

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DIGITAL BARTER FABEL UNTUK MENUNJANG LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV SD

Annisa Salsabila¹, Ragil Dian Purnama Putri²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan

¹anssalblaaa@gmail.com, ²ragil.putri@uad.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low reading literacy of students resulting from the suboptimal use of digital media in instruction. Consequently, the "Barter Fabel" Digital Pop-Up Book was developed, integrating audio and visual elements to support reading literacy. The study aimed to determine the development steps, product feasibility based on expert assessments, and the responses of teachers and students to the media's use. A Research and Development (R&D) method employing the ADDIE model was utilized. The research subjects were fourth-grade students at SD N Sriharjo. Data collection involved interviews, observations, and assessment sheets, with data analyzed using both descriptive qualitative and quantitative methods. The results indicate that the "Barter Fabel" Digital Pop-Up Book was successfully developed through the five ADDIE stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Media expert assessment yielded a score of 96% (classified as "Highly Feasible"), while content expert assessment scored 80% ("Feasible"). Language expert assessment scored 72% ("Feasible"), and instructional expert assessment scored 96% ("Highly Feasible"). Overall, the expert assessment of product quality resulted in an average score of 86% ("Highly Feasible"). Teacher response scored 100% ("Very Good"), with comments noting the media's high quality and engaging nature, as well as the alignment of its content with learning objectives. Student response scored 95.7% ("Very Good"), with comments highlighting that the engaging media fostered enthusiasm for reading and understanding stories during narrative text lessons. The study's implications suggest that the "Barter Fabel" Digital Pop-Up Book is suitable for supporting reading literacy among fourth-grade elementary students.

Keywords: *Learning Media, Digital Pop-Up Book, Reading Literacy, Indonesian Language Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi membaca peserta didik akibat belum optimalnya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel yang memadukan unsur audio dan visual untuk menunjang literasi membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan, kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli, respons guru, dan peserta didik terhadap penggunaan media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD N Sriharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan lembar penilaian. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel berhasil dikembangkan melalui lima tahap ADDIE yaitu tahap *analysis*, *design*,

development, implementation, dan evaluation. Penilaian ahli media memperoleh skor 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Penilaian ahli materi memperoleh skor 80% dengan kriteria "Layak". Penilaian ahli bahasa memperoleh skor 72% dengan kriteria "Layak". Penilaian ahli pembelajaran memperoleh skor 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Secara keseluruhan, kualitas produk dari para ahli memperoleh skor rata-rata 86% dengan kriteria "Sangat Layak". Respons guru memperoleh skor 100% dengan kriteria "Sangat Baik" memperoleh komentar media sudah bagus dan menarik, serta isi media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Respons peserta didik memperoleh skor 95,7% dengan kriteria "Sangat Baik" memperoleh komentar media menarik membuat antusias dalam membaca dan memahami cerita pada pembelajaran teks narasi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel layak digunakan untuk menunjang literasi membaca pada siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pop-Up Book Digital, Literasi Membaca, Pembelajaran bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Literasi memiliki peran penting dalam menentukan mutu sumber daya manusia untuk memajukan bangsa. Kemampuan literasi sangat diperlukan untuk bersaing pada abad ke-21 sebagai fondasi dalam memahami dunia. Kemampuan literasi akan membantu individu dalam memperoleh informasi dan memperluas pemahaman (N. H. Siregar, 2025). Setiap individu yang menempuh pendidikan harus memiliki kemampuan dasar berupa literasi membaca. Pada usia ini, anak memiliki kemampuan menyerap informasi dengan cepat dan memiliki keinginan belajar yang tinggi (Hotmaria Panjaitan et al., 2024). Literasi membaca di sekolah dasar menjadi perhatian khusus karena

kemampuan literasi membaca akan menjadi permulaan penting bagi perkembangan pendidikan. Literasi tidak hanya kemampuan dalam membaca, tetapi juga mencakup kemampuan individu dalam memahami sesuatu secara kritis, kreatif, dan reflektif (Karmilah & Yuniarti, 2025)

