

## **PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV**

Auliya Daeng Firda Tussofa<sup>1</sup>, Murtyas Galuh Danawati<sup>2</sup>, Frendy Aru Fantiro<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
[1opahanbin@gmail.com](mailto:1opahanbin@gmail.com), [2murtyas@umm.ac.id](mailto:2murtyas@umm.ac.id), [frendy\\_aru@umm.ac.id](mailto:frendy_aru@umm.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*The objective of this research is to develop a pop-up book as a learning media using a Snakes and Ladders game for the fourth-grade IPAS subject, following the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative data analysis to determine how the pop-up book learning media was developed and used in the fourth grade. The results of the study show that the pop-up book media using the Snakes and Ladders game received a material validation score of 92% and a media validation score of 86%. Both validations fall into the category of “very valid” for implementation. Meanwhile, the student response questionnaire received a score of 94.5%, and the teacher response questionnaire received a score of 90%. These response scores fall into the “very good” category. This indicates that the development of the pop-up book media using the Snakes and Ladders game in the IPAS subject successfully attracted students’ attention and interest and encouraged active participation in the learning process.*

*Keywords: Pop-Up Book, Learning Media, Snakes and Ladders Game.*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu Mengembangkan Media *Pop Up Book* Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *pop up book* saat digunakan di kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *pop up book* menggunakan permainan ular tangga memperoleh hasil validasi materi sebesar 92% dan validasi media sebesar 86%. Kedua validasi tersebut masuk kategori sangat valid diimplementasikan. Sedangkan angket respon peserta didik mendapat nilai sebesar 94,5% dan hasil angket respon guru sebesar 90%. Dari kedua angket respon tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa pengembangan media *pop up book* menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pop Up Book*, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga.

**A. Pendahuluan** 1 siswa yang bertujuan untuk Pendidikan merupakan sarana mendewasakan diri manusia melalui menyalurkan ilmu antara guru dan proses pembelajaran terencana.

Pendidikan sangat penting terhadap kehidupan manusia, karena dianggap mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran, berbagai jenis media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman konsep. Guru yang memiliki wawasan tentang media pembelajaran dapat memilih dan menerapkan media dengan baik dalam proses pembelajaran. Tidak kalah penting guru diharapkan memperhatikan karakteristik siswa, dengan memperhatikan karakteristik siswa, pendidik mampu untuk mengkondisikan kegiatan pembelajaran.

Secara umum istilah belajar dapat diartikan sebagai suatu

kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif yang terjadi antara guru dengan siswa di dalam kelas. (Pohan & Dafit, 2021) menjelaskan pendidikan adalah proses interaksi siswa dengan guru, dengan bahan belajar, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam proses belajar-mengajar dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Pada proses pembelajaran tersebut terdapat dua aktivitas yaitu proses mengajar dan proses belajar. Proses pembelajaran adalah sarana dan cara suatu generasi belajar. Oleh sebab itu pembelajaran merupakan proses, yang tentunya dalam proses tersebut ada beberapa komponen yang saling terkait. Komponen pokok dalam pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, pendidik, siswa, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hubungan antara komponen – komponen tersebut salah satunya akan membentuk suatu kegiatan yang bernama proses pembelajaran.

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran. Sebab dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara kongkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Kondisi tersebut memungkinkan siswa dan guru untuk memilih atau memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. (Rejeki et al., 2020)

Media dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Peranan media pembelajaran dalam suatu proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV sudah berjalan dengan baik, namun terdapat kekurangan signifikan dalam inovasi penggunaan media

pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Guru masih menggunakan media yang sederhana dan terbatas, peserta didik seringkali kehilangan konsentrasi dalam belajar. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan kurikulum merdeka.

Kondisi ini menuntut perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Dengan menciptakan media yang mampu menarik minat peserta didik, seperti penggunaan teknologi, game edukatif, atau alat peraga digital, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami serta menghargai keberagaman budaya Indonesia. Ruang lingkup materi IPAS di kelas IV sekolah dasar salah satunya yaitu materi Keberagaman Budaya Indonesia sesuai dengan kurikulum merdeka.

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis kebutuhan diatas, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan media yang menarik.

