

PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERWAWASAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI

Farda Nurul Izzah^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: fardanurulizzah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter untuk peserta didik kelas III SD/MI serta untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter untuk peserta didik kelas III SD/MI. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Instrumen yang pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan observasi, sedangkan kuantitatif untuk analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan uji validasi media *pop up book* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid untuk digunakan dengan presentase ahli materi 89% dan ahli media 96%. Lembar angket respon guru dan peserta didik diperoleh hasil bahwa media *pop up book* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 96% dan angket respon peserta didik 98%. Hasil tes peserta didik menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 92% dengan 33 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dan 3 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes peserta didik menunjukkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan layak/valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran; *pop up book*; pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Karakter adalah suatu kepribadian yang dapat memengaruhi kualitas individual karena dapat menentukan kemajuan bangsa. Karakter tidak dapat dibentuk dengan waktu yang singkat, namun perlu ditanamkan sejak usia dini dan dipupuk hingga dewasa. Salah satu cara untuk membangun karakter dengan cara penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan pengembangan kemampuan pada pembelajaran untuk berperilaku baik yang ditandai dengan perbaikan berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berkebutuhan (tunduk pada konsep ketuhanan), dan mengemban amanah sebagai pemimpin di dunia [1]. Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen-komponen kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut [2].

Karakter merupakan suatu nilai yang baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang sudah mendasar dan tertanam pada diri yang dicerminkan dalam tingkah laku. Dapat dikatakan karakter merupakan hasil dari olah pikir, olah hati, olah raga, dan olah rasa [3]. Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model, dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai universal [4].

Pada satuan pendidikan terdapat 18 nilai karakter, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pendidikan karakter dapat memperbaiki dan membentuk moral-moral peserta didik. Banyak kasus yang terjadi pada peserta didik akibat kurangnya penanaman pendidikan karakter. Menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui Kurikulum 2013 (K-13) karena salah satu tujuan K-13 yaitu mengembangkan karakter peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka perlu adanya bantuan media yang menarik dan berwawasan pendidikan karakter.

Media pembelajaran adalah alat, metodik, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah [5]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [6].

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif, menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022 di MI Salafiyah Bangilan tahun pelajaran 2021/2022 bahwa pendidikan karakter yang paling dominan di sekolah tersebut yaitu nilai spiritual. Hal ini terlihat guru membiasakan peserta didik melaksanakan sholat dhuha dan membaca sholawat sebelum pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media namun media yang digunakan terbatas dan hanya beberapa nilai karakter yang muncul. Media yang sering digunakan guru adalah media papan tulis yang dapat memunculkan nilai karakter mandiri pada peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran agar dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik dan peserta didik mampu memahami materi dengan mudah. Sehingga hasil belajar meningkat.

Hasil belajar peserta didik kelas III A pada tema 7 subtema 2 di MI Salafiyah Bangilan menunjukkan bahwa 50% dari 36 peserta didik belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Beberapa faktor yang memengaruhinya yaitu siswa kurang termotivasi belajar, rendahnya minat baca siswa, siswa tidak memahami pertanyaan, siswa kurang memerhatikan saat proses pembelajaran, dan rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran karena penggunaan media yang terbatas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya kekreatifan guru dalam membuat media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media *pop up book* yang menarik perhatian, menyenangkan, dan berwawasan pendidikan karakter. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan adanya media *pop up book* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang tidak terlihat. Selain itu, juga memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Pop up book merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku yang di dalamnya terdapat banyak gambar dan ketika halamannya dibuka dapat bergerak. Interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. *Pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi atau 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka [7].

Manfaat media *pop up book* antara lain: (1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik, (2) Mengembangkan kreatifitas anak, (3) Merangsang imajinasi anak, (4) Memberi pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk benda, (5) Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi baca pada anak [8].

Selain manfaat, media *pop up book* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *pop up book*, di antaranya: Memberikan visualisasi materi yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser; Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman

berikutnya; Memperkuat kesan yang ingin disampaikan; Memberi kemudahan dalam memahami materi; dan Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat buku semakin bermakna. Sedangkan kekurangan *pop up book*, di antaranya: Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra; Belum ada yang menjual media *pop up book* berisi materi tema 7 subtema 2 kelas III SD/MI karena pada umumnya media *pop up book* yang dijual berisi tentang cerita rakyat, dongeng, fable, maupun ensiklopedia pengetahuan; dan Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk membuatnya [9].

