2</sup>, Dian Divania<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
[ilmansyuraa@gmail.com](mailto:ilmansyuraa@gmail.com), [ahmadlandong@umnaw.ac.id](mailto:ahmadlandong@umnaw.ac.id),  
[divaniadian@gmail.com](mailto:divaniadian@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research discusses the development of pop-up book learning media using the Teams Games Tournament (TGT) model to increase student activity in learning theme 6 "Caring for Animals and Plants" class II at SD Negeri 107398 Sei Rotan. This research aims to increase student participation through the use of interesting interactive media such as pop-up books, as well as implementing the TGT learning method which encourages collaboration and competition between teams. The research method used is Research and Development (R & D). Data was collected through observation, interviews and tests. The research results show that the use of pop-up book learning media with the TGT model is effective in increasing students' validity, activeness and practicality in learning this theme. The implication of this research is the importance of developing interesting learning media and collaboration-based learning methods in increasing student participation and understanding.*

*Keywords: Pop up Book Media, Teams Game Tournament (TGT) Model, Student Activity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran pop-up book dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tema 6 "Merawat Hewan dan Tumbuhan" kelas II di SD Negeri 107398 Sei Rotan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui penggunaan media interaktif yang menarik seperti pop-up book, serta menerapkan metode pembelajaran TGT yang mendorong kolaborasi dan kompetisi antar tim. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pop-up book dengan model TGT efektif meningkatkan kevalidan, keaktifan dan kepraktisan siswa dalam pembelajaran tema tersebut. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan metode pembelajaran yang berbasis kerjasama dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Pop up Book , Model Teams Game Turnament (TGT), Keaktifan Siswa

**A. Pendahuluan**

Hasan Basri, dalam bukunya  
Filsafat Pendidikan Islam,

mengemukakan bahwa pendidikan bermakna sebagai pengajaran segala sesuatu yang memberikan manfaat

bagi kehidupan manusia, baik dari segi fisik, intelektual, maupun moral (Sudarto, 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggambarkan kurikulum sebagai rencana dan pengaturan mengenai isi serta materi pembelajaran, serta cara penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Khuloqo & Istaryatiningtias, 2022).

Media pembelajaran, termasuk segala peralatan fisik yang disusun secara terencana untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi, dapat berupa berbagai jenis seperti benda nyata, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peran media ini sangat penting dalam membentuk komunikasi yang optimal antara guru dan siswa, serta meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran (Yaumi & M.Hum. M.A, 2021). penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi. Atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa (Magdalena

et al., 2021). Dengan menggunakan media, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga siswa menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan (Sentarik & Kusmariyatni, 2020).

Pop Up Book merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar dengan lipatan-lipatan sehingga ketika dibuka, memberikan efek tiga dimensi yang menarik. Media ini tidak hanya menarik untuk pembelajaran tetapi juga lebih memanfaatkan indera penglihatan siswa dalam menerima materi (Rahmawati, 2018).

Teams Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mengadopsi format pertandingan dan turnamen, bertujuan untuk mengajarkan materi secara bermanfaat dan memperhatikan perbedaan kemampuan siswa (Ahyar et al., 2021).

Di SD Negeri 107398 Sei Rotan, ditemukan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik, di mana sumber belajar utama hanya berasal

dari buku paket yang terkadang kurang menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa pendidik perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang media pembelajaran untuk memengaruhi hasil akhir proses pembelajaran (Pito, 2018).

Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional yang dimana siswa lebih cenderung banyak mendengarkan penjelasan dari guru sehingga materi yang diajarkan kadang membuat siswa bosan dan siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Lontoh & Sihombing, 2022) yang mengatakan bahwa Metode ceramah menjadi salah satu faktor yang dapat membuat minat mahasiswa dalam belajar tidak optimal. Metode ceramah, yang menjadi "favorit" dosen-dosen dalam mengajar tidak cukup bisa untuk membangkitkan minat belajar siswa dan cenderung membuat siswa merasa tidak bersemangat, tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pada penelitian ini akan mengembangkan media

pembelajaran pop up book sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dipilih karena cocok dengan potensi visual anak, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan kegairahan belajar serta minat siswa dalam pembelajaran. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang cenderung menyukai pengalaman belajar yang interaktif dan visual (Bakhtiar & Iskandar, H., 2019).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Research and Development merupakan salah satu metode riset yang digunakan untuk menciptakan suatu produk sambil juga menguji validitas, kegunaan, dan efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan secara layak. Model ADDIE terdiri dari lima tahap dalam implementasinya, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa buku Pop Up menggunakan model Teams Game Tournament.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 107398 Sei Rotan yang terletak di Jalan Pendidikan I, Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022-2023.

Subjek penelitian ini mencakup siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri 107398 Sei Rotan selama tahun ajaran 2022/2023. Sementara itu, objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbentuk buku Pop Up dengan menggunakan model Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan partisipasi siswa Kelas II di Sekolah Dasar Negeri 107398 Sei Rotan.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data yaitu Untuk melihat kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran digunakan analisis statistik deskriptif berdasarkan rata-rata skor dari media pembelajaran yang telah divalidasi oleh tim ahli dan direvisi berdasarkan koreksi dan saran para ahli.

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1.Analisis**

Langkah-langkah dalam pengembangan media dimulai dengan melakukan observasi di SDN 107398 Sei Rotan sebagai dasar untuk mengembangkan buku pop-up. Hasil observasi ini digunakan sebagai landasan untuk pengembangan buku pop-up.

