

PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS III SDN 03 WORO

Rohanna Widya Prasetyaningrum¹, Saeful Mizan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
Email: rihannawidya9@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 03 Woro. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah penelitian yaitu: (1) Analisis (*Analyze*); (2) Desain (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*implementation*); dan (5) Evaluasi (*evaluation*). Instrumen ini yang dibuat menggunakan instrumen angket (kuesioner) untuk validator, respon guru dan respon siswa. Aspek yang dinilai untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, kepraktisan media *Pop Up Book*. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap validasi yang diperoleh dari data kualitatif berupa kritik, saran dan tanggapan validator dalam memperbaiki media *Pop Up Book*. Data kuantitatif di peroleh dari penilaian produk tingkat kelayakan, kemenarikan dan kepraktisan media. Hasil penelitian didapatkan dengan persentase 91,5% untuk validasi ahli media dinyatakan sangat layak, persentase 73,4% untuk validasi ahli materi dinyatakan menarik dan 87,5% untuk validasi ahli bahasa yang dinyatakan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan siap digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk siswa kelas III SDN 03 Woro.

Kata Kunci: pengembangan media; *pop up book*; kelayakan.

PENDAHULUAN

Media merupakan komponen penting dalam suatu proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum sekarang, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tentunya yang telah dibuatkan formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Suatu proses dalam belajar mengajar, kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Guru yang profesional bukan hanya perlu mempersiapkan materi pelajaran saja tetapi juga dituntut kreatif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dibuat juga harus dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa. Apabila hanya mendengarkan informasi dari guru saja, siswa akan kurang memahami pelajaran secara baik. Untuk mencapai proses pembelajaran yang baik, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Asyhari dan Silvia (dalam Marlina dkk, 2021) [1], Mengemukakan bahwa “Media pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyimpan pesan (*message*), dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar. Sedang menurut Arief (dalam Mais, 2016) [2], media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga

proses belajar terjadi. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (dalam Wahab dkk, 2021) [3] misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran; penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari; b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna; c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah; d) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh; e) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; f) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Pendapat lain dari Cahyadi, (2019) [4] Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penyajian media pembelajaran juga dapat disesuaikan setiap keadaan serta dibuat menarik sehingga dapat meningkatkan atusias siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bahwa siswa mengalami kekurangan pemahaman pelajaran pada materi operasi hitung bilangan cacah karena hanya berfokus buku lks dan media gambar saja, belum menggunakan sumber belajar yang lainnya. Sejumlah 15 siswa hanya sekitar 3 siswa yang mampu memahami materi pembelajaran sedangkan 5 siswa kurang memahami materi dan 7 siswa yang tidak memahami apa yang diajarkan guru melalui LKS atau media gambar. Berkaitan dengan pelajaran Matematika, siswa banyak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini bisa dilihat dengan ketidak aktifnya siswa selama proses pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru bahkan sesekali siswa bermain dengan teman sebangkunya tanpa ada kaitannya dengan pelajaran. ditemui juga bahwa guru jarang melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru hanya memberikan materi yang dibacakan dari buku lks tanpa memberikan media yang tepat dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan proses pembelajaran yang berlangsung masih memerlukan penjelasan yang mendalam dengan ketersediaan sumber belajar yang kurang. Walaupun dalam pelaksanaan kurikulum 2013 yang menekankan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran namun justru siswa masih belum aktif seperti yang diharapkan. Tentu saja dengan keadaan ini membuat tujuan pembelajaran belum dapat dicapai dengan tuntas. Materi yang dipaparkan dalam buku masih terkesan meluas sehingga membuat siswa kurang mandiri dalam memahami pelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami mengenai materi operasi hitung bilangan cacah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan solusi berupa media *pop up book* yang bertujuan untuk meningkatkan antusias siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan upaya dalam mengembangkan media pembelajaran ini salah satunya dengan menggunakan media berupa *Pop Up Book* yang berkaitan dengan pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung bilangan cacah, siswa banyak mengalami kendala dan kesulitan untuk memahami mteri yang telah disampaikan oleh guru, hal ini di lihat dengan ketidak aktifannya siswa selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru bahkan tidak sesekali siswa bermain sendiri ataupun bermain dengan teman sebangkunya tanpa ada kaitannya dengan pelajaran yang diajarkan. Menurut Mawarni (dalam Safri dkk, 2017) [5] media pembelajaran *Pop Up Book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa karena mampu menyajikan visualisasi dalam bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi siswa ketika membuka setiap halamannya sehingga akan lebih mudah masuk dalam ingatan menggunakan media tersebut.