Pop up book yang dikembangkan berisi gambar tegak yang menarik perhatian peserta didik dan memuat materi pembelajaran serta soal kelompok. Selain itu, dapat menumbuhkan nilai karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan toleransi pada peserta didik.

Nilai karakter rasa ingin tahu dari media *pop up book* adalah media terlihat seperti buku namun buku dalam bentuk ukuran besar ketika dibuka setiap halaman akan muncul gambar tegak dan lipatan-lipatan kertas. Maka peserta didik akan penasaran dengan halaman-halaman selanjutnya. Nilai karakter komunikatif yang dimaksud yaitu ketika peserta didik mendapat tugas kelompok yang diambil dari media tersebut, peserta didik berani melakukan tindakan berbicara atau mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas baik salah maupun benar. Nilai karakter toleransi yang dimaksud peserta didik dapat mencerminkan sikap menghargai pendapat, sikap, dan tindakan orang yang berbeda-beda melalui kegiatan berkelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berwawasan Pendidikan Karakter Untuk Peserta Didik Kelas III SD/MI” dengan demikian diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

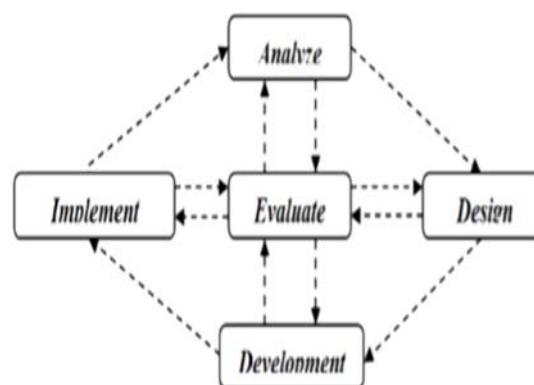
- (1) Bagaimana kevalidan media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter untuk peserta didik kelas III SD/MI?
- (2) Bagaimana kepraktisan media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter untuk peserta didik kelas III SD/MI?

- (3) Bagaimana keefektifan media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter untuk peserta didik kelas III SD/MI?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [10]. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk berbasis industri digunakan untuk merancang produk baru atau prosedur untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui proses uji lapangan untuk menemukan efektivitas dan standarisasi yang telah ditetapkan secara akademik dan empiris [11].

Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) penerapan (*implement*), dan (5) evaluasi (*evaluate*) [12].



Gambar 1. Langkah Model ADDIE [12]

Pada penelitian ini, yang digunakan subyek uji coba adalah ahli materi, ahli media, peserta didik, dan guru kelas.

Ahli materi dan ahli media merupakan dosen Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang kompeten dalam bidangnya. Dua ahli ini digunakan untuk menentukan kelayakan atau kevalidan produk yang dikembangkan.

Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian yakni peserta didik kelas III MI Salafiyah Bangilan berjumlah 36 peserta didik untuk menentukan keefektifan dengan mengisi tes evaluasi dan untuk menentukan kepraktisan dengan mengisi angket.

Guru kelas yang dijadikan sebagai subjek uji coba yakni guru kelas III untuk menentukan kepraktisan produk pengembangan dengan mengisi angket.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan wawancara, lembar validasi para ahli, lembar angket, dan lembar tes.

Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kondisi kelas dan peserta didik saat proses pembelajaran di MI Salafiyah Bangilan kelas III. Observasi dan wawancara dilakukan sebelum membuat suatu produk. Terdapat beberapa aspek yang akan dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum.

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan produk media pembelajaran yang akan diisi oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli media dilakukan dengan menilai aspek penyajian, desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan konstruksi. Validasi ahli materi dilakukan dengan menilai aspek kurikulum, penyajian, dan kualitas isi. Instrumen validasi yang digunakan merupakan instrumen validasi yang disusun menggunakan skala likert lima.

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran pada materi tema 7 subtema 2 kelas III A SD/MI. Lembar angket peserta didik dan guru akan diberikan saat uji coba lapangan.

Lembar tes digunakan untuk memperoleh data keefektifan dari produk media pembelajaran *pop up book* yang akan diisi oleh peserta didik kelas III A MI Salafiyah Bangilan yang berjumlah 36 peserta didik perempuan. Lembar tes siswa diberikan setelah melakukan pembelajaran.

Analisis data adalah proses mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil validasi, angket, dan tes dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah

dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara.

