

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DI KELAS III UPT SPF SDN BALANG BODDONG
KOTA MAKASSAR**

Izmy Dewi Mardani¹, Pattaufi², Farida Febriati³
¹Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar²
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar¹
¹zmydew17@gmail.com, palysakoe@yahoo.com²,
farida.febriati@unm.ac.id³

ABSTRACT

Learning Natural Science in third-grade classes often encounters challenges due to the lack of engaging and easily understandable learning media. Many abstract concepts are difficult for students to comprehend through verbal explanations or textbook text, resulting in reduced learning motivation. This study aims to: (1) Identify the need for Pop-Up Books, (2) Design Pop-Up Books, (3) Evaluate the validity of the Pop-Up Books, and (4) Assess the practicality of the Pop-Up Books. The research follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and was conducted at UPT SPF SDN Balang Boddong with 29 students and one third-grade teacher as participants. Data were collected using questionnaires to identify students' and teachers' needs, content and material expert validation, media validation, small-group testing (beta 1), large-group testing (beta 2), and supporting documentation. The data were analyzed using qualitative descriptive and statistical descriptive methods. The results indicate that 90% of students found the Pop-Up Book highly needed, and 80% of teachers agreed it was necessary. Content and material expert validation scored 98% (highly valid), while media validation scored 86% (valid). Small-group testing achieved 85% (practical), and large-group testing reached 91% (highly practical). In conclusion, the Pop Up Book developed in this study is valid and practical for use in teaching Natural Science to third-grade elementary school students.

Keywords: pop-up book, natural science, third grade elementary school

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di kelas III sering terkendala karena kurangnya media pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Banyak konsep abstrak sulit dipahami siswa melalui penjelasan lisan atau teks buku, sehingga motivasi belajar menurun. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengidentifikasi kebutuhan Media *Pop Up Book*, (2) Mendesain Media *Pop-Up Book*, (3) Mendeskripsikan tingkat validitas Media *Pop Up Book*, (4) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan Media *Pop Up Book*. Penelitian menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) dan dilaksanakan di UPT SPF SDN Balang Boddong pada

pembelajaran IPA dengan subjek 29 siswa dan 1 guru kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan siswa dan guru, validasi ahli isi/materi, validasi media, uji coba beta 1 (kelompok kecil), uji coba beta 2 (kelompok besar), serta dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan siswa 90% (sangat dibutuhkan) dan guru 80% (dibutuhkan). Validasi ahli isi/materi 98% (sangat valid) dan media 86% (valid). Uji beta 1 menghasilkan 85% (praktis), sedangkan uji beta 2 mencapai 91% (sangat praktis). Disimpulkan, Media *Pop Up Book* yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk pembelajaran IPA kelas III SD.

Kata Kunci: *pop up book*, ilmu pengetahuan alam, kelas III SD

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan manusia dalam berpikir rasional sebagai respons terhadap tantangan zaman, bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat mengikuti perkembangan masa depan. Pendidikan Nasional berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menghasilkan individu yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan (Tyas, 2022). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui proses pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar bertujuan membekali siswa dengan

pemahaman tentang alam sekitar melalui pendekatan ilmiah. Namun, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara dalam literasi sains (Hewi & Saleh, 2020). Rendahnya hasil tersebut disebabkan proses pembelajaran yang belum mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan minimnya penggunaan media pembelajaran (Narut & Supradi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar menunjukkan pembelajaran IPA masih bergantung pada buku teks, menyebabkan siswa kurang memahami materi pengelompokan hewan dan tumbuhan. Guru kelas III menyampaikan bahwa isi buku yang sulit membuat siswa cepat bosan dan kehilangan minat belajar. Hasil

observasi menunjukkan sebanyak 5 siswa (17%) masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai antara 90–92. Mereka mampu menjelaskan semua pengelompokan hewan dengan sangat baik dan rinci, selanjutnya, 6 siswa (21%) berada dalam kategori baik dengan nilai 79–85. Mereka dapat menjelaskan sebagian besar kategori pengelompokan hewan dengan baik, meskipun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, terutama dalam membedakan cara berkembang biak dan cara bernapas beberapa jenis hewan.

