

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* PADA MATA PELAJARAN IPA  
MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS III**

Siti Aisyah<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>, Agnestasia Ramadhani Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[1sitiaisyahrahmah34@gmail.com](mailto:sitiaisyahrahmah34@gmail.com), [2erwinrsaputra@upi.edu](mailto:erwinrsaputra@upi.edu),

[3agnestasiarp@upi.edu](mailto:agnestasiarp@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This study focuses on the development of a learning media in the form of a pop-up book for the science subject, aimed at third-grade elementary school students, specifically on the topic of the animal life cycle. The background of this research is the low understanding and motivation of students in learning the animal life cycle material due to the use of unengaging learning tools that lack active student involvement. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The developed media is a three-dimensional pop-up book designed to be attractive and interactive, featuring illustrations of the life cycles of several animals such as butterflies, frogs, mosquitoes, cockroaches, grasshoppers, and dragonflies. Validation results from experts indicate that the media is highly feasible for use, with assessment percentages of 93.3% from media experts, 92% from content experts, 80% from instructional design experts, and 90.9% from teachers as users. A limited trial involving 19 students showed a very practical response with percentages of 92.3% from students and 97.5% from teachers. A wider trial involving 20 students showed a student response of 94% while the teachers' response remained at 97.5%. Based on these results, the pop-up book media is considered feasible and practical to implement in elementary school science learning activities, and it is capable of enhancing students' understanding and interest in learning abstract topics such as the animal life cycle.*

**Keywords:** *science, animal life cycle learning media, pop-up books, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbentuk *pop-up book* mata pelajaran IPA ditujukan bagi peserta didik kelas III SD, khususnya pada materi siklus hidup hewan. Latar belakang riset ini merupakan rendahnya pemahaman dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi siklus hidup hewan akibat penggunaan sarana belajar yang tidak menarik serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima

tahap, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Media yang dikembangkan berupa *pop-up book* tiga dimensi yang dirancang menarik dan interaktif, serta memuat ilustrasi siklus hidup beberapa hewan seperti kupu-kupu, katak, nyamuk, kecoa, belalang, dan capung. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak digunakan, dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 93,3%, ahli materi 92%, ahli desain pembelajaran 80%, dan guru sebagai pengguna sebesar 90,9%. Uji coba terbatas yang melibatkan 19 siswa menunjukkan respons sangat praktis dengan persentase 92,3% dari siswa dan 97,5% dari guru. Uji coba luas yang melibatkan 20 siswa menunjukkan respons siswa sebesar 94% dan guru tetap 97,5%. Berdasarkan hasil tersebut, media *pop-up book* dinyatakan layak dan praktis diterapkan dalam kegiatan belajar IPA di sekolah dasar, serta mampu mengembangkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap topik yang diajarkan yang bersifat abstrak seperti siklus hidup hewan.

**Kata Kunci:** IPA, media pembelajaran siklus hidup hewan, *pop-up book*, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pola pikir serta perilaku ilmiah yang ditunjukkan oleh siswa. Salah satu disiplin ilmu berkontribusi dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta pemahaman terhadap alam sekitar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Siklus hidup hewan adalah salah satu bahasan utama dalam mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Konsep ini menjelaskan tahapan kehidupan hewan mulai dari awal kehidupannya hingga tumbuh menjadi dewasa. Daur hidup hewan adalah serangkaian pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh hewan sejak awal

kehidupannya (telur, embrio, atau kelahiran) hingga mencapai tahap dewasa dan akhirnya mereproduksi, menghasilkan individu baru yang akan mengalami siklus serupa. Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran IPA kerap kali dipersepsikan sebagai hal yang kompleks dan tidak mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret seperti siklus hidup hewan.