Namun, pada kenyataannya kemampuan literasi membaca pada pendidikan di Indonesia tergolong rendah. Hal ini menimbulkan perhatian yang serius dalam dunia pendidikan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) pada tahun 2011 yang melakukan kajian pada bidang membaca pada anak-anak kelas IV sekolah dasar di dunia dari 48 negara,

baik negara maju maupun negara berkembang di bawah koordinasi *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) yang menunjukkan hasil bahwa Indonesia menempati pada peringkat ke-45 (Bergbauer & Staden, 2018). Saat ini masih banyak peserta didik yang belum lancar membaca sesuai dengan usianya. Peserta didik cenderung belum lancar dalam membaca, mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, dan belum mampu mengungkapkan gagasan dengan baik.

Masih banyak sekolah yang tidak menyediakan media literasi membaca yang menarik bagi peserta didik. Sejalan dengan hasil observasi (Faridah et al., 2025) bahwa bahan pustaka yang disediakan SD Negeri 3 Sungai Besar masih tergolong kurang sehingga membuat kurangnya minat membaca pada peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Lama et al., 2025) menyatakan bahwa pada hasil wawancara dengan guru, siswa dan observasi langsung di SDK Masu mengungkapkan permasalahan krusial tentang literasi membaca peserta didik terutama pada kelas rendah. Hasil tes awal

menunjukkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas 1 dari 15 indikator kompetensi dasar literasi membaca dari 12 peserta didik yang mengikuti tes diperoleh skor rata-rata 31% yang tergolong sangat rendah.

Salah satu faktor penyebab rendahnya literasi membaca adalah media pembelajaran yang sangat terbatas dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Beberapa guru dan orang tua masih memandang bahwa pembelajaran konvensional menggunakan buku dan tulisan tangan sudah efektif (Haliz & Nanggala, 2023). Peserta didik cenderung lebih tertarik dengan konten visual yang menghibur daripada membaca teks mendalam. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kelangsungan penerimaan informasi pada peserta didik. Peningkatan mutu proses belajar mengajar didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Fitri & Nuzulia, 2025). Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan konten visual menarik dengan menggabungkan gambar dan tulisan akan membuat minat membaca peserta didik meningkat. *Pop-up book* adalah buku yang menyajikan gambar

3 dimensi ketika dibuka yang dirancang secara kreatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Juniyanti et al., 2025). Dalam pembelajaran, media *Pop-up book* sangat relevan karena menyajikan materi didukung dengan elemen yang akan menghidupkan imajinasi pada peserta didik. Media ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami alur cerita dan karakter dengan cara yang lebih menarik (Ahmada et al., 2025). *Pop-up book* memberikan visualisasi menarik yang akan meningkatkan motivasi dalam kemampuan literasi membaca. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oniwati et al., 2025) yang menyatakan bahwa peserta didik cenderung akan lebih menarik dan interaktif ketika menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Peneliti memilih SD N Sriharjo dalam memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran karena belum optimalnya penggunaan media interaktif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 9 September 2025 dengan guru kelas IV SD N Sriharjo diketahui bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik masih tergolong rendah.

Oleh karena itu dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media inovatif dengan menggunakan *Pop-up Book*. Penelitian terdahulu yang dilakukan (Antartika & Nuryanto, 2025) melakukan pengembangan media *Pop-up Book* Digital yang fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Eksposisi Kelas V SDN Pati Lor 05. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan dalam penelitian terkait materi teks narasi bahasa Indonesia kelas IV SD.

