

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POP-UP BOOK*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI MEMBACA KELAS II SD**

Khansa Putri Salsabila<sup>1</sup>, Belinda Dewi Regina<sup>2</sup>, Abdurrohman Muzakki<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
[salsabilakhansa573@gmail.com](mailto:salsabilakhansa573@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The development of IT-based Pop-Up Book learning media is expected to help students to improve their understanding of knowledge and improve the learning process of students. The purpose of this study is to produce a product, namely IT-based Pop-Up Book learning media in Indonesian language learning for grade II of elementary school. This research method uses the Research and Development (RnD) type of research and uses the ADDIE development model. The results of this study are to determine the validity of the learning media that was validated by experts. The validation of material experts showed a percentage of 80% and the validation of media experts obtained a percentage of 85%. While the results of the student response questionnaire obtained a percentage of 94% and the teacher's response obtained a percentage of 93%. From the results of these percentages, it shows that the IT-based Pop-Up Book learning media is able to attract the attention and interest of students to make it easier for students to understand the material that has been delivered.*

**Keywords:** *reading, media development, pop-up book*

**ABSTRAK**

Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book berbasis IT ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pengetahuan dan meningkatkan proses belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran Pop-Up Book berbasis IT pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dilakukan uji validasi oleh para ahli. Validasi ahli materi menunjukkan presentase 80% dan validasi ahli media memperoleh presentase 85%. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 94% dan respon guru mendapatkan presentase 93%. Dari hasil presentase tersebut, menunjukkan bahwasannya media pembelajaran Pop-Up Book berbasis IT mampu menarik perhatian dan minat

peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah disampaikan.

**Kata Kunci:** membaca, pengembangan media, pop-up book

### **A. Pendahuluan**

Saat ini IPTEK telah mengalami kemajuan yang luar biasa pesat, sehingga dapat menciptakan masyarakat yang gemar dalam belajar. Dengan teknologi yang semakin kompleks dan berkembang saat ini, siswa akan menghadapi tantangan langsung dan tidak langsung. Kegiatan membaca dapat membantu membangun pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan bermakna. Keterampilan anak dalam membaca tidak diragukan lagi sangat penting bagi mereka untuk melacak semua kemajuan, terutama yang berkaitan dengan bidang Pendidikan (Yuriza, Adisyahputra, & Sigit, 2018; Juhanda & Maryanto, 2018). Kemampuan membaca memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi siswa di kelas. Menurut Nurani dkk, (2021), Membaca adalah proses ketika pembaca mendapat pesan yang ingin disampaikan penulis melalui penggunaan kata-kata atau bahasa tulis. Membaca memberikan anak fakta yang sebelumnya tidak diketahui. Kemampuan dalam

membaca mengharuskan siswa untuk memahami substansi bacaan agar dapat mengenali tema-tema utama dalam teks yang dibaca tanpa menebak-nebak satu per satu. Kemampuan siswa untuk memahami bacaan memengaruhi kinerja mereka dalam proses pembelajaran.

Latihan pemahaman bacaan dirancang untuk membantu siswa memahami apa yang telah dibaca. Banyak siswa yang kesulitan memahami substansi teks yang mereka baca saat belajar bahasa Indonesia di kelas II. Meskipun mereka memiliki kemampuan membaca yang baik dan lancar, kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan perlu ditingkatkan lagi. Oleh karena itu, dalam bidang pendidikan harus ada inovasi yang dapat membantu baik pengajar maupun peserta didik. Penemuan ini memastikan bahwa proses pembelajaran tetap konstan atau menggunakan media pembelajaran yang sama. Para guru memahami bahwa kurangnya inovasi dalam pendidikan akan memengaruhi

nilai. Harus ada inovasi dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam cara pengajar mengajar maupun dalam sumber belajar itu sendiri. Mayoritas anak-anak lebih suka belajar melalui media visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari hasil analisis kebutuhan di SDN Songgokerto 03 Batu terdapat permasalahan pada kelas II pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diketahui jika terdapat keterbatasan keterampilan teknologi dalam media pembelajaran. Guru terus menggunakan sumber belajar yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga mengurangi efektivitas pengalaman belajar di kelas. Akibatnya, siswa menjadi semakin tidak tertarik dengan kegiatan belajar di kelas, dan materi yang disampaikan guru tidak memadai. SDN Songgokerto 03 Batu telah memiliki fasilitas yang memadai, termasuk proyektor LCD, PC, dan TV pintar. Akan tetapi, fasilitas yang disediakan di sekolah tersebut jarang digunakan untuk media pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik untuk memanfaatkan sumber belajar berbasis gambar. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media

pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Aprilla dkk, 2020). Hal ini berlaku jika dalam belajar, keberadaan media dalam pembelajaran dianggap penting untuk mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, penting untuk membangun suatu bahan ajar yang belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah. Karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dan memotivasi mereka dalam belajar (Hamalik dalam Kustandi & Darmawan, 2020). Kesulitan yang dihadapi saat ini adalah merancang materi pembelajaran yang menarik, praktis, instruktif, dan tentunya disesuaikan dengan kualitas siswa. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi dalam media pembelajaran pada sekolah dasar khususnya kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun fasilitas pendukung untuk pembelajaran telah tersedia di sekolah, tetapi guru jarang menggunakan fasilitas tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang iptek. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran Pop-up Book berbasis IT yang dapat membantu siswa kelas II SDN Songgokerto 03 Batu dalam

meningkatkan kemampuan membaca. Pop-up Book merupakan salah satu media yang bentuknya menyerupai buku dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menonjol (G. F. Putri, Yasbiati, & Pranata, 2018). Ketika dibuka, akan muncul gambar tiga dimensi yang menarik perhatian siswa (Marlina, Apriliya, & Hamdu, 2018).