Salah satu media yang dapat menarik minat siswa adalah *pop up book*. Pemilihan media *pop up book* jika diterapkan pada materi IPAS Bab tujuh pada materi “Keberagaman Budaya Indonesia” yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat memahami materi dan juga diciptakannya pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil dari Penelitian yang dilakukan oleh Feni (2019) memperoleh hasil dari ahli materi dan ahli media sebesar 94,21%. Media *pop up book* mendapat respon guru sebesar 95,85%. Mendapat respon siswa sebanyak 99,45%. Selanjutnya media *pop up book* diterima sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan skor sebanyak 90%. Media yang dikembangkan dapat dikatakan layak. Persamaan dari penelitian ini adalah sama – sama mengembangkan media *pop up book*, Perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajaran yaitu dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran tematik, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPAS serta media yang dikembangkan menggunakan permainan ular tangga.

Keunggulan dari media *pop up book* dijelaskan oleh Eri Karisma (2020) bahwa media *Pop Up Book* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, yaitu dapat menampilkan gambar menjadi lebih menarik, dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dalam penggunaannya bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, penggunaannya sangat praktis dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta memiliki dimensi gambar saat halaman dibuka.

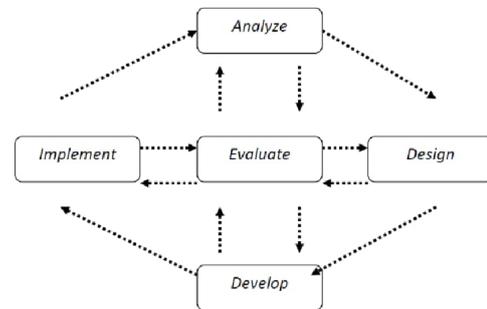
Ruang lingkup materi IPAS di kelas IV sekolah dasar salah satunya yaitu materi Keberagaman Budaya Indonesiadengan kurikulum merdeka. Materi ini penting dipelajari karena bisa membuka wawasan dan pemahaman tentang sejarah, tradisi, nilai-nilai, mengembangkan sikap penghormatan terhadap perbedaan, baik itu perbedaan etnis, agama, adat istiadat dan Bahasa. Selain itu manfaat mempelajari materi ini agar dapat menumbuhkan sikap toleransi dan keterbukaan terhadap beragam pandangan dan nilai yang ada di masyarakat. Maka dari itu dikembangkanlah media *Pop up book* untuk membantu peserta didik memahami dan mengetahui keberagaman budaya Indonesia

Pemaparan diatas mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media *Pop Up Book* Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV” media *pop up book* dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas empat pada pembelajaran IPAS.

### **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model *ADDIE* adalah akronim yang merujuk pada langkah-langkah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Developmen* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mellenda. Pemilihan model ini mudah untuk dipahami oleh peneliti dan sudah tersusun dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Model *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan – urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang

berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.(Masturah et al., 2020).



**Gambar 1. Bagan ADDIE (Branch Robert,2020)**

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, serta penggunaan produk yang dikembangkan, penggunaan produk yaitu peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau dengan jumlah 24 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, pedoman angket, pedoman dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase dari validator  
 $\sum x$  = jumlah nilai tiap komponen  
N = jumlah skor maksimal

**Tabel 1. Kualifikasi tingkat pencapaian hasil validasi dan angket**

| No | Tingkat capaian | kualifikasi  | keterangan                      |
|----|-----------------|--------------|---------------------------------|
| 1  | 81-100 %        | Sangat layak | Sangat layak tidak perlu revisi |
| 2  | 61-80 %         | Layak        | Layak, tidak perlu revisi       |
| 3  | 41-60 %         | Cukup layak  | Kurang layak, perlu direvisi    |
| 4  | 40-21 %         | Kurang layak | Tidak layak, perlu revisi       |

Sumber : (Sugiono,2019)

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

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan produk *pop up book* menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 di SD Muhammadiyah 8 Dau Jl. Margobasuki 48 Jetis, Mulyoagung, Kec Dau, Kab Malang, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut :

#### **1. Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis dilaksanakan meliputi analisis kebutuhan, yakni untuk mengetahui problematika pada media pembelajaran yang digunakan. Hasil didapatkan dengan

melaksanakan analisis kebutuhan dengan observasi di SD Muhammadiyah 8 Dau bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia. Analisis kebutuhan yang didapatkan dalam pembelajaran yaitu diperlukan media karena kurangnya inovasi media pada mata pelajaran tersebut sehingga perlu adanya media agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran. Materi ini sangat penting dipelajari karena bisa membuka wawasan dan pemahaman tentang sejarah, tradisi, nilai-nilai, mengembangkan sikap penghormatan terhadap perbedaan.