Alat bantu pembelajaran memegang peranan krusial dalam dunia pendidikan karena mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Sebagai alat bantu dalam mengajar,

guru menggunakan media pembelajaran, untuk mendukung penyampaian informasi, tetapi juga memperjelas konsep yang sulit dipahami. Menurut Nurrita, (2018) media pembelajaran berperan untuk penghubung antara bahan ajar dan siswa, sehingga pesan atau informasi yang penyampaiannya membuat peserta didik lebih mudah memahami. Sejalan dengan Mukarromah & Andriana, (2022) Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar karena membantu siswa memahami pelaja tercapainya tujuan pembelajaran dapat didukung melalui penggunaan media yang sesuai. Dengan menggunakan media yang tepat, motivasi serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat, yang pada akhirnya membantu mereka menyerap materi dengan lebih efektif.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Sukaraja, diketahui bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPA. Di samping itu motivasi belajar peserta didik juga terpantau rendah selama proses pembelajaran. Salah satu

penyebab dari permasalahan ini adalah penggunaan sarana belajar yang kurang menarik minat dan belum cukup mendukung pemahaman materi bagi siswa.

Berdasarkan masalah tersebut dapat dikembangkan inovasi dalam media pembelajaran, adalah media *pop-up book* untuk materi siklus hidup hewan. Peserta didik jenjang sd umumnya memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap buku yang memuat ilustrasi menarik.

*Pop-up book* sebagai media visual yang memiliki kemampuan menyajikan representasi materi pembelajaran secara jelas dan konkret, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap subjek yang dipelajari. *Pop-up book* tergolong media visual berjenis buku yang dilengkapi dengan elemen 3D yang dapat muncul atau bergerak saat halaman dibuka. Menurut Fajriani, Jurahman & Evitasari (2024) Media Jenis buku *pop-up* memiliki gambar 3D yang muncul saat halaman dibuka, serta menampilkan ilustrasi mengesankan secara visual, dan menciptakan tampilan yang mengesankan bagi pembacanya. Pemilihan media didasarkan pada kesesuaiannya

dengan karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar, yang pada umumnya menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap media pembelajaran berbasis visual, khususnya yang memuat unsur gambar. Berdasarkan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, peserta didik pada jenjang SD dengan rentang usia 7 hingga 12 tahun masih berada pada tahap kognitif operasional konkret. Fase tersebut proses pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui materi yang bersifat konkret dan dapat dihubungkan dengan pengalaman langsung (Marinda, 2020).

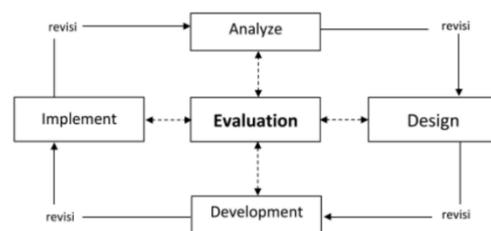
Pemanfaatan media *pop-up book* dalam kegiatan belajar mengajar IPA berpotensi menjadi sarana dalam membantu siswa memahami konsep yang rumit dan sulit untuk dipahami apabila hanya disampaikan melalui teks. Kehadiran elemen visual yang interaktif dan berwujud 3D mampu menghadirkan ilustrasi visual yang konkret, sehingga memudahkan siswa saat menguasai materi, seperti proses-proses alam, siklus hidup, maupun struktur tubuh makhluk hidup.

Dengan demikian, Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, Rencana penelitian ini adalah

mengembangkan media *pop-up book* yang diinginkan agar mampu berkontribusi dalam mempermudah pendidik memberikan materi mengenai siklus hidup hewan secara lebih efektif. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan untuk Kelas III SD." Dilaksanakan di SDN 1 Sukaraja.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), tujuannya untuk merancang produk dan mengevaluasi efektivitas penggunaannya. (Sugiyono, 2017). Model ADDIE dipilih sebagai metode dalam pelaksanaan penelitian.



**Gambar 1 Model ADDIE**

Tahapan dalam model ADDIE terdiri dari lima tahap, yakni sebagai berikut :

- 1) *Analyze* Pada tahap ini, analisis dan identifikasi masalah dan kebutuhan yang terkait dengan topik penelitian dilakukan oleh peneliti.