Media ini dapat digunakan bahasa Indonesia sebagai bahan bacaan. Media pembelajaran Pop-up Book terdiri dari media konkret dan teknologi informasi, di mana nantinya akan terdapat cerita pendek disertai gambar dan barcode yang memuat film animasi sesuai dengan cerita dalam Pop-up Book. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran, media ini menggunakan berbagai komponen seperti teks, grafik, dan suara. Media Pop-up Book dikembangkan karena kemampuannya menampilkan unsur tiga dimensi yang memberikan gambaran konkret tentang cerita melalui kombinasi ilustrasi gambar dan tulisan. Selain itu, media ini juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena tahapannya yang ringkas dan sesuai dengan kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi awal serta menganalisis kebutuhan pada siswa kelas II SD.

Tahapan berikutnya adalah desain, pada tahapan ini yaitu melakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa kelas II SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang berupa Pop-Up Book berbasis IT sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahapan pengembangan ini melibatkan para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran

dengan memberikan sebuah angket validasi. Tahapan selanjutnya adalah implementasi, yaitu melakukan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik kelas II SD yang sudah melewati tahap revisi yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikutnya adalah tahapan terakhir yaitu evaluasi, tahapan ini dilakukan guna untuk mengetahui respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran yang sudah diterapkan.

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

Pada penelitian pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran Pop-Up Book berbasis IT ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca di kelas II SD. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas II SDN Songgokerto 03 Batu yang berjumlah 18 anak. Pada hasil analisis awal yang dilakukan peneliti, peserta didik kelas II belum mampu sepenuhnya untuk memahami suatu materi atau bacaan yang telah disampaikan serta media

pembelajaran yang digunakan masih sederhana. Proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media berupa buku, sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.

Sebelum dilakukannya penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan harus dilakukan proses validasi oleh validator guna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut apakah valid untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Proses validasi terbagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Pada validasi materi dilakukan oleh Ibu Delora Jantung Amelia, M. Pd dan validasi media oleh Ibu Beti Istanti Suwandayani, M. Pd. Hasil dari kedua validator tersebut, peneliti mendapat masukan untuk melakukan perbaikan pada materi dan media agar layak untuk diuji cobakan.

**Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Skor	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kelayakan isi materi	16	17
2	Penyajian materi	11	15
Total Skor		27	32
Skor Maksimal		40	40
Presentase Total Skor		68%	80%

Hasil validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi materi pertama mendapatkan nilai 27 dari 40 dengan presentase sebesar 68%, sehingga diperlukan perbaikan dan melakukan revisi pada konten materi. Pada validasi materi kedua memperoleh nilai 32 dari 40 dengan presentase sebesar 80%.

**Tabel 2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Skor	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kesesuaian media	15	16
2	Penyajian media	23	25
Total Skor		38	41
Skor Maksimal		48	48
Presentase Skor	Total	79%	85%

Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Pada hasil validasi pertama memperoleh nilai sebanyak 38 dari 48 dengan presentase sebesar 79%, sehingga perlu dilakukan sedikit revisi pada tampilan media. Kemudian pada hasil validasi media kedua mendapatkan nilai 41 dari 48 dengan presentase sebesar 85%, sehingga hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book berbasis IT sangat layak digunakan dan siap

untuk diuji cobakan di sekolah dengan kritik serta saran dari ahli media. Setelah melalui proses validasi materi dan media, selanjutnya peneliti melakukan implementasi pada peserta didik kelas II SD dengan jumlah 18 anak di SDN Songgokerto 03 Batu.

Pada tahapan ini merupakan penerapan media pembelajaran Pop-Up Book yang telah dikembangkan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses penerapan media pembelajaran yang dikembangkan ini, peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru kelas sebagai observer dalam penelitian. Penerapan media pembelajaran ini dengan menyesuaikan fase pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Pada model PBL ini terdapat 5 fase, yaitu 1) mengorientasikan siswa pada masalah, 2) mengorganisasikan kerja siswa, 3) melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan, 4) menyusun hasil karya dan mempresentasikannya, dan 5) melakukan evaluasi dan refleksi proses dan hasil penyelesaian masalah.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan salam kemudian disambung dengan berdoa dan melakukan presensi. Kemudian peneliti menyampaikan apersepsi pada peserta didik dengan tujuan sebagai pengantar awal peneliti untuk menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Apersepsi yang dilakukan peneliti adalah dengan menyanyikan lagu si kancil serta memberikan pertanyaan, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran dan peserta didik siap untuk menerima materi, peneliti menyiapkan media pembelajaran Pop-up Book berbasis IT yang digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik.