#### **2. Perancangan (*Design*)**

Tahap kedua ini dapat diartikan sebagai tahap perancangan. Dalam mengembangkan produk, peneliti harus merancang desain media *pop up book* dengan menyertakan persiapan materi, elemen pencapaian pembelajaran, serta menyusun spesifikasi produk mulai dari bentuk hingga kontennya. Proses ini dimulai dengan menentukan konsep serta menyesuaikan desain dan konten untuk peserta didik.

#### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap

desain yang mentransformasikan konsep yang dirancang menjadi produk media pop up book. Kemudian memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media pembelajaran tersebut. Selama fase ini peneliti mendapat kritik, saran, dan masukan dari para ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Adapun kontruks *pop up book* dibuat menggunakan kertas *art paper*, pada halaman pertama berisi CP, TP, indikator dan petunjuk penggunaan media, pada halaman selanjutnya berisi tentang peta Indonesia, rumah adat, baju adat, tarian adat, dan makanan adat. Pada halaman teakhir *pop up book* berisi permainan ular tangga yang terdapat kuis.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi dalam bidang IPAS. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh validator yakni pada tanggal 5 dan 15 mei 2024. Adapun hasil akhir penilaian validasi materi yaitu sebesar 92%.

Media pembelajaran *pop up book* telah dilakukan uji validasi materi sebanyak dua kali. Pada uji

validasi pertama mendapatkan presentase sebesar 80% yang menyatakan adanya revisi seperlunya. Media *pop up book* mendapatkan saran dari validator ahli materi yaitu dengan menambahkan materi dan gambar pada bahan ajar setelah peneliti melakukan revisi, media *pop up book* memperoleh presentase validasi yaitu sebesar 92% yang artinya materi telah valid dan siap di implementasikan. Berikut penjabaran hasil validasi materi media *pop up book* sebelum dan sesudah revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, . Pada uji validasi yang pertama mendapat presentase sebesar 70% yang menyatakan bahwa masih memerlukan revisi. Media *pop up book* mendapat saran dari validator media yaitu perlu penyusunan ulang untuk memenuhi kriteria awet, identitas penyusun yang belum ada, serta penulisan materi perlu diperbaiki. Setelah peneliti melakukan revisi, media *pop up book* mendapat presentase validasi sesuai dengan tabel 4.5 yaitu sebesar 86% yang artinya media valid dan

siap diimplementasikan. Berikut penjabaran hasil validasi media *pop up book* sebelum dan sesudah direvisi.

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti menampilkan produk media *pop-up book* yang telah dikembangkan untuk diuji coba atau diimplementasikan secara langsung di depan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Implementasi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 24 orang di SD Muhammadiyah 8 Dau. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung, peneliti dapat mengamati respon peserta didik terhadap penggunaan media *pop-up book* dalam kegiatan belajar mengajar.



**Gambar 4.1 Pembuka Pembelajaran**

Dalam proses penerapan, peneliti memulai pembelajaran

dengan menyampaikan salam, menanyakan kabar peserta didik, memimpin doa, dan kemudian melakukan presensi. Setelah itu, peneliti mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing minat peserta didik, diikuti dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Tahapan ini dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang interaktif, membahas materi yang akan dipelajari secara lebih mendalam.



**Gambar 4.2 Penyampaian Materi Keberagaman Budaya di Indonesia.**

Pada tahap ini, peserta didik diberikan materi melalui media *pop-up book*. Peserta didik diperkenalkan dengan media *pop-up book* yang telah dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.2 di atas. Sebelumnya, dalam proses pembelajaran, peserta didik menggunakan fasilitas seperti papan tulis, LCD, YouTube, dan lain-lain sebagai alat bantu belajar.