Sebanyak 10 siswa (34%) termasuk dalam kategori cukup dengan nilai 68–75. Mereka mampu menjelaskan beberapa kategori pengelompokan hewan, namun masih ada kesulitan dalam memberikan penjelasan yang lebih mendalam, terutama mengenai cara hewan bergerak dan berkembang biak. Terakhir, 8 siswa (28%) berada dalam kategori perlu bimbingan dengan nilai 50–65. Siswa-siswa ini mengalami kesulitan dalam memahami pengelompokan hewan secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Pop Up*

Book dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Pop Up Book* menyajikan materi dalam bentuk gambar tiga dimensi yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep (Sentarik & Kusmaryatni, 2020). Media ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep abstrak dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

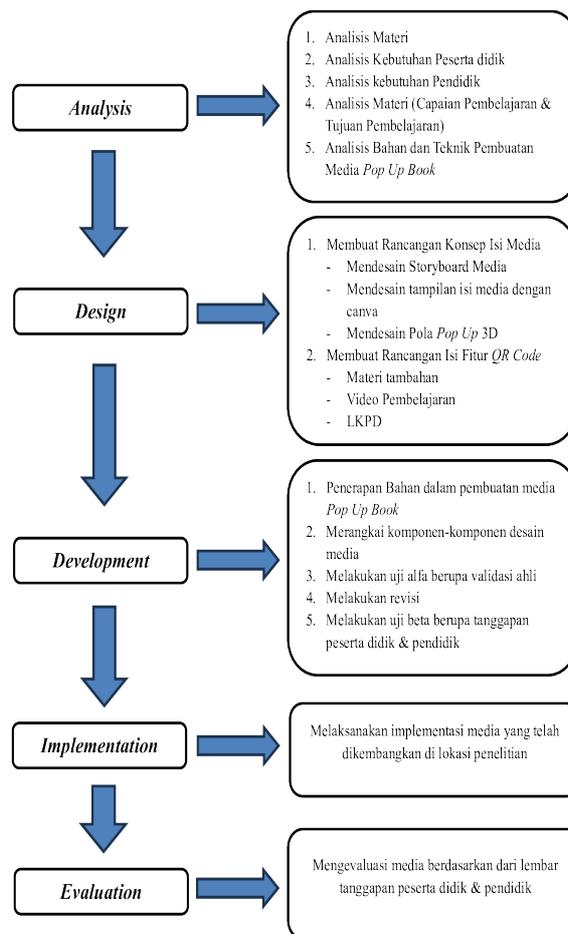
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, mendesain, serta mengukur validitas dan kepraktisan media *Pop Up Book* pada mata pelajaran IPA di kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi pengembangan media pembelajaran dan manfaat praktis bagi guru, siswa, serta sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPA.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar yang berlokasi di Jl. A. Mangerangi no. 2. Pemilihan lokasi ini bertujuan memperoleh gambaran umum dan informasi akurat mengenai

potensi permasalahan yang relevan untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2010:24), "tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama penelitian dilaksanakan. Tetapi lamanya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data dan tujuan penelitian." Waktu penelitian diperkirakan berlangsung pada Agustus hingga Oktober 2024 setelah produk dinyatakan layak oleh validator ahli.

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III di UPT SPF SDN Balang Boddong. Pemilihan ini didasarkan pada teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret (Fahmi, 2021). Pada tahap ini, siswa mulai berpikir logis namun masih memerlukan contoh konkret. Siswa memiliki variasi dalam gaya belajar, motivasi, pemahaman materi IPA, serta minat membaca yang beragam.



Gambar 3.1. Adaptasi Model ADDIE

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Apriliani dkk., 2023).

1. Tahap Analisis mencakup analisis materi, peserta didik, pendidik, capaian pembelajaran, serta bahan dan teknik pembuatan *Pop Up Book*.
2. Tahap Desain meliputi perancangan *storyboard*, pola *Pop Up 3D*, dan fitur *QR Code*.

Pengembangan melibatkan validasi produk, revisi, dan uji coba perorangan maupun kelompok besar.