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Rumus yang digunakan untuk mengolah data kevalidan dan data kepraktisan sebagai berikut [13]:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

N = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *Pop up book* [14]

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Pop up book* [14]

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sedangkan rumus yang digunakan untuk mengolah data keefektifan sebagai berikut [15]:

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh peserta didik

Media *pop up book* dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor ≤ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan produk yang dikembangkan berupa media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter pada tema 7 perkembangan teknologi sub tema 2 perkembangan teknologi produksi sandang untuk peserta didik kelas III SD/MI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dengan tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi sub tema 2 perkembangan teknologi produksi sandang di kelas III MI Salafiyah Bangilan dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III MI Salafiyah Bangilan. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022. Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis

No	Hasil yang Diperoleh
1	Kurikulum yang diterapkan di MI Salafiyah Bangilan adalah kurikulum 2013.
2	Dalam proses pembelajaran, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran.
3	Media pembelajaran yang digunakan belum memuat pendidikan karakter.
4	Karakter spiritual merupakan karakter yang dominan di MI Salafiyah. Sehingga perlu ditanamkan beberapa karakter dalam pembelajaran.
5	Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A MI Salafiyah Bangilan berjumlah 36 peserta didik perempuan.
6	Nilai peserta didik pada tema 7 perkembangan teknologi sub tema perkembangan teknologi produksi sandang ≤ 75 masih di bawah KKM. Terdapat 50% dari 36 peserta didik belum mencapai KKM.
7	Terdapat 4 peserta didik yang lambat dalam belajar.

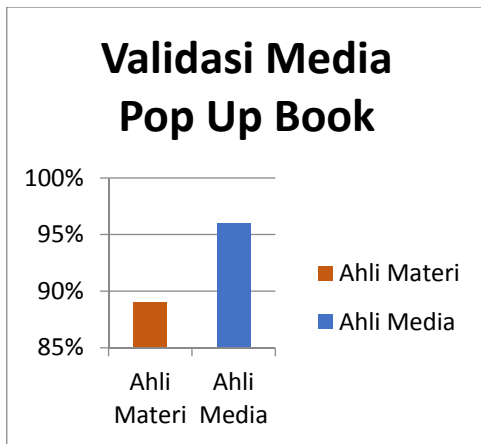
2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter yang akan dikembangkan. Ada tiga langkah pada tahap perancangan ini, di antaranya menentukan materi ajar yaitu tema 7 perkembangan teknologi sub tema 2 perkembangan teknologi produksi sandang kelas III, menyusun konsep media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter, dan menyiapkan alat dan bahan.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk membuat media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter dan menguji kevalidan serta kelayakan yang sudah dirancang. Langkah-langkah dalam membuat *pop up book* berwawasan pendidikan karakter, di antaranya: langkah pertama dalam membuat *pop up book* dengan mendesain gambar dan materi agar *pop up book* tidak polos dan menarik perhatian, langkah kedua pembuatan *pop up book* adalah mencetak gambar dan materi dengan kertas artpaper ukuran A4, langkah ketiga pembuatan *pop up book* adalah menggunting sesuai pola yang diinginkan kemudian menempelkan gambar serta menggabungkan menjadi halaman-halaman, dan langkah keempat dalam pembuatan *pop up book* adalah memasang cover dengan bahan kardus, kertas artpaper, dan laminasi glossy sehingga menjadi satu buku utuh, kemudian siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi yang diujikan pada tanggal 20 Mei 2022 diperoleh hasil penilaian dari aspek kurikulum, aspek penyajian, dan aspek kualitas isi. Skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 89, presentase skor yang diperoleh sebesar 89% dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Sedangkan hasil penilaian dari ahli media pada tanggal 18 Mei 2022 yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek penyajian, aspek tampilan, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek konstruksi. Skor yang diperoleh dari keempat aspek adalah 110. Dengan presentase skor sebanyak 96%. Dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan dalam kriteria valid untuk digunakan. Data hasil kevalidan dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Media Pop Up Book Oleh Validator Ahli Materi dan Ahli Media