Guna memperoleh Untuk memperoleh data yang tepat dan mencerminkan kondisi nyata di lapangan, peneliti menggunakan berbagai teknik seperti observasi dan wawancara dan studi dokumentasi yang dilaksanakan di SDN 1 Sukaraja.

2) Pada tahap *design*, produk dikembangkan berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan sebelumnya, hasil yang dikembangkan pun dapat memenuhi tujuan yang sudah ditetapkan.

3) Pada tahap *development*, dilakukan proses pembuatan dan sekaligus validasi terhadap produk yang telah dirancang. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, validasi dilakukan oleh pakar yang memiliki keahlian bidang terkait. Selanjutnya, media yang telah divalidasi diperbaiki, dan disempurnakan berdasarkan masukan serta rekomendasi dari para ahli.

4) *Implementation* (implementasi) Setelah proses pengembangan dan revisi pada tahap sebelumnya, produk dinyatakan siap untuk diujicobakan di lapangan. Tahap selanjutnya penilaian dari guru dan peserta didik memberikan penilaian

terhadap produk melalui pengisian angket respons yang telah disediakan.

5) *Evaluate* (evaluasi) Pada tahap ini, peneliti melaksanakan evaluasi guna menilai kualitas produk, baik sebelum maupun sesudah diimplementasikan. Proses evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data hasil validasi dari para ahli, serta masukan yang diterima dari guru dan siswa melalui instrumen angket.

Penelitian ini menggunakan data yang meliputi kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif berasal dari tanggapan guru serta peserta didik kelas III mengenai media pembelajaran yang telah dibuat, ditambah dengan masukan dari para ahli. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil pengolahan angket yang diisi guru dan siswa, serta hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli.

Teknik analisis data yang dipakai berfungsi guna mendapatkan informasi dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan aspek validitas dan kepraktisan. Penilaian para ahli dengan skala likert 1-5 digunakan dalam memperoleh validitas data, di mana skala tersebut dibuat untuk mengevaluasi media berdasarkan

sejumlah pernyataan disusun sebelumnya. Penilaian menggunakan skor dengan keterangan: 5 berarti

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$$

sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang baik, dan 1 sangat kurang baik. Nilai-nilai tersebut selanjutnya diolah dengan menghitung persentase dari rata-rata skor menggunakan rumus tertentu untuk menentukan tingkat kelayakan media. Berikut rumus untuk menghitung presentase.

Skor akhir yang diperoleh melalui perhitungan dengan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria berikut.

**Tabel 1**  
**Kriteria Produk**

Presentase (%)	Kriteria Validitas Ahli	Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik
0-20	Tidak layak	Tidak Praktis
21-40	Kurang Layak	Kurang Praktis
41-60	Cukup Layak	Cukup Praktis
61-80	Layak	Praktis
81-100	Sangat Layak	Sangat Praktis

(Sumber: Daniar, Soe'oad dan Hefni, 2022)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran *pop-up book* yang digunakan untuk mengajarkan materi siklus hidup hewan pada pelajaran IPA khususnya

di kelas III. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukaraja Model ADDIE yang dipakai memiliki lima fase utama, yakni *analyze, design, development, implementation, serta evaluation*. Oleh karena itu, berikut temuan dan pembahasan mengenai pembuatan media pembelajaran *pop-up book* yang digunakan dalam materi siklus hidup hewan pada pelajaran IPA kelas III di SD

#### **1. Analyze (Analisis)**

Pada tahap pertama peneliti melaksanakan analisis serta identifikasi terhadap permasalahan dan kebutuhan terkait dengan fokus penelitian. Data yang dikumpulkan pada fase analisis ini berupa hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