Dzuanda (dalam Jabri dkk, 2020) [6] *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi dan memiliki bagian yang dapat bergerak serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”.

Setyawan (dalam Safri dkk, 2017) [5] mengemukakan kelebihan dari media pop-up book itu sendiri ialah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini, sehingga pemilihan media *Pop Up Book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, simple dan menarik. Dengan tampilan dua dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara berkelompok maupun mandiri. Sedangkan *Pop Up Book* juga memiliki kekurangan diantaranya: a. waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang lama; b. buku ini menjadi lebih mahal karena penggunaan material yang lebih berkualitas dalam pengerjaannya (Hasanudin dkk, 2021) [7]. Selain itu media *Pop Up Book* juga memiliki jeni-jenis. Menurut Widiawati, Karim, & Mayangsari (dalam Hasanudin dkk, 2021) [7] berpendapat bahwa media "*pop up book*" mempunyai jenis yang beragam antara lain yaitu: a) *Tunnel pop up book*: tunnel pop up book yang memiliki arti terowongan. Dalam hal ini tunnel pop up book memiliki makna buku yang dapat menampilkan gambar 3 dimensi dengan mendatar menyerupai panggung kecil; b) *Transformation pop up book*: Dalam kamus bahasa inggris transformation memiliki arti pergantian bentuk atau perubahan. Hal ini berarti salah satu jenis *pop up book* yaitu *transformations pop up book* adalah buku *pop up book* yang mengutamakan perubahan bentuk 3 dimensi atau transformasi yang begitu nyata ketika halamannya di buka; c) *Movable pop up book*: *movable* berarti perpindahan dalam hal ini *movable pop up book* adalah bentuk *pop up book* yang cara penggunaannya hanya dengan memindahkan atau menggeser halamannya; d) *Volvelles pop up book*: Merupakan salah satu jenis *pop up book* yang mengutamakan bentuk tri matra (3 dimensi). Penggunaan media *pop up book* memiliki banyak sekali kegunaan, termasuk untuk proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan minat baca anak serta meningkatkan pemahaman siswa untuk dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik/guru. Sehingga materi-materi yang awalnya dianggap membosankan oleh siswa berubah menjadi materi yang menyenangkan sehingga guru dapat menyampaikan pesan dengan mudah. Ada beberapa penelitian yang membahas tentang manfaat dari media pembelajaran *pop up book* bahwa dalam proses pembelajaran, media mempunyai manfaat besar untuk membantu memberikan materi yang kemudian akan disampaikan oleh pendidik kepada siswa. Dzuanda menjelaskan terkait tentang media *pop up book*, *pop up book* merupakan media yang menarik, unik dan memiliki tampilan 3 dimensi jika dibuka gambar yang ada di dalam buku dapat bergerak serta terdapat gambar-gambar yang membuat siswa dapat tertarik. Sehingga jika menggunakan media *pop up book*, materi yang divisualisasikan akan mudah dipahami oleh siswa (Cahyani & Sari, 2020) [8].

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 merupakan sesuatu hal yang baru pertama kali dilakukan oleh peneliti, maka dari itu peneliti mencoba menggunakan sumber lain yang hampir sama dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Andung, (2017) [9] dengan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1" Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi daur hidup untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan 1) hasil validasi pakar media pembelajaran *Pop Up Book* yang mendapat predikat sangat baik dengan perolehan skor 4,62. 2) hasil validasi pakar media pembelajaran *Pop Up Book* mendapat predikat sangat baik dengan skor 4,75. 3) hasil validasi guru kelas IV 3,50. 4) hasil validasi guru kelas IV MG media pembelajaran *Pop Up Book* adalah 4,40. Dan mendapat predikat sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media proses pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Andung memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *Pop Up Book*. Perbedaannya dari penelitian Andung yaitu menggunakan materi Materi Pokok Daur Hidup, Sedangkan dengan peneliti persamaannya adalah sama-sama menggunakan *Pop Up Book*, perbedaannya dari penelitian tersebut yaitu materi Operasi Hitung Bilangan Cacah.