3. Tahap Implementasi dilakukan dengan mengaplikasikan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPA materi makhluk hidup. Tujuannya adalah menilai sejauh mana media dapat diterapkan oleh guru dan siswa.
4. Tahap Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan hasil revisi dan tanggapan siswa melalui lembar respon untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, dan angket. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan guru dan tiga siswa mewakili kemampuan membaca rendah, sedang, dan tinggi (Sugiyono, 2015:231). Observasi partisipan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan. Angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, validasi produk, serta memperoleh tanggapan dari guru dan siswa, dengan skala Likert dan Gutman.

Tabel 3.5 Indikator penilaian skala Gutman

Nilai Skala	Penilaian
1	Ya
0	Tidak

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif statistik. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari review ahli media, desain pembelajaran, dan ahli materi yang berupa masukan, kritik, dan saran dari angket dan wawancara. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi media pembelajaran.

Sementara itu, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data angket menggunakan rumus persentase guna menilai kebutuhan, validitas, dan kepraktisan media *Pop Up Book*. Media dinyatakan valid dan praktis jika memperoleh skor 75%-100%, sedangkan di bawahnya memerlukan revisi.

Tabel 3.7 Koversi tingkat validitas produk pengembangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0 - 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah :

Persentase=

$$\frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

\sum = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus :

Persentase = F : N

Keterangan :

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Uji coba produk dilakukan melalui *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* melibatkan ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi isi dan kualitas *Pop Up Book*, diikuti dengan revisi berdasarkan saran mereka. *Beta test* dilakukan dalam dua tahap: uji coba kelompok kecil dengan lima siswa dan uji coba kelompok besar dengan seluruh siswa kelas III di UPT

SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar. Uji coba ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media sebelum digunakan secara luas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap analisis

a. Analisis Materi

Hasil observasi di kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar menunjukkan kebutuhan media pembelajaran yang membantu pemahaman konsep abstrak IPA. Guru menyarankan *penggunaan Pop Up Book* sebagai media visual interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, terutama pada materi makhluk hidup. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajar.

b. Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dengan tiga peserta didik dari berbagai tingkat kemampuan membaca menunjukkan kesulitan memahami materi tanpa media visual yang menarik. Siswa tertarik pada media pembelajaran kreatif seperti gambar berwarna, video, dan alat peraga. Hal ini didukung hasil angket

dari 29 siswa kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong. Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan karakteristik materi melalui angket berisi 12 pertanyaan untuk memastikan pengembangan media *Pop Up Book* sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik.

Hasil angket identifikasi kebutuhan peserta didik kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong menunjukkan persentase 90% dari 348 jawaban, termasuk dalam kualifikasi Sangat Dibutuhkan untuk pengembangan media *Pop Up Book*.

c. Identifikasi Kebutuhan Pendidik

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III mengungkapkan kesulitan dalam menjelaskan konsep abstrak dan perlunya media pembelajaran interaktif yang tidak bergantung pada *handphone* karena aturan sekolah. Hal ini didukung hasil angket identifikasi kebutuhan pendidik.

Hasil angket identifikasi kebutuhan pendidik menunjukkan persentase 80% dari 12 pertanyaan, termasuk dalam kategori dibutuhkan untuk pengembangan media *Pop Up Book*

c. Analisis CP dan TP

Analisis ini bertujuan menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam produk, disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di UPT SPF SDN Balang Boddong, dengan mengunsung tema makhluk hidup dengan topik materi pembahasan meliputi, ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup, pengelompokkan hewan dan tumbuhan.

d. Modul Ajar

Pada tahap ini, peneliti menganalisis modul ajar yang digunakan guru kelas III dalam pembelajaran materi pengelompokkan hewan. Modul ajar yang dianalisis meliputi modul dari Kemendikbud dan modul ajar yang diperoleh dari sumber-sumber internet.

e. Analisis Bahan dan Teknik Pembuatan Media *Pop Up Book*

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap bahan dan teknik pembuatan media *Pop Up Book*. Bahan dianalisis untuk memastikan kualitas, keamanan, dan daya tarik visual, sementara teknik pembuatan dianalisis agar elemen *Pop Up* berfungsi dengan baik, mudah digunakan, tahan lama, dan rapi. Analisis ini juga mencakup

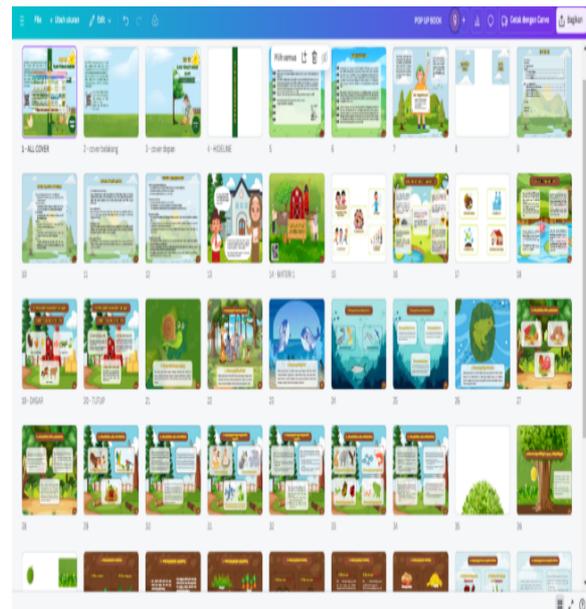
penyesuaian antara bahan dan teknik untuk menghasilkan media berkualitas yang mendukung pembelajaran.

2. Tahap Desain

a. Membuat rancangan konsep isi media *Pop Up Book*

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep isi *Pop Up Book* dengan tema utama "Mengenal Makhluk Hidup." Materi dibagi ke dalam beberapa halaman menarik dengan elemen *Pop Up* yang bisa bergerak saat halaman dibuka. Storyboard digunakan untuk memastikan alur dan tampilan terstruktur, memudahkan pemahaman peserta didik. Teks disederhanakan dengan bahasa yang mudah dipahami dan ditempatkan rapi agar tidak mengganggu gambar.

Desain tampilan isi menggunakan aplikasi Canva, sementara pola desain *Pop Up 3D* pada ilustrasi siput dan katak diadaptasi dari template *PaperPaul* dan dimodifikasi dengan aplikasi *Medibang Paint*. Produk akhir adalah buku bergambar 30 halaman yang mencakup berbagai bagian, mulai dari sampul depan hingga sampul belakang.



Gambar 4.2 Desain isi media *Pop Up Book*

b. Membuat rancangan desain isi pada fitur *QR Code*

Dalam pembuatan *Pop Up Book*, peneliti merancang fitur *QR Code* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi tambahan seperti video, LKPD, dan materi tambahan lainnya. Konten ini dirancang menggunakan Canva dan diunggah ke *Google Drive* dalam folder khusus. *QR Code* yang ditempatkan di halaman-halaman buku memungkinkan siswa mengakses video, materi tambahan, atau LKPD dengan memindai kode. Video pembelajaran yang digunakan berasal dari *channel* YouTube "Saya Bisa."

3. Tahap Pengembangan

a. Penerapan bahan dalam pembuatan media Pop Up Book
Bahan yang digunakan dalam pembuatan Pop Up Book meliputi:

- 1) Kertas karton F4 untuk halaman materi
- 2) Kertas manila A4 untuk tampilan Pop Up
- 3) Double tip untuk perekat
- 4) Gunting dan *cutter* untuk memotong
- 5) Lem fox untuk merekatkan komponen
- 6) Board paper untuk alas sampul
- 7) Art Paper glossy untuk sampul

b. Merangkai produk



Pada tahap merangkai, peneliti mencetak desain *Pop Up Book*, lalu menggabungkannya menjadi satu buku. Setiap halaman dipotong, dilipat, dan bagian Pop Up

ditempelkan agar berfungsi dengan baik. Tahapan merangkai meliputi:

- 1) Mencetak desain halaman dan *Pop Up*.
- 2) Menyatukan pola 3D pada ilustrasi siput dan katak menggunakan teknik *V-Folding*, *transformation*, dan *parallel slide*.
- 3) Menggabungkan ilustrasi dan teks menggunakan teknik *lift the flap*.
- 4) Menggabungkan ilustrasi pada halaman materi menggunakan teknik *V-Folding* dan *Internal Stand*.

Dalam pengembangan *media Pop Up Book*, diperoleh data validasi (uji alfa) dari ahli materi dan ahli media, serta uji beta dari guru dan peserta didik. Ahli materi mengevaluasi aspek pembelajaran dan konten, sementara ahli media mengevaluasi kualitas dan ketergunaan media. Hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi dan mengukur tingkat validitas media sebelum diuji coba di lapangan.

a. Validasi Ahli Media

Berdasarkan validasi ahli media dengan Hasil 87% berada pada kualifikasi baik. Namun, perlu saran atau masukan dari ahli media untuk meningkatkan kualitas media *Pop Up Book*.

Adapun saran yang diberikan yakni menambahkan QR Code pada beberapa halaman dan memberikan warna lain pada kata/kalimat penting.

b. Validasi ahli Isi/materi

Validasi ahli isi/materi terhadap Media *Pop Up Book* menghasilkan persentase validitas 98%, yang masuk dalam kualifikasi sangat baik tanpa perlu revisi setelah uji coba. Meskipun demikian, peneliti tetap menerima masukan dan saran dari ahli isi/materi untuk lebih meningkatkan kualitas media *Pop Up Book* yang dihasilkan.

Setelah uji alfa yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, produk yang dikembangkan selanjutnya diuji coba di lapangan (uji beta). Uji beta dilakukan pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong, yang melibatkan 1 guru dan 29 siswa (16 laki-laki dan 13 perempuan). Media *Pop Up Book* tersebut dinilai oleh guru dan siswa, kemudian diberikan komentar, masukan, dan saran untuk perbaikan.

a. Uji beta 1

Uji Beta 1 dilakukan pada 5 peserta didik dengan kemampuan membaca yang berbeda (tinggi,

sedang, rendah) pada 9 September 2024. Pemilihan siswa ini dibantu oleh pendidik untuk mewakili semua golongan kemampuan membaca. Uji Beta 1 bertujuan menilai kelayakan Media *Pop Up Book* dengan menggunakan angket yang mencakup 12 butir pertanyaan tentang aspek tampilan dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil rerata media *Pop Up Book* yang diujicobakan pada 5 peserta didik mendapatkan persentase 85% pada kualifikasi praktis (tidak perlu direvisi).

b. Uji Beta 2

Uji Beta 2 dilaksanakan pada 18 September 2024 untuk menilai kepraktisan produk. Uji coba ini melibatkan 29 peserta didik yang dibagi dalam tiga kelompok di kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong. Peserta didik memberikan penilaian melalui angket yang telah disiapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil rerata Media *Pop Up Book* yang diujicobakan pada 29 peserta didik mendapatkan persentase 90% pada kualifikasi sangat praktis (tidak perlu direvisi).

c. Analisis respon guru

Selain peserta didik, uji coba juga melibatkan 1 guru kelas III untuk memberikan tanggapan terkait penggunaan media *Pop Up Book*. Setelah dihitung, persentase tingkat kepraktisan media *Pop Up Book* mencapai 95%, yang masuk dalam kualifikasi Sangat Praktis dan tidak perlu revisi.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar. Tujuan tahap ini adalah memastikan media dapat digunakan sesuai rencana dan mendukung proses pembelajaran, serta untuk melihat penerapannya oleh guru dan siswa dalam kondisi nyata.

5. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti tidak melakukan evaluasi karena tidak ada revisi yang diperlukan setelah uji alpha dan beta. Hasil uji menunjukkan media *Pop Up Book* sudah memenuhi kriteria dan berfungsi dengan baik, sehingga tidak perlu perbaikan lebih lanjut.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media *Pop Up Book* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dirancang untuk memotivasi minat literasi, khususnya literasi sains, dengan pendekatan visual dan menarik. Media ini bertujuan membuat konsep ilmiah yang sulit lebih mudah dipahami dan membantu menumbuhkan minat baca siswa melalui penyajian informasi yang interaktif. Menurut Wati dalam Karisma dkk. (2020), media *Pop Up Book* dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar. Penelitian ini berfokus pada respon dan kebermanfaatan media *Pop Up Book* berdasarkan validasi dan kepraktisan, tanpa mengukur tingkat efektivitas produk.