Tujuan dari analisis observasi ini adalah untuk mengidentifikasi dan melakukan pengamatan jalannya proses pembelajaran di kelas terkait materi siklus hidup hewan. Fokus pengamatan mencakup dua aspek utama, yaitu pemahaman peserta didik terhadap konsep siklus hidup hewan serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru hanya memanfaatkan media *PowerPoint* dimanfaatkan sebagai alat bantu selama kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, beberapa siswa mengalami kendala dalam memahami konsep siklus hidup hewan, yang terlihat saat sesi tanya jawab berlangsung antara guru dan peserta didik. Rendahnya motivasi belajar juga tampak selama kegiatan pembelajaran, di mana sebagian peserta didik menunjukkan kurangnya konsentrasi. Hal tersebut diperkirakan terjadi karena minimnya penerapan media pembelajaran yang mampu mengundang perhatian serta melibatkan siswa secara aktif. Sanjaya, (2021) berpendapat bahwa penerapan media pembelajaran yang sesuai mampu mendorong semangat belajar siswa karena mampu menarik perhatian, memperjelas materi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Batlawi & Hamid, (2022) bahwa media yang interaktif dan menarik apat pula mendukung siswa agar lebih berkonsentrasi dan menguasai materi secara lebih optimal.

Analisis hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran materi siklus hidup hewan, terdapat hambatan yang dirasakan siswa saat mempelajari konsep ini. Lebih lanjut, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa cepat merasa bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara mengenai kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa guru menginginkan media yang tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga mampu menarik perhatian peserta didik serta memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara jelas. Guru menekankan bahwa media tiga dimensi dapat membantu siswa memahami setiap tahapan dalam siklus hidup hewan secara lebih konkret. Media semacam ini dinilai dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih mengasikan bahkan interaktif, yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru juga merekomendasikan agar media yang digunakan bersifat visual, dapat disentuh dan diamati secara langsung, serta memiliki desain yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, misalnya melalui penggunaan warna-warna cerah dan ilustrasi yang jelas.

Berdasarkan hasil analisis studi dokumentasi kurikulum yang digunakan di SDN 1 Sukaraja ini menggunakan dua kurikulum yakni kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Buku teks yang digunakan pada pembelajaran IPA khususnya dikelas III yaitu menggunakan buku tematik dengan judul "Tumbuhan dan Pengembangan Makhluk Hidup" buku tematik terpadu kurikulum 2013 dari kemendikbud tahun 2018. Sedangkan media yang digunakan pada pembelajaran guru menggunakan power point.

## **2. Design (Desain)**

Sesudah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini, proses perencanaan produk dikembangkan berdasarkan temuan dari analisis yang sudah dilaksanakan, sehingga produk yang dibuat dapat memenuhi tujuan yang sudah ditetapkan. Pada tahap perancangan, peneliti terlebih dahulu menentukan tipe media yang akan dibuat. Media dirancang terdiri atas delapan halaman, sampul depan hingga sampul bagian belakang ukuran media 21cm x 29,7cm.

Pada tahap desain ini dalam salah satu platform yang digunakan adalah canva. Canva merupakan

platform desain grafis yang menyediakan beragam fitur dan alat bantu yang mudah digunakan. Melalui aplikasi ini, perancang dapat menyusun ilustrasi, mengatur tata letak halaman, serta merancang elemen-elemen grafis lainnya yang akan dijadikan bagian dari media *pop-up book* yang dikembangkan.

Pengembangan media *pop-up book* dalam penelitian ini menggunakan teknik *internal stand*, yakni teknik yang memungkinkan gambar dapat berdiri tegak di tengah halaman ketika buku dibuka. Media *pop-up book* dilengkapi beberapa fitur interaktif, seperti *pull tab*, *slider*, dan *flap*, yang bertujuan untuk menambah daya tarik dan kontribusi siswa dalam kegiatan belajar mengajar

## **3. Development (Pengembangan)**

Di fase ini, dilaksanakan proses pengembangan media pembelajaran *pop-up book* yang berisi materi tentang siklus hidup hewan, berdasarkan skema yang sudah dirancang pada tahap awal. Sesudah media selesai dikembangkan sesuai dengan desain awal, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli dan calon pengguna guna menilai tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Tabel 2  
Pengembangan Media  
Tampilan media



Pada gambar diatas menunjukkan bahwa cover buku dari media *pop-up book*.