**Gambar 1 Pengenalan *Pop-up Book* Berbasis IT**

Mengenalkan media *Pop-Up Book* berbasis IT yang telah dikembangkan seperti pada gambar 1. Pada saat proses pembelajaran

dengan menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis IT, peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.



**Gambar 2 Pengenalan Video Animasi yang Terdapat Dalam Barcode di *Pop-up Book* Berbasis IT**

Selain berupa media konkret yaitu buku pop-up, media *Pop-up Book* Berbasis IT ini juga terdapat sebuah video animasi di dalamnya. Sehingga media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik karena menghasilkan suara dan gambar yang bergerak, dan warna serta gambarnya sangat menarik.



**Gambar 3 Peserta Didik Membentuk Kelompok**

Dilanjutkan pada fase kedua, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 4 anggota kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diberikan tugas kelompok berupa LKPD yang berisikan materi membaca dengan menyusun sebuah gambar dan bacaan yang disusun serta diurutkan hingga menjadi sebuah cerita pendek.



**Gambar 4 Mengerjakan LKPD Bersama Kelompok**

Pada fase ketiga ini, peserta didik bersama dengan kelompoknya berdiskusi untuk menyelesaikan tugas pada lembar LKPD yang telah disediakan oleh guru. Dalam mengerjakan LKPD, semua peserta didik berperan aktif dalam kelompoknya serta peneliti yang berperan sebagai guru juga ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik bekerja dalam kelompok guna untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam LKPD.



**Gambar 5 Peserta Didik Melakukan Presentasi Hasil Kerja Kelompok**

Setelah menyelesaikan tugas kelompok untuk memecahkan suatu masalah, siswa diminta memaparkan hasil kerja sama mereka di depan kelas. Kelompok lain yang belum melakukan presentasi diberi kesempatan untuk memberikan masukan dan saran terhadap hasil kerja kelompok yang sedang tampil, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan presentasi. Peserta didik nampak sangat aktif dalam kegiatan presentasi, hasil presentasi juga sangat memuaskan serta semua peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan tanya jawab mengenai hasil kerja kelompok masing-masing.



**Gambar 6 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi**



Setelah semua materi sudah disampaikan pada peserta didik, dilanjutkan siswa bekerja sama dengan guru untuk menyelesaikan mata pelajaran yang telah diajarkan. Siswa kemudian diminta untuk mengerjakan soal penilaian secara mandiri, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diberikan. Siswa berpartisipasi secara aktif dan bekerja secara mandiri saat mengembangkan soal evaluasi.

#### **D. Kesimpulan**

Pada saat penelitian dan hasil dari angket respon media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami suatu materi atau bacaan. Menurut pendapat Hamalik yang dikutip dalam Wahyuningtyas (2020: 24), yang menekankan bahwa media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil LKPD yang dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis IT, dari hasil LKPD tersebut membuktikan bahwa media *Pop-Up Book* berbasis IT dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami suatu materi atau bacaan. Dari semua kelima tahapan ADDIE yang telah dilakukan serta temuan-temuan dari pengembangan media ini dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* berbasis IT mampu memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan media *Pop-Up Book* berbasis IT tersebut membuat peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran di kelas berlangsung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 1
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Sstudent Research (JSR)*, Vol. 1 No. 1

- Diah Masturah, Elisa, Luh Putu Putrini Mahadewi & Alexander Hamonangan Simamora. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6 No. 2, pp. 212-221
- Erica & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN di SD. *Journal of Education and Social Analysis*, 2 (4), 110-122
- Fani Muliawanti, Siti, Arsyi Rizqia Amalia, Iis Nurasih, Ela Hayati, & Taslim. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No. 3
- Hidayah, Nurul, Rizka Wahyuni, Anton Tri Hasnanto. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Bahasa Indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 2020, 59-66
- Hilana Yesika, Dwi, Fitrah Setyo Putro Pribowo & Kunti Dian Ayu Afiani. 2020. Analisis Model Pembelajaran SQ3R Dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Modern*, Volume 06, Nomor 01, 36-46
- Inggriyani, Feby & Nur Anisa Pebrianti. 2021. Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume 5 Number 1 pp. 50-56
- Jannah Arianto, Miftahul, Fatmarida Subani, Ervi Rahmadani, Sukmawaty, Muhammad Guntur & Irfandi. 2024. Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 7, Issue 1, pp. 23-31
- Loviana Carolin, Liberta, I Ketut Budaya Astra & I Gede Sumiwa. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sucusada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga*, Volumen 5 Nomor 2
- Puspasari, Ratih & Tutut Suryaningsih. 2019. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Volume 3 No. 1, pp. 137-152
- Putri, Firani, Supratman Zakir. 2023. Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2 No. 4, Hal. 172-180