

Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Nur Fitriatus Islami ^{1*}, Linaria Arofatul Ilmi ², A.F Suryaning Ati MZ ³

^{1,2,3}, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

* nurfitriatus16@gmail.com

Abstract

Penggunaan media pada saat ini terbilang kurang meskipun media digital dan fasilitas sudah terbilang memadai. Pembelajaran yang sering diterapkan adalah menggunakan buku dan papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah produk media digital berupa Pop-Up Book yang didesain menggunakan PowerPoint. Media ini dirancang khusus sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas V di sekolah dasar. Pengembangan ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan angket aktivitas siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Made. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Pop-Up Book digital yang bergantung pada PowerPoint dapat disimpulkan: (1) Kevalidan pada media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dinyatakan layak digunakan dengan hasil persentase ahli media 92%, ahli desain 88%, ahli materi 96%. (2) Kepraktisan *Pop-Up Book* pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan menyatakan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh hasil persentase uji coba terbatas 80% dan uji coba lapangan 95%. (3) Keefektifan *Pop-Up Book* menyatakan bahwa efektif digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam pembelajaran dan memperoleh hasil persentase aktivitas terbatas 87,5% persentase aktivitas lapangan 93%. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book sangat berguna dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: *Pengembangan; Pop-Up Book Digital; Powerpoint; Media Pembelajaran; Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Di tengah era globalisasi, teknologi semakin berkembang di setiap aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Akibatnya pembelajaran abad 21 membutuhkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat kemampuan belajar (Mardhiyah, 2021). Pendidikan di abad ke-21 adalah pergeseran dari media pembelajaran yang nyata ke media digital dan mengikuti perkembangan zaman (Aisyah et al, 2024). Pada saat ini masyarakat sangat bergantung pada teknologi dari anak-anak dan orang dewasa mereka menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Saat ini, teknologi memainkan peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia karena memfasilitasi berbagai aktivitas penting, mulai dari pekerjaan hingga pembelajaran (Hafid et al, 2024). Pendidik dapat menggunakan teknologi untuk mengajar siswa mereka dengan menggunakan aplikasi seperti Zoom, Google Kelas, Google Pertemuan, atau grup WhatsApp (Silqi et al, 2022). Pendidik dapat memanfaatkan

<https://doi.org/10.30605/jsqp.7.2.2024.4195>

berbagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan dinamis. Dengan pendekatan ini, materi yang disampaikan tidak hanya menjadi lebih bervariasi tetapi juga dapat memotivasi siswa, sehingga mereka tetap antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sistem pendidikan Indonesia telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi beberapa tahun terakhir (Agustian et al, 2021).

Alat atau benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi atau ditirukan disebut media. Keberhasilan program pendidikan dapat dengan mudah dipengaruhi oleh instrumen pembelajaran yang digunakan dengan baik (Rahmi et al, 2023). Media pembelajaran didefinisikan sebagai seperangkat alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang dapat berupa materi. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dengan cara yang dapat merangsang minat dan pemahaman audiens. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, proses pengajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar, dan tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai (Zahwa et al, 2022). Media pembelajaran juga bisa dijadikan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi ke dalam pembelajaran untuk membantu guru mengajar serta sarana penyampaian pesan kepada siswa sebagai penyampai penyalur pesan, Program media dapat dilaksanakan tanpa guru apabila dirancang dan dikembangkan dengan baik (Mukhoerrunnissa et al, 2024).

Pembelajaran berbasis digital terdiri dari materi pelajaran, teknologi, dan strategi pembelajaran yang digabungkan. Media digital biasanya memiliki konten audio, visual, dan interaktif (Afriyadi et al, 2023). Media digital memiliki tampilan lebih menarik dan bervariasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi digital sangat bermanfaat karena dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan guru. Jika guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber pembelajaran yang berisi informasi bidang studi seperti motivasi, tujuan, dan peran. Dalam hal ini, pendidik tidak memaksimalkan sumber belajar dan juga media yang tidak tepat digunakan akan menjadi pelajaran yang membosankan dan tidak efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Dandung et al, 2023).