Berdasarkan permasalahan rendahnya literasi membaca di atas penulis memberikan solusi dengan melakukan pengembangan media *Pop-up Book* Digital. Penulis mengembangkan media pembelajaran *Pop-up Book* Digital yang berisi tentang materi teks narasi barter fabel dengan menyajikan audio narasi dan kuis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media, menganalisis kelayakan media, dan mendeskripsikan respons guru serta respons peserta didik dalam pengembangan media *Pop-up Book* Digital Barter Fabel. Penulis berharap dengan adanya

pengembangan media *Pop-up Book* Digital dapat dijadikan inovasi dan dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi membaca pada peserta didik di sekolah dasar lainnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan serta menguji kelayakan dalam menunjang literasi membaca peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang beradaptasi dengan baik dalam pengembangan bahan ajar interaktif yang cocok digunakan untuk peserta didik (Safitri & Ridwan Aziz, 2022). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengumpulan data yaitu melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan wali kelas IV SD N Sriharjo untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh guru dan karakteristik peserta didik terhadap pengembangan media yang lebih

inovatif. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV A SD N Sriharjo. Ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran menilai produk untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media. Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Pada tahap *Analysis* (Analisis), penulis melakukan analisis kurikulum, analisis materi, dan melakukan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Penulis mengidentifikasi kebutuhan peserta didik pada materi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SD N Sriharjo. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terkait ketepatan data dan relevansi dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap *Design* (Desain), penulis melakukan perancangan media dari hasil analisis sebelumnya yang dilihat dari segi desain, segi materi, dan segi bahasa. Pada tahap ini membuat rancangan media yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang digunakan. Penulis melakukan evaluasi dengan memastikan desain yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik

Pada tahap *Development* (Pengembangan), penulis membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini dilakukan penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Masukan dan saran dari validator sebagai bahan perbaikan media pembelajaran.

Pada tahap *Implementation* (Implementasi), penulis melakukan uji coba produk. Penulis akan membagikan lembar penilaian respons peserta didik dan guru yang berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan media *Pop-Up Book* Digital untuk melakukan evaluasi produk.

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), penulis melakukan revisi tahap akhir dengan patokan hasil uji coba produk pada tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan disetiap tahapan model ADDIE.

Lembar penilaian ahli dihitung menggunakan skala likert. Penilaian kelayakan ahli dihitung menggunakan skala likert untuk mengetahui kriteria kelayakan produk dengan syarat skor seperti tabel berikut.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Lembar respons guru dan respons peserta didik dihitung menggunakan skala *guttman*. Instrumen menggunakan alternatif jawaban Ya/Tidak.

Tabel 2. Skor Penilaian Respons Guru dan Peserta Didik

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Kelayakan ahli dan respons guru serta respons peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan dan respons guru serta respons peserta didik

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Setelah semua nilai diperoleh dan dihitung skor rata-rata, maka selanjutnya peneliti akan menafsirkan penilaian ke dalam kriteria kelayakan. Adapun tabel dari kriteria kelayakan para ahli diantaranya sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan	
Rentang Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Skor rata-rata yang diperoleh dari respons guru dan respons peserta didik akan dikategorikan dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	
Rentang Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini menjelaskan mengenai hasil pengembangan media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel yang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV materi Bertukar dan Membayar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang akan membantu dalam menghasilkan produk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianto, (2025) mengatakan bahwa penerapan model ADDIE akan membantu guru dalam melakukan identifikasi kebutuhan

peserta didik, menentukan strategi pembelajaran yang tepat, melakukan pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, dan melakukan evaluasi pada hasil belajar untuk melakukan perbaikan pada tahap selanjutnya. ADDIE secara konseptual sangat praktis dan selaras dengan karakteristik penelitian pengembangan yang tidak hanya berorientasi pada menghasilkan produk, tetapi juga dalam pengujian kelayakan produk yang dikembangkan (Riswandi et al., 2026). Model ADDIE melalui 5 tahap model penelitian yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pada tahap pertama, *analysis* (analisis) kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Rahman et al., 2024). Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap analisis akan menemukan masalah dan kebutuhan yang akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan media (Pratama et al., 2026). Setelah melakukan wawancara didapatkan hasil peserta didik senang melakukan

pembelajaran dengan suasana baru, seperti adanya perpaduan antara gambar dan audio. Media audio visual lebih efektif karena mampu memberikan pengalaman belajar konkret dengan penyampaian pesan melalui indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan (Armiyati et al., 2026). Materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas IV SD kurikulum merdeka. Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat kognitif peserta didik kelas IV yaitu cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik pada tahap operasional konkrit mulai berpikir logis terhadap objek konkrit (Handayani et al., 2025).