4. Tahap Penerapan

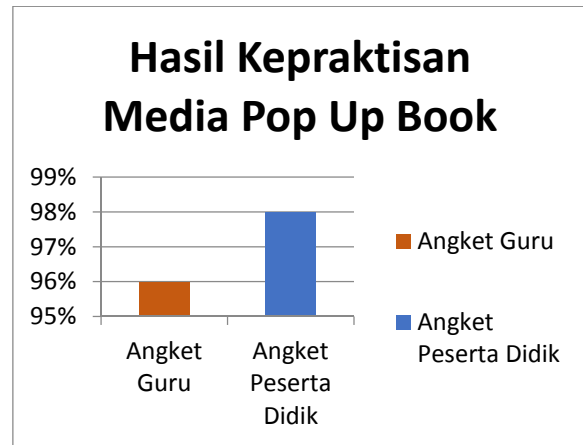
Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator diuji cobakan di kelas III semester 2 pada tanggal 6 Juni 2022. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 36 peserta didik dan dilaksanakan selama 3 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, menyampaikan tujuan dan motivasi, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *pop up book* berbasis karakter yaitu dengan mengisi angket respon guru dan peserta didik. Aspek yang dinilai dari angket respon yaitu tampilan, tata bahasa, dan isi dari media *pop up book*. penilaian angket respon ini diharapkan minimal mendapat kategori cukup praktis.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap penerapan, yaitu data tes peserta didik dan data angket respon guru dan peserta didik. Data tes peserta didik dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$ KKM dengan KKM 75. Data angket respon guru dan peserta didik dinyatakan praktis apabila hasil presentase skor minimal mencapai 55% dari kriteria cukup praktis. Dari data tes peserta didik diperoleh hasil 92% sehingga menunjukkan bahwa media *pop up book* berwawasan pendidikan karakter efektif digunakan. Dari data angket respon guru dan peserta didik didapatkan hasil presentase 96%

untuk angket respon guru dan 98% untuk angket respon peserta didik, dari angket respon guru dan peserta didik diperoleh kriteria sangat praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Hasil kepraktisan media *pop up book* dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Persentase Hasil Kepraktisan Media Pop Up Book dari Angket Respon

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validasi *pop up book* berwawasan pendidikan karakter diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 89% dan ahli media sebesar 96%. Maka dari uji validasi *pop up book* berwawasan pendidikan karakter ini dinyatakan valid/layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh dari perhitungan rumus ketuntasan klasikal sebesar 92%. Maka tes peserta didik menunjukkan bahwa *pop up book* berwawasan pendidikan karakter ini dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik diperoleh nilai dari angket guru sebesar 96% dan angket respon peserta didik sebesar 98%. Maka angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa *pop up book* berwawasan pendidikan karakter ini praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 08(01), 28-37. (Online). (<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/ar>)

- title/view/69/70. Diakses pada tanggal 18 Maret 2022)
- [2] Harun, C. Z. (2013). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(3), 302-308. (Online). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/2752/2284>). Diakses pada tanggal 16 September 2022)
- [3] Prasetyo, D., Marzuki, & Riyanti, D. (2019). Pentingnya Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Guru. *Jurnal Harmony*, 4(1), 19-32. (Online). (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/31153>). Diakses pada tanggal 25 Maret 2022)
- [4] Santika, I. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesia Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19. (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/27830>). Diakses pada tanggal 3 April 2022)
- [5] Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Informasi*, 14(1), 15-20. (Online). (<https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/467/424>). Diakses pada tanggal 4 April 2022)
- [6] Ekayani, N. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-10. (Online). (https://scholar.google.co.id/scholar?q=ekayani+2017+media+pembelajaran&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&t=1656421444467&u=%23p%3D89OKTGDOtvUJ). Diakses pada tanggal 4 April 2022)
- [7] Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentela Pendidikan Dasar*, 4(1), 138-150. (Online). (<https://online-journal.unja.ac.id/gentela/article/view/6979>). Diakses pada tanggal 28 Maret 2022)
- [8] Dewanti, H., Toenlloe, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221-228. (Online). (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>). Diakses pada tanggal 16 Maret 2022)
- [9] Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & H. I. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Jurnal Pendidikan dasar*, 1(2), 1-11. (Online). (<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/857/744>). Diakses pada tanggal 28 Maret 2022)
- [10] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- [11] Aisyah, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran Inspiring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 169-178. (Online). (<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/TARLIM/article/view/5423/3483>). Diakses pada tanggal 30 Maret 2022)
- [12] Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian dan Pengembangan dengan ADDIE Model. *Jurnal Undiksha*, 11(1), 12-26. (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>). Diakses pada tanggal 30 Maret 2022)
- [13] Aprilianti, P. (2021). Pengembangan E-book dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Ronggolawe: Tuban.
- [14] Khoirudin, R. M. (2019). Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. (Online). (<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11570/>). Diakses pada tanggal 31 Maret 2022)
- [15] Elfiani, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Audio pada Materi Bangun Datar Segi Empat Di SMP. *Skripsi*, Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang:Malang. (Online). (<https://eprints.umm.ac.id/43252/>). Diakses pada tanggal 28 Maret 2022)