Peserta didik di sekolah dasar sangat menyukai buku dengan gambar yang dapat menarik perhatian. Hal ini juga berlaku untuk buku pop-up, di mana media ini memberikan pemahaman langsung tentang materi yang dipelajari (Ningsih et al, 2023). Tujuan dari media buku bergambar pop-up adalah untuk memudahkan anak-anak dan siswa kelas bawah sekolah dasar dalam mempelajari konten-konten yang berguna untuk perkembangan intelektualnya. Selain itu media ini membantu siswa mempertajam ingatannya terhadap konten tertentu sehingga meningkatkan motivasi belajar namun buku bergambar pop-up ini memiliki kekurangan yaitu pembuatannya membutuhkan waktu yang lama karena proses pembuatannya membutuhkan kesabaran dan ketelitian (Izzah et al, 2023).

Media pop up digital sendiri adalah media digital yang dirancang dengan konsep suara dan tiga dimensi yang sesuai dengan materi pembelajaran (Almadinabet al, 2021). Salah satu metode pembelajaran yang patut dicoba dalam proses pendidikan adalah penggunaan Pop-Up Book. Pop-Up Book adalah buku yang menampilkan elemen tiga dimensi saat halaman-halamannya dibuka. Buku ini tidak hanya memiliki ilustrasi yang menarik dan bisa berdiri tegak, tetapi juga dirancang untuk memikat perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, buku ini dapat merangsang kreativitas siswa dengan

menampilkan gambar-gambar yang menarik (Syofyan, 2020). Salah satu media yang dapat Anda buat dengan PowerPoint adalah media pop-up digital.

Powerpoint adalah program komputer untuk presentasi (Sarwono 2022). Banyak fitur animasi yang dimiliki program komputer ini dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif. Keuntungan penggunaan Penggunaan PowerPoint mampu menarik perhatian siswa secara efektif dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih terstruktur dan menarik (Aliah et al, 2022). Powerpoint memungkinkan guru membuat slide presentasi yang menarik dengan teks, grafik, gambar, suara, atau bahkan video yang mendukung pembelajaran (Najib, 2023). Adapun kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran tatap muka yaitu seringkali menggunakan media buku yang mengakibatkan siswa kurang fokus, cenderung mudah bosan serta kurang interaktif yang membuat kurangnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi kendala yang ada, peneliti akan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa Pop-Up Book digital yang menggunakan platform PowerPoint, sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Metode

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dalam penelitian. Metode ini diterapkan dalam desain dan pengujian kevalidan produk. Pengembangan Pop-Up Book Digital untuk mengajar Bahasa Indonesia kepada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan PowerPoint. Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang sering disebut sebagai "research and development" dalam bahasa Inggris, merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru serta mengevaluasi efektivitas produk tersebut di masyarakat. Proses ini melibatkan inovasi untuk menghasilkan produk yang dapat memenuhi kebutuhan spesifik dan kemudian menguji kinerja serta dampak produk tersebut dalam konteks nyata. (Sugiyono, 2017). Peneliti menerapkan model ADDIE dalam penelitian ini untuk tujuan pengembangan. Model ADDIE dipilih karena menyediakan lima tahap penting Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi yang sangat sesuai untuk proses pengembangan media ini.

1. Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan mencakup beberapa aspek penting, yaitu identifikasi kebutuhan, penetapan tujuan pembelajaran, serta evaluasi karakteristik.
2. *Design* (desain) pada tahap ini yaitu melakukan perancangan media yang digunakan dengan melakukan desain media, membuat rancangan produk, dan penyusunan lembar validasi, angket respon, angket aktivitas.
3. *Development* (pengembangan) pada tahap ini yang dilakukan yaitu pembuatan *Pop-Up Book* dan disesuaikan sesuai kebutuhan atau materi dan selanjutnya melakukan uji validasi kepada validator apakah media tersebut perlu direvisi atau tidak.
4. *Implementation* (implementasi) pada tahap pelaksanaan ini yang dilakukan yaitu menunjukkan atau mengenalkan peserta didik pada media *Pop-Up Book* ini, pada tahap ini dilakukan dua tahap yaitu, tahap uji coba terbatas (skala kecil) dan tahap uji coba skala besar (keseluruhan).
5. *Evaluation* (evaluasi) pada tahap evaluasi ini dilakukan oleh para ahli untuk melihat apakah media ini sudah cocok dan memenuhi standar media Evaluasi juga diselesaikan oleh siswa kelas 5 dengan menyelesaikan survei angket. Hasil jawaban tersebut adalah yang menunjukkan apakah informasi tersebut valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan lokasi penelitian di kelas 5 SD Negeri Made 3 Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 5 di SDN Made 3 Lamongan sebagai populasi utamanya. Peneliti menerapkan metode pengambilan sampel acak sederhana, yaitu dengan memilih satu kelas secara acak. Dari kelas tersebut, 10 siswa dipilih untuk mengikuti uji coba terbatas, sedangkan 23 siswa lainnya terlibat dalam uji coba lapangan. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu (1) Validasi Ahli Media oleh dosen ahli Media, (2) Validasi Ahli Desain oleh ahli desain, (3) validasi ahli materi oleh dosen ahli materi, (4) Angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas 5 untuk mengetahui kepraktisan media, (5) Angket aktivitas siswa yang diisi oleh pengamat kelas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

Dalam Studi ini, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai karakteristik dan pola-pola yang muncul dari data yang dikumpulkan. Hasil analisis data dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menjadi fokus penelitian. Proses analisis dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, yang bertugas untuk meninjau dan memvalidasi data. Selain itu, angket skala Likert diterapkan untuk mengukur keabsahan angket yang berkaitan dengan aktivitas dan respon yang diperoleh

Hasil

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang mengadopsi metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Model ini terdiri dari tahapan-tahapan yang sistematis dan terstruktur dengan baik, yang memandu proses pengembangan dari awal hingga akhir. Tahapan yang pertama yaitu Analisis, analisis memiliki tahapan (1) Analisis kebutuhan disini terdapat informasi bahwa kegiatan pembelajaran sering menggunakan media buku paket atau buku siswa yang membuat siswa cepat bosan, (2) Analisis tujuan pembelajaran pada tahap ini digunakan untuk mengetahui atau menganalisa kurikulum yang digunakan serta melihat capaian pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran bahasa indonesia materi menulis surat, (3) Analisis karakter siswa ini bahwa banyaknya siswa kurang minat mengikuti kegiatan pembelajaran materi surat. Pada tahap kedua yaitu Desain yang dilakukan yaitu merancang rancangan awal produk. Proses perancangan ini mencakup pemilihan bahan, pengumpulan bahan, penentuan pendekatan pembelajaran yang efektif, dan pembuatan ide desain media. Proses ini diwujudkan dalam fase penggunaan aplikasi PowerPoint melalui beberapa tahap perencanaan, termasuk pembuatan elemen media, pembuatan alat untuk menguji kualitas media pembelajaran, dan angket respons siswa.

Pada tahap ketiga ini yaitu Development yang dilakukan ditahap ini yaitu (1) membuat media merancang dan menyusun semua komponen seperti gambar, animasi, materi kedalam powerpoint untuk dijadikan *Pop-Up Book*. (2) pada pembuatan media ini yang pertama yaitu membuat tampilan awal berupa sampul, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan daftar isi, tampilan tujuan pembelajaran, tampilan materi, dan tampilan contoh soal. Berikut ini merupakan tampilan desain media yang sudah dirancang. Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi tahap ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Made dan dipresentasikan atau ditunjukkan kepada siswa, setelah menggunakan media selanjutnya yaitu pembagian angket respon kepada siswa, angket ini berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan media *Pop-Up Book*.



Gambar 1 Tampilan Media

Tahap yang terakhir yaitu Evaluasi dilakukan melalui angket respons siswa, angket aktivitas, validasi ahli media, ahli desain dan validasi. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kualitas materi menulis surat, Kalimat ini dirancang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, dengan fokus pada materi menulis surat. Berikut ini disajikan data hasil dari proses validasi yang telah dilakukan:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata total	Persentase
	1	2		
Bentuk Media	4,6	4,8	4,7	$p = \frac{4,6}{5} \times 100 = 92 \%$
Kualitas Media	5	4,3	4,6	
Fungsi Media	5	4,5	4,7	
Rata-rata Total			4,6	