Pada tahap *design* (perancangan), dengan melakukan perancangan media dari segi desain, segi materi, dan segi bahasa. Desain media *Pop-Up Book Digital Barter Fabel* yaitu dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint*. Pada tahap ini penentuan tujuan pembelajaran, alur penyajian isi, dan rancangan visual media (Sadiyah & Sopiah, 2026). Pada tahap ini pembuatan media disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan

pada hasil analisis tahap sebelumnya (Iftitach et al., 2024). Desain media *Pop-Up Book Digital Barter Fabel* yaitu menggunakan aplikasi *PowerPoint* dalam format *landscape* agar menyerupai buku bacaan yang nyaman digunakan. Pada tahap ini, media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media didesain sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan warna yang cerah dan menarik. Media *Pop-Up Book Digital* menyajikan informasi yang jelas dan mudah dipahami peserta didik, baik dari segi bahasa maupun tampilan (Saragih & Rusijono, 2025). Media ini dibuat dengan memperhatikan tata letak yang seimbang antara teks dan gambar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamidah & Ita Sholichah, (2022) yang mengatakan bahwa media *Pop-Up Book Digital* memfasilitasi gaya belajar peserta didik dengan setiap membuka halaman sehingga memberikan pengalaman belajar bermakna. Media *Pop-Up Book Digital Barter Fabel* yang dikembangkan dilengkapi dengan materi unsur intrinsik teks narasi dan dilengkapi dengan pertanyaan/kuis sederhana di akhir cerita.

Pada tahap *development* (pengembangan), yaitu menyusun semua komponen meliputi gambar, animasi, dan materi. Tahap pengembangan ini mengubah rancangan media, naskah, dan alur pembelajaran menjadi produk (Mutiarhmi & Faujiah, 2026). Mengkombinasikan berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio pada aplikasi *PowerPoint* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Kemudian, menambahkan efek animasi *Zoom* dan efek transisi *Morph* untuk memberikan efek *pop-up* pada media yang dibuat. Penampilan gambar *pop-up* memberikan efek visual menarik dan realistis bagi peserta didik (Palupi et al., 2025). Produk yang dikembangkan akan dilakukan proses uji validasi para ahli untuk mengetahui kelayakan media. Pada tahap ini dilakukan evaluasi berupa revisi produk berdasarkan komentar dan saran para ahli.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, validasi dilakukan oleh empat ahli untuk menilai kelayakan media yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian validasi para ahli sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Media	96%	Sangat Layak
Materi	80%	Layak
Bahasa	72%	Layak
Pembelajaran	96%	Sangat Layak

Penilaian ahli media mendapatkan skor 96% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan revisi menambahkan unsur AIK dalam materi barter. Penilaian ahli materi mendapatkan skor 80% dengan kriteria “Layak” dengan revisi menambahkan solusi dari permasalahan dan menyesuaikan ekspresi dengan teks narasi pada media. Penilaian ahli bahasa mendapatkan skor 72% dengan kriteria “Layak” dengan revisi menyederhanakan kalimat dan menambahkan tanda titik di setiap akhir dialog. Dengan demikian diperoleh kesimpulan skor akhir penilaian para ahli terhadap kelayakan media yaitu 86% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Pada tahap *implementasi* (penerapan), dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD N Sriharjo dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model discovery learning menekankan bahwa pembelajaran efektif apabila peserta didik terlibat secara menyeluruh dalam penemuan dan pemahaman informasi mendalam (Yuliani et al., 2026). Pada tahap ini diberikan lembar penilaian respons guru dan respons peserta didik terhadap penggunaan media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel. Respons guru memperoleh skor penilaian 100% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan komentar media sudah bagus, menarik untuk peserta didik, dan isi media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel memudahkan guru dalam pembelajaran dengan kelebihan tidak memerlukan jaringan dalam pemakaiannya. Media *Pop-Up Book* menstimulasi imajinasi peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih memahami konsep dan informasi yang disampaikan pada media (Tianna & Wahyudi, 2025). Respons peserta didik memperoleh skor penilaian 95,7% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan komentar bahwa media sudah bagus dan menarik. Peserta didik sangat antusias ketika membaca dialog pada media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel. Sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh Wulandari et al., (2026) yang menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan media yang memadukan gambar, suara, dan alur cerita. Berdasarkan respons tersebut, media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi pada kelas IV SD.