Gambar diatas menunjukkan bahwa sampul belakang dari media yang dikembangkan.



Pada gambar diatas menunjukkan halaman ke-1 pada media *pop-up book*



Gambar diatas menunjukkan halaman ke-2 pada media *pop-up book*



Gambar diatas menunjukkan bahwa halaman ketiga siklus hidup kupu-kupu



Pada gambar diatas menunjukkan halaman keempat siklus hidup katak.



Pada gambar diatas menunjukkan halaman kelima siklus hidup nyamuk.



Pada gambar diatas menunjukkan halaman keenam siklus hidup kecoak.



Pada gambar diatas menunjukkan halaman ketujuh siklus hidup belalang.



Pada gambar diatas menunjukkan halaman kedelapan siklus hidup capung.

Dari tabel 2 diatas menunjukkan pengembangan dari media *pop-up book* siklus hidup hewan. dari tabel berikut dapat diketahui bahwa terdapat 8 halaman dalam media *pop-up book*. Terdapat beberapa siklus hidup hewan diantaranya siklus hidup kupu, katak, nyamuk,kecoa, dan capung. Setelah media selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi atau penilaian oleh para ahli. Fokus utama pada fase ini yaitu untuk menilai apakah media yang telah dibuat dapat diterapkan.

Tahap validasi ini melibatkan beberapa pihak yakni ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan pengguna yaitu guru. Ahli media menilai kualitas tampilan visual, teknis penggunaan, serta aspek interaktif dari media yang dikembangkan. Ahli materi berfokus pada ketepatan dan kelengkapan isi, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, ahli desain mengevaluasi kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti keterpaduan antara tujuan, strategi, dan evaluasi. Selain itu, keterlibatan guru sebagai pengguna karena guru merupakan pihak yang akan menggunakan media

ini dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut hasil validitas dari para ahli.

**Tabel 3**  
**Hasil Validitas**

No	Validasi Ahli	Hasil validitas (%)	Keterangan
1	Validasi Ahli Media	93,3%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	92%	Sangat Layak
3	Validasi Desain Pembelajaran	80%	Layak
4	Validasi Pengguna (Guru)	90,9%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 3, hasil validasi yang dilakukan kepada para ahli membuktikan media *pop-up book* termasuk kategori "layak" hingga "sangat layak". Artinya, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek yang dinilai, seperti isi materi, tampilan visual, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa Buku *pop-up* yang dibuat telah siap diterapkan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Sesudah media pembelajaran finalisasi pengembangannya telah selesai, tahap selanjutnya melakukan uji coba untuk melihat bagaimana media tersebut dapat diterapkan

dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Kegiatan uji coba dilakukan guna mengetahui seberapa efektif media tersebut dan bagaimana respon pengguna terhadapnya.

Pelaksanaan dibagi menjadi dua tahap, yakni uji coba awal secara terbatas dan uji coba lanjutan secara lebih luas. Tahap uji coba terbatas diterapkan pada kelompok siswa dalam skala kecil. Untuk mengetahui apakah Media tersebut dianggap mudah dipahami, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa. Setelah dilakukan revisi berdasarkan temuan dari uji coba terbatas, berikutnya dilanjutkan ke tahap uji coba luas melibatkan lebih banyak siswa. Kedua tahap uji coba ini dilaksanakan di SDN 1 Sukaraja sebagai tempat penelitian.

**a. Uji coba terbatas**

Kegiatan uji coba terbatas dilangsungkan di kelas III SDN 1 Sukaraja pada tanggal 22 April 2025 dengan partisipasi 19 peserta didik. Kegiatan ini bertujuan mengukur tanggapan guru dan siswa mengenai media pembelajaran. Guru mengisi angket setelah menggunakan media selama, sedangkan siswa memberikan tanggapan setelah pembelajaran selesai.