Pengembangan media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar yang asli dan tulisan mengenai materi yang di pelajari berdasarkan SK dan KD. Media yang akan dibuat dengan warna-warna yang menarik, gambar asli dan bentuknya yang praktis. Hal ini akan lebih membuat ketertarikan siswa untuk mengingat materi. Berdasarkan latar belakang masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kemenarikan dan kepraktisan media, sehingga media yang digunakan dapat digunakan dengan layak dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, maka penelitian ini dapat di hasilkan dengan judul: **“Pengembangan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah untuk Siswa Kelas III SDN 03 Woro”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa media *Pop Up Book*. Metode pada penelitian ini menggunakan Research And Development (R&D), dengan model ADDIE yang dikembangkan terdapat 5 langkah dalam model pengembangan produk yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Rayanto & Sugianti, 2022) [10]. Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini memiliki banyak kelebihan, diantaranya efektif, efisien, dan lebih sederhana dari desain yang lain dalam mendukung pengembangan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti. Prosedur penelitian ini secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut:

Langkah awal penelitian ini adalah analisis (*analyze*) terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan mendasar yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dan mendukung terlaksananya penelitian ini. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu: 1) Analisis Materi, pada tahap analisis materi ini, dilakukan tahap pemilihan topic atau materi yang nantinya akan dijadikan bahan dalam membuat suatu produk media pembelajaran yang akan disampaikan kepada pengguna; 2) Analisis Karakteristik Siswa, pada tahap analisis siswa dilakukannya dengan mewawancarai guru kelas III SDN 03 Woro. Setelah melakukan wawancara terhadap guru kelas selanjutnya dilakukannya mengamati siswa saat proses pembelajaran dikelas. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kapasitas belajar, pengetahuannya, keterampilannya, serta sikap dan kondisi siswa sebelum media diuji cobakan; 3) Analisis Kebutuhan, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi siswa dalam pembelajaran baik secara fisik maupun psikologis, sehingga peneliti dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

Langkah kedua adalah Desain (*design*). Pada tahap design ini proses pembuatan dan mendesign media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini media yang akan dikembangkan berupa media *Pop Up Book*.

Langkah ketiga adalah Pengembangan (*development*) Pada tahap desain telah disusun kerangka pengembangan. Kerangka pengembangan dapat direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap pengembangan dapat dilakukan dengan langkah menentukan bahan yang akan digunakan dan menentukan ukuran, bentuk yang akan digunakan. Setelah produk yang didesain menjadi produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, akan direvisi kembali. Setelah direvisi maka akan dilakukan uji coba produk. Pada tahap development dapat dilakukan langkah: 1) Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk media yang buat. Media yang telah dibuat, kemudian di validasikan oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa; 2) Revisi media yang telah di nilai kemudian direvisi ulang dan dilakukan perbaikan kembali menjadi produk yang layak dan menarik.

Langkah keempat adalah implementasi (*implementation*). Tahap implementasi ini media yang dikembangkan pada situasi nyata dan dikelas. Implementasi penelitian ini hanya untuk mengetahui kemenarikan dan kepraktisan media yang dikembangkan *Pop Up Book*. Setelah produk direvisi, dan diuji cobakan dikelas oleh uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda yakni 1 orang siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, 2 orang siswa dengan kemampuan sedang, 2 orang siswa dengan tingkat kemampuan rendah.

Langkah kelima adalah evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini maka terlihat adanya kekurangan dari kesalahan media pembelajaran. Tahap evaluasi ini maka media yang harus dibuat mengalami penyempurnaan dan perbaikan dengan sesuai yang diinginkan. Dan media pembelajaran siap digunakan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 03 Woro dengan siswa yang berjumlah 15. Subjek dilakukan melalui tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil untuk memperoleh data keterbacaan media yang dikembangkan berupa angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan memwawancarai guru kelas III SDN 03 Woro untuk menghasilkan informasi data awal terkait permasalahan yang dialami di sekolah dasar. Kedua yaitu observasi dengan melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi catatan lapangan mengenai faktor pendukung dan hambatan pembelajaran siswa, serta kesulitan yang dialami siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Ketiga menggunakan angket. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba produk media guna memperoleh data kelayakan, kemenarikan dan kepraktisan dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Teknik analisis data mendeskripsikan data kelayakan, kemenarikan dan kepraktisan. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan tanggapan validator dan respon guru. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket para validator, respon guru dan respon siswa. Pada analisis data kelayakan, kemenarikan, dan kepraktisan menggunakan skala likers yang terdiri dari 5 skala penilaian:

Tabel 1. Skala Likers

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2019) [11]

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase

f = Nilai yang diperoleh

N= Jumlah nilai keseluruhan (Herawati, 2016) [12]

Kemudian jumlah hasil dari persentase validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteri interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Kartikasari & Susilobowo, 2016) [13]

Tabel 3. Skala Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik

$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

(Pratama & Saregar, 2019) [14]

Data kepraktisan diperoleh dari penilaian angket respon siswa dan respon guru, untuk memperoleh data respon guru menggunakan skala yang sama dengan dta kelayakan dan kemenarikan sedangkan data respon siswa menggunakan skala Guttman dengan 2 kategori pemilihan dalam bentuk Checklist disajikan pada table berikut:

Tabel 4. Skala Guttman

Pilihan Jawaban	Skor
Ya	2
Tidak	1

(Sugiyono, 2019) [11]

Data kepraktisan dari angket respon siswa dan guru kemudian dianalisis menggunakan kategori interval skor berikut:

Tabel 5. Skala Interpretasi Kepraktisan

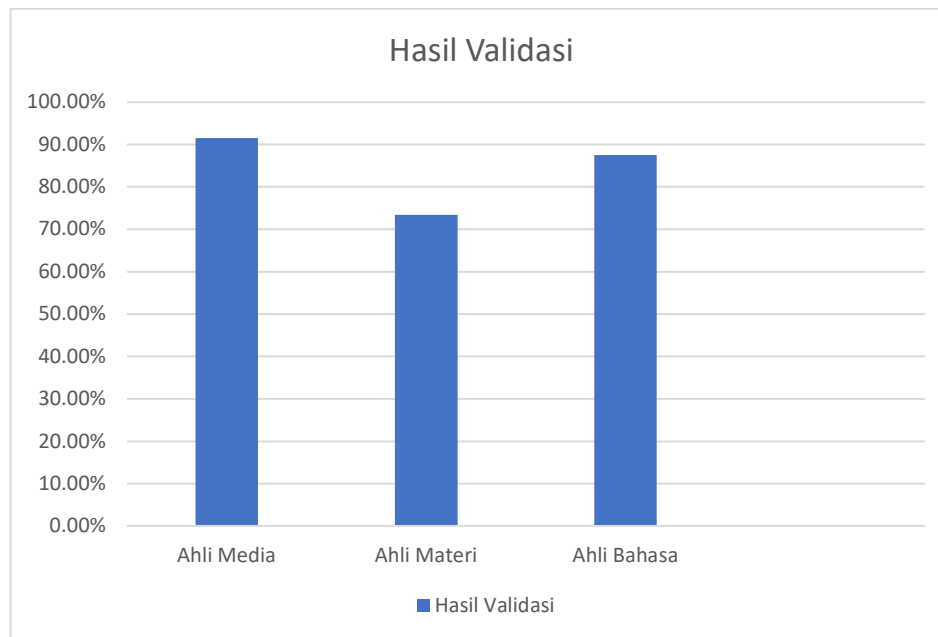
Penilaian	Kriteria Interpretasi
86% - 100%	Sangat Praktis
66% - 85%	Praktis
51% - 65%	Cukup Praktis
36% - 50%	Tidak Praktis
20% - 35%	Sangat Tidak Praktis

Widoyoko (dalam Indrayanti, 2016) [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media dalam aspek memperoleh jumlah skor 32 dengan presentase kelayakan sebesar 91,5% maka produk media ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Adapun Kemenarikan media *Pop Up Book* di dasarkan pada aspek materi dan didapatkan presentase 73,4% dari aspek skor yang diperoleh 22 dengan total keseluruhan skor 30, maka produk media dikategorikan “menarik”. Untuk aspek bahasa dengan presentase 87,5% dari skor yang diperoleh 35 aspek penilaian dengan jumlah total skor 40 ideal. Maka untuk aspek ini dinyatakan “Sangat Layak”.

Berikut ini merupakan grafik rekapitulasi penilaian dari para ahli terhadap media *Pop Up Book* yang disajikan dalam bentuk grafik 1.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli

Hasil penelitian yang telah dilakukan validator ahli, maka dihasilkan media pengembangan berupa media *Pop Up Book* yang dapat memberikan pembelajaran lebih menarik dan pengalaman belajar siswa. Sehingga pembelajaran dapat mudah diterima oleh siswa.

Adapun aspek kepraktisan didasarkan pada respon siswa dengan mendapatkan presentase 94,5% dengan perolehan skor 68 dari 72 skor ideal. Maka dapat di nyatakan “Sangat Praktis”. Untuk aspek kepraktisan respon guru mendapatkan presentase 91,7% dari perolehan skor 55 dengan skor ideal 60. Maka dapat dinyatakan “Sangat Praktis”. Dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa melalui uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* ini sangat praktisa digunakan dan dibawa kemanapun dalam pembelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan cacah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika yaitu media *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* dapat dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan menggunakan model ADDIE ini memiliki keunggulan pada tahap kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid/layak. Model ADDIE secara lengkap memiliki 5 langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan media ini divalidasi kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi lapangan yakni seorang guru kelas III sekolah dasar dari tempat penelitian. Hasil dari validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dinyatakan valid/layak untuk digunakan di kelas III SDN 03 Woro. Hal ini dibuktikan dari ahli pembelajaran dan peningkat hasil belajar melalui post test.

Hasil dari analisis data angket pakar ahli media mendapatkan persentase 91,5%, yang artinya produk pengembangan *Pop Up Book* sangat layak untuk digunakan, dari pakar ahli materi mendapatkan persentase 73,4% yang artinya media pengembangan *Pop Up Book* menarik bagi siswa, dan analisis dari pakar ahli bahasa mendapatkan persentase 87,5% yang artinya bahasa yang digunakan dari materi produk media *Pop Up Book* sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Z. Alfuad (ed.)). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- [2] Mais, A. (2016). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. In H. S. Abadi (Ed.), *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- [3] Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prasetyo, H., Sari, D. P., Syukriana, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (I. S. Mustasyifah (ed.)). Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- [4] Cahyadi, A. (2019). *Sumber belajar dan Media Pembelajar*. Serang: Laksita.
- [5] Safri, M., Sari, S. A., & Marlina. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 107–113. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8431>
- [6] Jabri, U., Sukaryadi, A., Andika, Amin, S. Y., Arni, Pairi, M. S., Faika, N., M, N. I., Supri, Yuneda, Mahmud, Misna, Sumi, Rosminah, & Elihami. (2020). Media Pembelajaran Pop Up Book Kelas V SDN 181 Curio Yang Kreatif Dan Inovatif. *Maspul Journal Of Community Empowerment*, 2(2), 34–39. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/784>
- [7] Hasanudin, Cahyo, Novi Mayasari, Kundharu Saddhono, D. N. (2021). Penerapan Microsoft Paint dalam Membuat Media 3D Kolaborasi Pop-Up dan Movable Book Cahyo. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1054>
- [8] Cahyani, D. D., & Sari, M. M. K. (2020). Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jcmc*, 5(1), 73–86. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2823839&val=25323&title=PE NGGUNAAN MEDIA POP UP BOOK DALAM MENANAMKAN PENDIDIKAN MORAL PADA ANAK USIA DINI](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2823839&val=25323&title=PE%20NGGUNAAN%20MEDIA%20POP%20UP%20BOOK%20DALAM%20MENANAMKAN%20PENDIDIKAN%20MORAL%20PADA%20ANAK%20USIA%20DINI)
- [9] Andung, M. R. (2017). *Pengembangan media pembelajaran konvensional Pop up Book materi pokok daur hidup untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan 1*. Skripsi. Universitas Yogyakarta.
- [10] Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2022). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2 : TEORI DAN PRATEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- [11] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Herawati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, 1(1), 32. <http://www.ojs.ummmetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/90>
- [13] Kartiksari, F. D., & Susilowibowo, J. (2016). Pengembangan Modul Paket Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(3), 3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17147>

- [14] Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3975>
- [15] Indrayanti, R. D. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks di SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(5), 1–13.