Pada tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) yang dilakukan disetiap tahap pada proses pembuatan media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel berupa revisi produk. Evaluasi akan membantu dalam menyempurnakan pengembangan, proses ini tidak hanya menjadi penutup, tetapi menjadi awal dari pengembangan berkelanjutan (T. Siregar & Rhamayanti, 2025). Evaluasi dilakukan selama proses pengembangan dan penerapan media dengan melakukan penilaian tampilan, kejelasan bahasa, kesesuaian materi, dan kesesuaian ilustrasi. Revisi dilakukan bertahap untuk menyempurnakan produk media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel. Evaluasi dilakukan untuk menunjukkan bahwa media dinilai layak dan relevan dengan kebutuhan

peserta didik dalam menunjang literasi membaca (Amirudin, 2026).

D. Kesimpulan

Pengembangan media Pop-Up Book Digital Barter Fabel dikembangkan menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pengembangannya yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam pengembangannya melalui beberapa kali revisi untuk menghasilkan media dengan kualitas yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel mendapatkan penilaian dari para ahli, yaitu ahli media memperoleh skor penilaian 96 (Sangat Layak), ahli materi memperoleh skor penilaian 80 (Layak), ahli bahasa memperoleh skor penilaian 72 (Layak), dan ahli pembelajaran memperoleh skor penilaian 96 (Sangat Layak). Skor ahli secara keseluruhan memperoleh jumlah skor penilaian 344 dengan skor rata-rata 86 (Sangat Layak). Berdasarkan penilaian dari ahli

tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel memiliki kualitas yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil respons guru terhadap media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel memperoleh skor penilaian 100 (Sangat Baik). Hasil respons peserta didik secara keseluruhan memperoleh skor penilaian 95,7 (Sangat Baik). Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami teks narasi.

Media *Pop-Up Book* Digital Barter Fabel diharapkan bisa menjadi referensi dan inovasi sehingga dapat mengembangkan media yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmada, M., Hardiansyah, F., & Ridwan, M. (2025). Pengaruh Media Buku Cerita 3D Pop Up Book Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN Gunggung I. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 1799–1813. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18566>

- Amirudin, I. (2026). Pengembangan Media Visual Pembelajaran Fikih Materi Khitan Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *JURNAL KAJIAN MULTIDISIPLIN INDONESIA (JUKAMI)*, 1(1), 41–53.
<https://ejournal.edelweispublishing.com/index.php/JUKAMI/article/view/75/60>
- Antartika, V. R., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Mengidentifikasi Ide Pokok Teks Eksposisi pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pati Lor 05. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1619–1629.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1789>
- Armiyati, N., Arismunandar, Rusmayadi, Wahira, & Herlina. (2026). Bercerita Menggunakan Audio Visual Terhadap Keterampilan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS)*, 3(1), 756–771.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v3i1.9091>
- Bergbauer, A., & Staden, S. Van. (2018). Social interaction determinants of South African reading literacy achievement: Evidence from prePIRLS 2011. *International Journal of Instruction*, 11(2), 555–568.
<https://doi.org/10.12973/iji.2018.11238a>
- Faridah, S., Saputra, R. I., & Ramadhani, M. I. (2025). Analisis Kegiatan Literasi SD Negeri 3 Sungai Besar Kota Banjarbaru. *Anterior Jurnal*, 24(1), 38–43.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.v24i1.8549>
- Fitri, A. Z., & Nuzulia, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran PPKN kelas IV SD. *Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 4(2), 88–103.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v4i2.11766>
- Haliz, V. N., & Nanggala, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran pada Gerakan Literasi pada Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah di SDN 258 Sukarela. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3(2), 3857–3868.
- Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10), 260265.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15447142>
- Iftitach, D., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK RANTAI MAKANAN PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21123>
- Juniyanti, Afriansingsih, Y., & Suriyana. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas II Sekolah

- Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(6).
<https://doi.org/https://doi.org/10.55081/juridip.v5i6.2949>
- Karmilah, L., & Yuniarti, Y. (2025). Strategi Efektif Guru dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 7(1), 116–126.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i1.518>
- Khamidah, A., & Ita Sholichah, N. (2022). Digital Pop Up Learning Media for Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Lama, M. Y., Laksana, D. N. L., Nafsia, A., & Ngura, E. T. (2025). Optimalisasi Pojok Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas Rendah. *Ndonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(1), 101–112.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.3866>
- Mutiarihmi, A., & Faujiah, S. (2026). Pengembangan Media Video Animasi dan LKPD Pada Materi Sejarah Perang Khandaq Menggunakan Model ADDIE. *JURNAL KAJIAN MULTIDISIPLIN INDONESIA (JUKAMI)*, 1(1), 54–68.
<https://ejournal.edelweispublishing.com/index.php/JUKAMI/article/view/71>
- Oniwati, Said, A., & Nulhakim, L. (2025). PENGARUH LITERASI MEMBACA DAN PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26674>
- Palupi, F. A. I., Aka, K. A., & Santi, N. N. (2025). Media Pop Up Book Digital Pada Materi Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur. *Prosiding SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 48–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/w8cft985>
- Pratama, H. C., Yaqin, A., Wartono, W., & Septiana, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) menggunakan Model ADDIE pada Materi Haji Umrah di Madrasah Ibtidaiyah. *Paedagogie*, 21(1), 21–32.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15506>
- Rahman, T., Danawati, M. G., & Poerwanti, E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK CERITA FIKSI BERGAMBAR BERTEMA PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19499>
- Riswandi, S. U., Dani, A. W. M., Prapantja, Y., & Zulfitria. (2026). Systematic Literature Review: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 5(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.56799/peshum.v5i3.15478>

- Sadiah, E., & Sopiah, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Berbasis Model ADDIE. *Jurnal Kajian Multidisiplin Indonesia (JUKAMI)*, 1(1), 13–29. <https://ejournal.edelweispublishing.com/index.php/JUKAMI/article/view/77>
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Saragih, N. A., & Rusijono, R. (2025). Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Literasi Materi Lingkungan Rumahku pada Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 10052–10057. <https://doi.org/10.54371/jlip.v8i8.9046>
- Siregar, N. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Bookstory Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Literasi Dasar Siswa Pada Materi Dongeng Development of Powerpoint-Based E-Bookstory Learning Media to Improve Students ' Basic Literacy on Fairy Tale Material. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 59–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.850>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Tianna, V., & Wahyudi, U. M. W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN PADA IPAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 KADIPIRO. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8942>
- Wulandari, I. A. P. L., Sentana, G. D. D., & Suciartini, N. N. A. (2026). Media Fabel Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Negeri 4 Jhem Kabupaten Bangli. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 4(3). <https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.7252>
- Yuliani, A., Alfiah, S., & Iryani, E. (2026). Model Pembelajaran Inkuiri dan Discovery Learning dalam Administrasi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 17(1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v17i1.422>
- Yulianto, R. R. (2025). Analisis Implementasi Model ADDIE dalam Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif. *AN-NAHDLOH: Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 306–318. <https://doi.org/https://doi.org/10.58788/jeis.v1i2.25>