**Tabel 4**  
**Hasil Respon Siswa (Uji coba terbatas)**

Indikator	Presentase %	Kriteria
Apakah gambar dari media <i>pop-up book</i> menarik ?	99%	Sangat praktis
Apakah warna dari media <i>pop-up book</i> menarik ?	92%	Sangat praktis
Apakah tulisan dari media <i>pop-up book</i> sudah rinci dan jelas ?	89%	Sangat praktis
Apakah isi materi dalam <i>pop-up book</i> mudah untuk dipahami ?	93%	Sangat praktis
Apakah setelah menggunakan media <i>pop-up book</i> kamu lebih mudah memahami materi ?	79%	Praktis
Apakah kamu setuju apabila media <i>pop-up book</i> digunakan untuk mempelajari materi siklus hidup hewan ?	100%	Sangat praktis
Apakah kamu lebih suka belajar IPA menggunakan <i>pop-up book</i> ?	87%	Sangat praktis
Apakah ketika belajar dengan media <i>pop-up book</i> kamu merasa lebih mudah ?	94%	Sangat praktis
Apakah <i>pop-up book</i> ini bermanfaat sebagai media pembelajaran IPA ?	98%	Sangat praktis
Apakah kamu lebih tertarik ketika belajar menggunakan <i>pop-up book</i> dari pada buku lain ?	98%	Sangat praktis
Apakah menggunakan <i>pop-up book</i> kamu merasa tidak cepat bosan ?	87%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>92,3%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan siswa mengenai penggunaan media *po-up book* memperoleh skor rata-rata 92,3% artinya diklasifikasikan sebagai “sangat praktis”

**Tabel 5**  
**Hasil Respon Guru (Uji coba terbatas)**

No	Pertanyaan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan media <i>pop-up book</i> ?	✓				
2.	Apakah ibu tertarik mengajarkan materi siklus hidup hewan dengan media <i>pop-up book</i> ?	✓				
3.	Apakah menurut ibu materi pembelajaran siklus hidup hewan pada media <i>pop-up book</i> menarik ?	✓				
4.	Apakah media <i>pop-up book</i> ini memudahkan ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran ?	✓				
5.	Bagaimana kejelasan penyajian materi pembelajaran siklus hidup hewan dalam media <i>pop-up book</i> ?	✓				
6.	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>pop-up book</i> ?	✓				
7.	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>pop-up book</i> ?		✓			
8.	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi ?	✓				

Tabel diatas menunjukkan data uji coba terbatas sehubungan dengan pandangan guru mengenai pemanfaatan media buku *pop-up* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 97,5%.

**b. Uji Coba Skala Luas**

Uji coba pada skala yang lebih luas dilaksanakan tanggal 23 april 2025 di kelas III SDN 1 Sukaraja dengan melibatkan 20 orang peserta didik. Kegiatan ini bertujuan mengukur tanggapan guru dan siswa mengenai media pembelajaran. Guru mengisi angket setelah menggunakan media selama pembelajaran, sedangkan siswa memberikan tanggapan setelah pembelajaran selesai.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Coba Luas Respon siswa**

Indikator	Presentase %	Kriteria
Apakah gambar dari media <i>pop-up book</i> menarik ?	98%	Sangat praktis
Apakah warna dari media <i>pop-up book</i> menarik ?	96%	Sangat praktis
Apakah tulisan dari media <i>pop-up book</i> sudah rinci dan jelas ?	90%	Sangat praktis
Apakah isi materi dalam <i>pop-up book</i> mudah untuk dipahami ?	95%	Sangat praktis
Apakah setelah menggunakan media <i>pop-up book</i> kamu lebih mudah memahami materi ?	92%	Sangat Praktis
Apakah kamu setuju apabila media <i>pop-up book</i> digunakan untuk mempelajari materi siklus hidup hewan ?	96%	Sangat praktis
Apakah kamu lebih suka belajar IPA menggunakan <i>pop-up book</i> ?	91%	Sangat praktis
Apakah ketika belajar dengan media <i>pop-up book</i> kamu merasa lebih mudah ?	96%	Sangat praktis
Apakah <i>pop-up book</i> ini bermanfaat sebagai media pembelajaran IPA ?	93%	Sangat praktis
Apakah kamu lebih tertarik ketika belajar menggunakan <i>pop-up book</i> dari pada buku lain ?	90%	Sangat praktis
Apakah menggunakan <i>pop-up book</i> kamu merasa tidak cepat bosan ?	94%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat praktis</b>