Media yang divalidasi terdiri dari 11 pernyataan yang berkaitan dengan media yang telah dibuat oleh penulis. Setelah itu, validator menentukan jawaban dengan memberikan tanda centang atau checklist penilaian 5 skala kategori. Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 92% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Dan berdasarkan hasil uji validasi ahli media ini dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* layak untuk digunakan.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Desain

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata total	Persentase
	1	2		
Desain Tampilan	4,6	5	4,8	$p = \frac{4,4}{5} \times 100 = 88 \%$
Animasi	4,6	3,6	4,1	
Rata-rata Total			4,4	

Proses validasi oleh ahli desain melibatkan penilaian terhadap 8 pernyataan mengenai media yang telah dikembangkan oleh penulis. Validator kemudian memberikan tanda centang atau menggunakan checklist pada kategori yang mencakup 5 skala penilaian untuk menentukan evaluasi mereka. Penilaian ini dilakukan untuk mengevaluasi produk pengembangan media *Pop-Up Book* digital yang berbasis PowerPoint. Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 88% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Dan berdasarkan hasil uji validasi ahli desain ini dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* layak untuk digunakan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata total	Persentase
	1	2		
Materi	4,7	4,5	4,6	$p = \frac{4,8}{5} \times 100$ = 96 %
Tata Bahasa	5	5	5	
Rata-rata Total			4,8	

Proses validasi oleh ahli materi melibatkan penilaian terhadap 9 pernyataan mengenai media yang telah dikembangkan oleh penulis. Setelah menilai, validator akan menandai kategori berdasarkan 5 skala penilaian yang tersedia dalam form checklist. Jadi hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 96% yang termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up Book memenuhi standar kelayakan untuk digunakan.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Siswa Tahap I

Jumlah responden	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
10	80	0,8	80%

Hasil respon siswa ini yaitu melakukan pengambilan 10 respon siswa untuk pengisian terhadap angket respon yang telah diberikan, angket berisi 10 pernyataan yang harus diisi, pernyataan ini berisi tentang tanggapan bagaimana Ketika Pada tahap I, yaitu uji coba terbatas, dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan media Pop-Up Book digital. Tabel berikut menunjukkan hasil dari angket respon siswa yang telah diisi pada tahap ini. Pada hasil perhitungan uji coba terbatas ini menunjukkan hasil persentase sebesar 80% dengan kategori “Sangat Baik”.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Jumlah responden	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
23	220	0,95	95%

Pada tahap uji coba lapangan ini, dilakukan dengan melibatkan 23 siswa dari SD Negeri 3 Made. Angket yang digunakan bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan siswa mengenai media Pop-Up Book digital. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa 95% responden memberikan penilaian dalam kategori “Sangat Baik”.

Tabel 6 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas

Nama	Jumlah	Persentase
MNA	7	87,5%
HS	7	87,5%
Persentase total	87,5%	

Adapun hasil dari aktivitas siswa yang dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh penulis angket ini memiliki 8 point. Hasil kelayakan pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book* secara keseluruhan mendapat persentase 87,5% dengan kategori sangat baik.

Tabel 7 Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan

Nama	Jumlah	Persentase
MNA	7	87,5%
HS	8	100%
Persentase total	93%	

Adapun hasil dari aktivitas siswa yang dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh penulis angket ini memiliki 8 point yang harus diisi. Hasil kelayakan pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan media *Pop-Up Book* secara keseluruhan mendapat persentase 93% dengan kategori sangat baik digunakan. Melakukan penilaian terhadap media, desain, dan materi yang ada dalam *Pop-Up Book*, ahli media memperoleh validitas sebesar 92% dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memperoleh validitas sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil ini diperoleh dari validator yang telah melakukan penilaian terhadap semua elemen yang ada dalam *Pop-Up Book*. Media ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada materi menulis surat Bab 3 Ekspresi Diri Melalui Hobi.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book digital terbukti sangat valid dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Widiastini et al, 2024). Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital terbukti sangat valid dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Khamidah et al, 2022). Hasil uji coba terbatas (tahap I) dan lapangan menunjukkan kepraktisan media *Pop-Up Book* digital. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* digital ini memiliki nilai persentase 80% dan dikategorikan sebagai sangat baik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa lapangan media *Pop-Up Book* memperoleh nilai sebesar 95% dan dikategorikan sebagai sangat baik. Hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* digital berbasis PowerPoint ini mudah digunakan dan mudah dipahami oleh siswa dalam memahami materi surat bab 3 tentang ekspresi diri melalui Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital *memberikan* kontribusi signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran, menunjukkan manfaat yang besar dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar (Salsabila et al, 2024).

Media Pop-Up Book dalam format digital ini sangat efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar. Dengan desain interaktif dan fitur visual yang menarik, media ini dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hasil dari perhitungan uji coba terbatas dan uji coba lapangan mengindikasikan bahwa media Pop-Up Book terbukti efektif. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas Pop-Up Book dalam membantu siswa. Uji coba lapangan ini memperoleh nilai persentase sebesar 93% dan uji coba terbatas memperoleh nilai persentase sebesar 87,5%, sehingga *keduanya* dianggap sangat baik untuk digunakan.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book digital terbukti sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pemahaman bahwa media tersebut dapat memfasilitasi cara belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian tersebut juga menemukan Media Pop-Up Book dapat memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran siswa mengikuti kegiatan pembelajaran (Mutiara et al, 2023). Media Pop-Up Book berbasis digital ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan evaluasi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pop-Up Book digital yang menggunakan aplikasi PowerPoint merupakan alat yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran menulis surat dalam Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan bahwa Pop-Up Book ini mendapatkan persentase validasi sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil validasi ini didapatkan dari validator yang sudah menilai dan memberikan saran pada peneliti terhadap media tersebut dan media ini dikatakan sangat valid digunakan sebagai Penggunaan media pembelajaran Pop-Up Book digital yang berbasis PowerPoint sebagai alat bantu dalam pengajaran Bahasa Indonesia menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif di kelas V pada materi menulis surat Bab 3 Ekspresi Diri Melalui Hobi. Hasil validitas ahli desain ini mencapai 88%, dengan kategori sangat valid, menurut validator yang telah menilai dan menyarankan desain saat ini di media. Media ini terbukti efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, khususnya pada materi menulis surat di Bab 3, yang membahas ekspresi diri melalui hobi.

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Pop-Up Book memperoleh persentase validitas sebesar 96%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Evaluasi ini menilai materi yang terdapat dalam Pop-Up Book dan menegaskan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V, khususnya dalam materi menulis surat pada Bab 3 tentang Ekspresi Diri Melalui Hobi. Pernyataan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book digital memiliki tingkat validitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran (Sari et al, 2021). Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital terbukti sangat valid dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Pop-Up Book berbasis digital ini dapat dianggap sebagai alat yang sangat sesuai dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas V sekolah dasar (Miranti et al, 2023).

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital yang dikembangkan menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil kepraktisan media *Pop-Up Book* digital ini bisa dilihat dari hasil uji coba terbatas (tahap I) dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital mencapai nilai persentase sebesar 80%, yang menandakan kategori sangat baik. Selain itu, dalam uji coba lapangan, media Pop-Up Book memperoleh skor 95% dan juga dikategorikan sebagai sangat baik. Berdasarkan temuan dari kedua jenis uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up Book digital berbasis PowerPoint ini tidak hanya mudah digunakan tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami materi menulis surat pada bab 3 tentang Ekspresi Diri melalui Hobi.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran (Ananda et al, 2024). Media Pop-Up Book berbasis digital ini merupakan alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di sekolah dasar. Dengan fitur interaktif yang menarik, media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Digital Berbasis Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Perhitungan uji coba terbatas dan lapangan menunjukkan keefektifan media *Pop-Up Book* ini. Media ini digunakan untuk melihat seberapa efektif penggunaan *Pop Up-Book* oleh siswa. Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 93%, sementara uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut, kedua uji coba tersebut dinilai sangat memuaskan dan dianggap sangat layak untuk diterapkan.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media Pop-Up Book digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan juga mengungkapkan bahwa media Pop-Up Book memiliki potensi untuk memfasilitasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Haris et al., 2022). Khususnya, Pop-Up Book berbasis digital terbukti efektif dalam mendukung proses belajar Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar. Hasil tersebut menguatkan argumen bahwa penggunaan media memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran (Khasanah et al., 2021). Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up Book digital yang berbasis PowerPoint sangat cocok dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Terutama, media ini sangat bermanfaat dalam mengajarkan materi menulis surat pada Bab 3 mengenai ekspresi diri melalui hobi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Kesimpulan

Pengembangan media Pop-Up Book digital yang berbasis PowerPoint untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar telah dilakukan dengan memperhatikan berbagai komponen penting. Media ini telah memenuhi standar dan ketentuan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga sangat tepat dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli media, desain, dan materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian yang diberikan, ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 92%, ahli desain memberikan 88%, dan ahli materi memberikan 96%. Secara keseluruhan, berdasarkan evaluasi dari ketiga ahli tersebut, media ini dinyatakan sangat valid dan siap digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa, uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Made menunjukkan hasil yang positif. Uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 80%, sementara uji coba lapangan menghasilkan nilai 95%. Dengan demikian, media Pop-Up Book digital berbasis PowerPoint ini dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil angket aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada uji coba terbatas, media ini memperoleh 87,5%, dan pada uji coba lapangan, angka tersebut meningkat menjadi 93%. Dengan demikian, media Pop-Up Book digital berbasis PowerPoint ini terbukti sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Aisyah, A., & Dahniyal, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi*

- Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 19-30.
<http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i0.9276>
- Aliah, J., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323-331.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Almadinab, M., Safitri, V., Mawaddah, N., & Saâ, N. (2021). Pop Up Digital Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Motivasi Membaca Anak. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 516-531. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.657>
- Ananda, N. F., Chrisyarani, D. D., Setiawan, D. A., & Ghozali, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Sebagai Pengenalan Simbol Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 14-20.
<https://doi.org/10.56393/educare.v4i1.2410>
- Dandung, V. B., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Media Pop Up Book Digital pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1544-1557. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i4.2613>
- Hafid, A., & Muin, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Berbantuan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Global Science Education Journal*, 6(1), 21-27. <https://doi.org/10.26858/ges.v6i1.1757>
- Haris, A. A., & Maziyah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku Pop Up Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(6), 822-837.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p822-837>
- Izzah, A. N., & Setiawan, D. (2023). Penggunaan Media Pop Up Book sebagai Media Belajar yang Menyenangkan di Rumah Dalam Inovasi Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 86-92.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1119>
- Khamidah, A., & Yulia, N. K. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 8-17. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v3i1.754>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(01), 125-130.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Miranti, I., & Refelita, F. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Materi Minyak Bumi Berbasis Sosio-Scientific Issue (SSI). *Journal of Chemistry Education and Integration*, 2(1), 58-66.
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, N., Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634-1644.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449>
- Mutiara, M. S., & Hardjono, N. (2023). Pengembangan Media Digital Pop-Up Book pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01. *Journal on Education*, 6(1), 5024-5038. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3671>

- Najib, M., Munir, M., & Prasetyo, A. (2023). Pengembangan Alat Peraga Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1), 16-33. <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.14760>
- Ningsih, Y. F., Hariadi, N., Sugeng, I., Kandupi, A. D., Utomo, A. W., & Bimantoro, A. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop up book digital pada pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, 6(1), 15-24. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.12214>.
- Rahmi, A., & Rustini, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop-up book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 112-120. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.462>
- Salsabila, R. A., Ihsani, A. Z., Nurfadly, R., Komara, I., & Ananthia, W. (2024). Pengembangan Dan Implementasi Media Pop Up Book Berbasis Powerpoint Bermuatan Sex Education Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 488-499. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17849>
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbasis problem based learning pada materi ekosistem muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288-298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 69-73. <https://doi.10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-7>
- Silqi, V. I., & Febrianto, R. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi Untuk Siswa SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 883-892. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2194>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 248-265. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18939>
- Widiastini, N. W. E., Triastuti, N. K. S., Supariawan, K. A., Dewanthi, N. P. I., Ratnasari, G. M., & Pradnyana, I. M. Y. (2024). *Pop Up Book Digital: Daya Tarik Unik Meningkatkan Minat Baca*. Nilacakra.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>