Pengembangan media *Pop Up Book* bertujuan untuk membantu siswa memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III SD. Hasil angket menunjukkan sebagian siswa merasa kesulitan mempelajari IPA, dan banyak yang mendapatkan nilai rendah dalam ulangan harian. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman materi, miskonsepsi, dan rendahnya kemampuan membaca siswa

(Handayani dkk.,) dalam (Nugraha, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, seperti media *Pop Up Book* yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep IPA secara 3D (Aulia & Wuryandani, 2019).

Pop Up Book dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa melalui desain 3D yang interaktif (Indrianto & Kurniawati, 2020). Media ini juga dilengkapi dengan fitur *QR Code* yang memungkinkan siswa mengakses materi tambahan seperti video dan LKPD melalui ponsel (Majid dkk., 2021). Penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain *Pop Up Book* memudahkan pembuatan media yang menarik dan mudah digunakan. *Pop Up Book* juga memanfaatkan gambar-gambar tiga dimensi dan gerakan kinetik untuk memperjelas pemahaman materi, serta dapat merangsang imajinasi dan meningkatkan daya ingat siswa (Ulfa dkk, 2020).

Uji coba media *Pop Up Book* menunjukkan hasil yang sangat praktis, baik dari sisi tampilan, isi materi, maupun manfaatnya. Siswa

antusias dan aktif dalam menggunakan media ini, yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama yang menyukai media konkret dan interaktif (Ekayani dalam hanisah, 2022). Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media ini, berharap dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa). Fitur *QR Code* menambah interaktivitas dengan menyediakan akses cepat ke materi tambahan, yang mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam.

Meskipun demikian, pengembangan media *Pop Up Book* ini memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu dan keterampilan dalam pembuatan, rentan terhadap kerusakan, dan keterbatasan jumlah halaman yang dapat disajikan. Meskipun begitu, kelebihan media ini, seperti kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi IPA, dan mendorong aktivitas belajar siswa, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif. Peneliti berharap media ini dapat meningkatkan motivasi literasi dan minat belajar siswa di

kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar.

Secara keseluruhan, media *Pop Up Book* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, media ini diharapkan dapat diterapkan lebih luas di kelas-kelas SD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *media Pop Up Book* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III UPT SPF SDN Balang Boddong Kota Makassar sangat dibutuhkan. Media ini berisi tiga topik materi yang dikembangkan sesuai RPP kelas III, dengan tampilan tiga dimensi menggunakan berbagai teknik pop-up. Validitas media ini dinilai sangat valid oleh validator media dan validator isi/materi, serta hasil uji coba kepraktisan oleh siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini sangat praktis. Dengan demikian, media *Pop Up Book* ini layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas III.

Saran

Peneliti menyarankan agar kepala sekolah dan pihak sekolah mendukung penggunaan media *Pop Up Book* serta menyediakan fasilitas yang memadai. Guru kelas III diharapkan memanfaatkan media ini untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media *Pop Up Book* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media ini pada materi lain dan melakukan penelitian lanjutan terkait efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N., & Wuryandani, W. (2019). *Multicultural Strip Comic As A Learning Media To Improve The Caring Character In Primary School. Journal Of Education And Learning* (Edulearn), 13(4), 527–533. <https://doi.org/10.11591/edulearn.V13i4.13330>
- Fahmi, F., & Firmansyah, F. (2021). Orientasi Perkembangan Pendidikan Islam Pasca Proklamasi Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 83-95

- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Indrianto, N. (2020). *Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 279-291.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran *Quick Response Code (QR Code)* Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529-549.
- Narut, Y. F., & Supardi, K. (2019). Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran ipa di indonesia. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 61-69.
- Nugraha, D. M. D. P. (2022). Hubungan kemampuan literasi sains dengan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 153-158.
- Sekretariat Negara RI. Undang-Undang No.23 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). *Media Pop Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197-208.
- Tyas, S. R. (2022). Implementasi Media *Pop Up Book* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 89 Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-16.)