Ketika pembelajaran beralih menggunakan *pop-up book*, peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik. Penggunaan media ini berhasil

memancing rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih mendalami materi dan mencoba menggunakan media tersebut secara langsung.



**Gambar 4. 1 Peserta Didik Bermain Permainan Ular Tangga.**

Setelah peserta didik mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia, peserta didik diberikan permainan ular tangga yang berisi soal-soal terkait topik tersebut, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3. Permainan ini dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

Setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion. Pada beberapa angka, peserta didik akan menemukan soal-soal, tantangan, atau hukuman yang harus diselesaikan. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman peserta didik tentang keberagaman budaya di Indonesia.



**Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Berkelompok**

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang. Setelah itu, peserta didik bersama-sama mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, seperti yang terlihat pada gambar 4.4. dalam kegiatan ini, peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang telah dipelajari sebelumnya. Kerja kelompok ini tidak hanya membantu peserta didik mencari solusi, tetapi juga menumbuhkan semangat kerja sama di antara peserta didik.



**Gambar 4.5 Peserta Didik Melakukan Presentasi.**

Pada gambar 4.5 peserta didik melakukan presentasi secara bergantian antar kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan rasa

tanggung jawab dan meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, kelompok yang belum maju memiliki kesempatan untuk melihat dan mempelajari hasil kerja dari kelompok yang sedang presentasi. Dengan begitu, mereka dapat mengoreksi jawaban mereka sendiri berdasarkan masukan dan contoh dari kelompok lain.



**Gambar 4.6 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi.**

Setelah peserta didik mempelajari materi yang disajikan melalui media pop-up book, langkah selanjutnya adalah mengerjakan soal evaluasi yang ditampilkan pada gambar 4.6. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur pemahaman dan penyerapan materi yang telah diperoleh oleh peserta didik melalui penggunaan media tersebut.

Evaluasi ini juga berfungsi sebagai alat ukur efektivitas media pop-up book dalam proses pembelajaran. Dengan menganalisis hasil evaluasi, peneliti dapat menilai apakah media ini berhasil

meningkatkan pemahaman peserta didik atau jika diperlukan penyesuaian lebih lanjut dalam penggunaannya di masa mendatang.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi terbagi menjadi dua tahapan evaluasi yang terdapat dalam model ADDIE adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan saat pelaksanaan model pengembangan ADDIE sejak awal tahapan untuk memperbaiki kesalahan kecil yang ada pada produk. Sedangkan pada evaluasi sumatif dilakukan saat akhir kegiatan melibatkan keseluruhan hasil baik dari segi kualitas media dan kemenarikannya.

Berdasarkan hasil soal evaluasi dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai evaluasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 8 Dau memperoleh persentase sebesar 87,5%. Hasil yang diperoleh peserta didik sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian menjelaskan bahwa media *pop up book* menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS di kelas IV menggunakan model ADDIE, model ini sesuai untuk digunakan sebagai

pengembangan media pembelajaran karena model ini memiliki tahapan kerja yang sistematis. Setiap fase dalam ADDIE melibatkan evaluasi dan revisi. Sehingga produk yang dihasilkan valid. Adapun tahapan pada model ADDIE ada 5 yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. (Fitriyah et al., 2021)

Tahap pertama ialah analisis, pada tahap analisis ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas IV sudah berjalan dengan baik, namun terdapat kekurangan yang signifikan dalam inovasi penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Guru masih menggunakan media yang seadanya yang dinilai kurang interaktif dan tidak cukup menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. (M Teguh Saefuddin, 2023). Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *pop up book* menggunakan permainan ular tangga sebagai

penunjang guru dalam menjelaskan materi keberagaman budaya di Indonesia.

Tahap kedua yaitu desain diawali dengan menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran. Disamping itu pembuatan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media. Media *pop up book* adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran IPAS, yang menggabungkan elemen visual dan permainan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Setiap halaman buku ini dilengkapi dengan ilustrasi tiga dimensi yang muncul saat dibuka, menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami. Di halaman terakhir, terdapat permainan ular tangga yang dirancang sesuai dengan topik yang dipelajari. Permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih semangat dalam belajar, tetapi juga membantu mereka mengulang dan memahami kembali konsep-konsep yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat (Khoirina & Arsanti, 2022) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Pada kegiatan pembelajaran, media yang mampu menyampaikan informasi secara efektif sangatlah penting. Hal ini selaras dengan (Winda et al., 2022) yang menyampaikan bahwa media *pop up book* berpotensi berkembang sebagai media karena memiliki manfaat nyata yaitu lebih praktis daripada media verbal, dapat menjadi sumber belajar segala usia karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi.

Setelah melewati tahap desain, selanjutnya yaitu pengembangan. Tahapan pengembangan ini adalah penyempurnaan dari desain, desain ini diwujudkan menjadi nyata. Desain dibuat sebagai gambaran dari media *pop up book* yang dibuat menggunakan aplikasi canva dan dibuat semenarik mungkin. Pada media *pop up book* terdapat permainan ular tangga yang berisi soal dan tantangan yang harus peserta didik selesaikan. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman mereka tentang keberagaman budaya di Indonesia hal ini selaras dengan pendapat (Wati,

2021) yang mengatakan kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi. Pada tahapan ini media sudah siap diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 8 Dau. Implementasi media dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2024. Pada tahap ini, produk yang dikembangkan diterapkan di kelas IV SD Muhammadiyah 8 Dau dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui minat, daya tarik, efektivitas, dan kualitas. Pelaksanaan implementasi media *pop up book* dilakukan menggunakan model *Student Teams Achievement Division*. Tujuan dari model yaitu meningkatkan partisipasi siswa, kerjasama dalam kelompok, dan prestasi belajar melalui kerja tim yang saling mendukung untuk memahami materi bersama. Hal ini sesuai dengan (Jediut et al., 2021) yang menyatakan tujuan dari adanya

media yaitu agar guru dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Setelah melakukan penerapan media pembelajaran *pop up book* peserta didik mengisi angket respon peserta didik. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik yaitu 94,5% dengan keterangan sangat menarik. Sedangkan angket respon guru 92% dengan keterangan layak.

Tahap kelima yaitu tahap terakhir pada model *ADDIE* yaitu evaluasi. Evaluasi berfungsi sebagai tahap kesimpulan dalam proses pengumpulan data untuk menilai produk yang dihasilkan, yang mempunyai arti penting. Pada tahap evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan langkah dalam prosedur pengembangan *ADDIE* yang berupa penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan angket respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. (A., & I Nyoman, J. 2020).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *Pop Up Book* menggunakan permainan ular tangga dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPAS dengan penyajian materi “Keberagaman Budaya di Indonesia” pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 8 Dau yang berjumlah 24 siswa dan menggunakan kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan model pengembangan jenis *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Penelitian ini melewati beberapa tahapan validasi dari para ahli. Validasi terkait materi pembelajaran memperoleh nilai 92% dan validasi media pembelajaran memperoleh nilai 86%. Hasil dari kedua validasi tersebut yakni media *Pop Up Book* menggunakan permainan ular tangga valid untuk diimplementasikan di sekolah dasar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media *Pop Up Book* menggunakan

permainan ular tangga pada angket respon siswa memperoleh 94,5% sedangkan angket respon guru memperoleh presentase 90%, dari kedua pengguna tersebut masuk dalam kategori sangat menarik digunakan untuk pembelajaran. Media *pop up book* menggunakan permainan ular tangga dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga membuat peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik untuk mencoba dan pada saat pembelajaran dalam kelas peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan sehingga dapat menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Fatimah, S., Supangat, S., & Sinensis, A. R. (2023). Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Berbasis Literasi Qur'an Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 98–107.

<https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.278>

Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

Gawise, G., Nurmaya, G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>

Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan*

- Islam*, 4(2), 106–113.  
[www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.  
<https://doi.org/10.55904/educater.v1i4.92>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Ningsih, S. D., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan POP UP Book Budaya Jawa Timur Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 149–155.  
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.105>
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.  
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 162–167.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4189>

- 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Sinta & Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada. *JPD (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 11(2), 248–265. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/18939/9877>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>