### **2.Desain**

Tahap ini bertujuan untuk merancang draf awal media pembelajaran yang dikembangkan. media ini melibatkan penggunaan beberapa jenis huruf dan perhatian terhadap warna background agar tulisan mudah dibaca. Materi pembelajaran tidak hanya dituangkan dalam huruf tetapi juga disampaikan langsung oleh guru saat menggunakan media. Media Pop-Up Book menggunakan gambar-gambar yang di desain dari aplikasi canva yang kemudian diprint dan ditempel di atas kertas samson dengan ukuran A4. Warna-warna yang digunakan menarik sehingga membuat media lebih menarik bagi siswa, dengan background dan bentuk yang berbeda di setiap halaman sesuai dengan tema. Adapun draf yang

dihasilkan yaitu media pembelajaran

Pop Up Book



### 3. Development

Pada tahap ini dilakukan tiga tahap yaitu validasi ahli, revisi, dan uji coba. Tahap validasi ahli dilakukan untuk memvalidasi Pop Up Book. Validasi Pop Up Book didapatkan dari hasil analisis validitas dari dua validator ahli, nilai validitas memiliki kriteria valid. Pada tahap revisi, media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi. Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli terdapat beberapa hal yang harus direvisi pada rancangan awal Pop Up Book yang dihasilkan. Untuk lebih jelasnya, saran dan masukan yang diberikan serta perbaikan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

#### Sebelum Revisi



#### Sesudah Revisi



### 4. Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi menggunakan media Pop Up Book yang telah dirancang. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Data yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon pendidik dan peserta didik dan memperoleh hasil dengan kriteria praktis. Dan data keefektifan media pembelajaran diperoleh dari pretest dan posttest dengan memperoleh hasil efektif.

### 5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran hingga memenuhi kriteria kevalidan. Media pembelajaran dalam bentuk draft II dan seluruh perangkat pembelajaran diujicobakan di lokasi penelitian, yaitu kelas II SDN 107398 Sei Rotan disebut dengan uji coba I. Apabila sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian, maka

penelitian diakhiri. Namun, apabila belum mencapai, maka penelitian dilanjutkan ke uji coba II setelah dilakukan perbaikan-perbaikan. Penelitian dinyatakan selesai apabila seluruh indikator keberhasilan yang sudah ditentukan tercapai.

### **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa model pengembangan yang dapat digunakan, salah satunya adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) seperti yang dijelaskan oleh Sholeh (2019). Pengembangan media Pop-Up Book ini mengacu pada materi IPA kelas 1, khususnya pada Tema 7 "Benda Hewan dan Tanaman di Sekitarku" Subtema 2 "Hewan di Sekitarku" yang merupakan pelajaran menarik karena dapat menghubungkan konsep alam dengan lingkungan sehari-hari, sesuai dengan Syofyan & Hakim (2017). Beberapa jenis hewan peliharaan dan liar direpresentasikan dalam Pop-Up Book untuk menarik minat dan semangat belajar siswa, sebagaimana disebutkan oleh Dewanti & rekannya (2018). Pop-Up Book memiliki manfaat dalam

mengembangkan kreativitas, merangsang imajinasi, dan meningkatkan minat baca anak-anak, sesuai dengan penelitian Sylvia (2015).

Beberapa tahapan dalam pengembangan media Pop-Up Book meliputi langkah awal observasi dan wawancara dengan wali kelas, pemilihan materi, wawancara dengan siswa, perencanaan dan perancangan desain Pop-Up Book, serta proses pembuatan dengan teknik pop-up yang ditentukan. Setelah selesai, media tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli desain. Validasi dilakukan secara online melalui penggunaan media Pop-Up Book melalui YouTube, serta pengiriman foto dan instrumen validasi melalui WhatsApp dan email.

Setelah proses validasi oleh dosen ahli, media tersebut diuji coba kepada siswa kelas 1 SD secara online. Pop-Up Book sebagai media visual memperhatikan berbagai aspek seperti kesederhanaan, keseimbangan, keterpaduan, tekstur, penekanan, ruang, garis, bentuk, dan warna untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam pembelajaran, sebagaimana

disebutkan oleh Septia (2019). Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, pengembangan media Pop-Up Book layak diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar. Media tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa, termasuk pemilihan warna background, ukuran huruf, jenis bentuk, dan susunan dalam media. Penulisan dalam Pop-Up Book hanya berfokus pada inti gambar untuk memudahkan guru dalam bercerita sesuai dengan gambar yang ada. Tujuan penelitian adalah untuk menarik perhatian siswa, mencegah kebosanan, serta menciptakan interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

#### **D. Kesimpulan**

Dalam pembelajaran Tematik, Pop Up Book menggunakan model TGT memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, menurut hasil analisis Pop Up Book menggunakan model TGT. Hasil ini menunjukkan bahwa Pop Up Book menggunakan model TGT dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu saran yang

dapat diberikan mengenai pengembangan Pop Up Book adalah perlunya studi lebih lanjut dan memastikan presentasi tidak memakan waktu yang lama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyar, Prihastari, dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina Pustaka.
- El Khuluqo, I., Pd, M., & Istaryatiningtias, D. (2022). *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Feniks Muda Sejahtera.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). *Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi*. Edisi, 3(2), 312-325.
- Pito, A. H. (2018). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an*. Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan, 6(2), 97-117.
- Rahmawati, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV*. Widia Ortodidaktika, 7(2), 186-196.

Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). *Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(2), 197-208.

Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). *Pengembangan pop up book bahasa indonesia berbasis budaya Slemptan*. Trapsila: Jurnal pendidikan dasar, 1(02), 1-11.

Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran edisi kedua*. Prenada Media.