Hasil uji coba luas mengenai tanggapan siswa terhadap media *pop-up book*, Seperti yang ditampilkan pada Tabel 6, memperlihatkan nilai rata-rata sebesar 94% yang tergolong dalam klasifikasi sangat praktis.

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Coba Luas Respon Guru**

No	Pertanyaan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan media <i>pop-up book</i> ?	✓				
2.	Apakah ibu tertarik mengajarkan materi siklus hidup hewan dengan media <i>pop-up book</i> ?	✓				
3.	Apakah menurut ibu materi pembelajaran siklus hidup hewan pada media <i>pop-up book</i> menarik ?	✓				
4.	Apakah media <i>pop-up book</i> ini memudahkan ibu dalam mengajarkan materi pembelajaran ?	✓				
5.	Bagaimana kejelasan penyajian materi pembelajaran siklus hidup hewan dalam media <i>pop-up book</i> ?	✓				
6.	Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada <i>pop-up book</i> ?	✓				
7.	Bagaimana kualitas tulisan yang digunakan pada <i>pop-up book</i> ?		✓			
8.	Bagaimana kejelasan gambar dan tulisan berdasarkan materi?	✓				

Tabel 7 diatas menunjukkan Nilai rata-rata tanggapan guru pada uji coba skala luas terhadap penggunaan media *pop-up book* adalah 97,5%

**5. Evaluation (Evaluasi)** Fase ini adalah tahap terakhir dalam penelitian berbasis model ADDIE, yang menilai kevalidan dan kepraktisan media *pop-up book* untuk pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di SD. Evaluasi dilakukan saat tahap pengembangan hingga implementasi, melibatkan penilaian ahli dan pengguna.

Hasilnya, media dinyatakan layak, dengan Skor dari para ahli menunjukkan 93,3% untuk ahli media, 92% untuk ahli materi, 80% untuk ahli desain, dan 90,9% dari guru. Respons siswa pada uji coba terbatas adalah 92,3%, dengan guru memberikan skor 97,5%. Sedangkan pada uji coba luas, respons siswa mencapai 94% dan guru tetap 97,5%, menunjukkan media sangat layak dan praktis digunakan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, pemanfaatan media pop-up book dalam pembelajaran IPA mengenai siklus hidup hewan bagi siswa kelas III SD bahwa:

- 1) Menurut hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, ahli desain pembelajaran, serta tanggapan dari pengguna, guru, dan peserta didik, Media pop-up book terkait siklus hidup hewan terbukti layak dipergunakan dalam pembelajaran.
- 2) Data kepraktisan media *pop-up book* tentang siklus hidup hewan berdasarkan angket respons siswa dan guru menunjukkan persentase yang tinggi. Pada uji coba terbatas, siswa memberikan respons sebesar 92,3% dan guru 97,5%.

Sedangkan pada uji coba luas, respons siswa mencapai 94% dan guru tetap 97,5%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media tersebut sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *JBES: Journal of Biology Education and Science*, 2(2), 128-134.
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71-82.
- Fajriani, A., Jurahman, Y. B., & Evitasari, A. D. (2024). media pembelajaran pop up book dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ipa di sekolah dasar: media pembelajaran pop up book dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ipa di sekolah dasar. *dikdastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi*

*Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta