

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 01, No. 01, November 2020

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)[Login](#)[Register](#)[Current](#)[Archives](#)[Journal's Cover](#)[Announcements](#)[About ▾](#)

EDITORIAL TEAM

Chief Editor

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editor

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Udjang Pairin (Universitas Negeri Surabaya) (SintaID: 5990886)

Resdianto Permata Raharjo (Universitas Negeri Surabaya) (SintaID: 5996239)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta AuthorID:6173738)

Open Journal Systems

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

[ARTICLE TEMPLATE](#)

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)

[Login](#)

[Register](#)

[Current](#)

[Archives](#)

[Journal's Cover](#)

[Announcements](#)

[About](#) ▼

[Search](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 3 No 2 (2023): IJPSE



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 02 April 2023

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2>

Published: 2023-04-16

Articles

The Effectiveness of Assignment Method Through Whatsapp Application on The Mathematics Learning Outcomes of Students in Elementary School

lasyana kusumastuti, Arissona Dia Indah Sari, Iqnatia Alfiansyah

1-10

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengaruh Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Tematik Kelas 5 SDN Sukorejo 1

Miftahul Jannah, M. Bambang Edi Siswanto

11-19

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Pocket Book Guna Melatih Keterampilan Menulis Huruf Tegak Bersambung 2 SD

Aisyah Bitis Rohmatulloh, Ratih Asmarani

20-27

 PDF (Bahasa Indonesia)

Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Melalui Media Pop Up Book

Ma'ruf Mustofa, Hawwin Fitra Raharja

28-35

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Pop_Up Book Pada Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar

Rizqi Wulandari, Ratih Asmarani

36-43

 PDF (Bahasa Indonesia)

Penanaman Sikap Toleransi Melalui Materi IPS Tema 7 Kelas IV SDN Kedawong

Aminatus Sholihah, Hawwin Fitra Raharja

44-52

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Tema 9 Subtema 1 PB 1 Di SDN Brudu

Zumrotus Sholikhah, Desty Dwi Rochmania

53-60

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV

Muhammad Farokhi, Hawwin Fitra Raharja

61-69

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Influence Of Puzzle Board Media On The Learning Outcomes Of 2nd Grade of SDIT Darul Falah

Rohmatul Hidayah, Emy Yunita Rahma Pratiwi

70-77

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

Widiyono Aan, Nihlatun Nakiyah, Khoirul Amri

78-84

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Explosion box Sebagai Pengenalan Sejarah Bangsa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar

Sufie Aulya Rahmadhany, Ratih Asmarani

85-94

 PDF (Bahasa Indonesia)

Effect Of STEM-Based Hydrologic Cycle Diorama For Science Comprehension At Grade V

Kiki Amalia, Emy Yunita Rahma Pratiwi

95-104

 PDF (Bahasa Indonesia)

Development of Flashcard Media On Indonesia for Studen At Grade 2 Elementary School

Nova Adelia Febriani, Ratih Asmarani

105-111

 PDF (Bahasa Indonesia)

Application Of Character Education In Civics Learning Era 5.0 Class V Gempollegundi Elementary School

Zulia Rahma Dela, Emy Yunita Rahma Pratiwi

112-119

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Kahoot Untuk Siswa Kelas V SDIT Darul Falah

Dedy Nurqori, Hawwin Fitra Raharja
120-128

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD

Hadi Saifuddhin, Desty Dwi Rochmania
129-138

 PDF (Bahasa Indonesia)

English Learning Community in English Village dan Meningkatkan Berkomunikasi Kelas 5(A) MI Al-Hidayah

makhrus ali khotami, M. Bambang Edi Siswanto
139-143

 PDF (Bahasa Indonesia)

Profile of Elementary Student Learning Independence in Mathematics Learning During the Covid-19 Pandemic

febriyanti ayu nurmala sari, Arrisona Dia Indah sari, Afakhrul Masub Bachtiar
144-150

 PDF (Bahasa Indonesia)

Development Of Digital Video Pop-Up Book Theme 7 Subtheme 1 Learning 1 Class IV

Imas Maulidiyah, Muhammad Nuruddin
151-159

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pengembangan Media Permainan Monopoli Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar

Firda Hidayatul Khasanah, Ratih Asmarani
160-168

 PDF (Bahasa Indonesia)

Open Journal Systems

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

[ARTICLE TEMPLATE](#)

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)[Login](#)[Register](#)[Current](#)[Archives](#)[Journal's Cover](#)[Announcements](#)[About](#) ▼

[Home](#) / [Archives](#) / [Vol 3 No 2 \(2023\): IJPSE](#) / [Articles](#)

Development Of Digital Video Pop-Up Book Theme 7 Subtheme 1 Learning 1 Class IV

Imas Maulidiyah

Universitas Hasyim Asy'ari

Muhammad Nuruddin

Universitas Hasyim Asy'ari

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2890>

Keywords: Pop-up book, digital video, theme 7 sub-theme 1 learning 1

Abstract

The learning process that only utilizes media that is often used by students, makes students feel bored and bored so that there is a need for learning media that follows the modern era and can make it easier for students to learn both guided and individually. The goals to be achieved in this research are (1) to describe the expansion process of pop-up book media. on theme 7 sub-theme 1 learning 1, (2) understanding the quality of media development of digital video-oriented pop-up book theme 7 sub-theme 1 learning 1, and (3) understand the results of the implementation of digital video-oriented pop-up book media on the theme of 7 sub-themes 1 learning 1. This research adopts an R&D research (research and development) type using the Addie model, which has five stages of development: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research conducted include the appropriate and adequate digital video-oriented pop-up book media to be used as learning media. According to the media expert's validation value, 95% is very valid, while the material expert's validation is 81.6% valid. In the normality test and hypothesis testing, it is significant so that H0 is checked and Ha is

accepted. The results of the implementation of the pop-up book media through observation are 98.3% while the average percentage of student response data questionnaires is 90% which is considered feasible and valid to use.

Keywords: *Pop-up book, digital video, theme 7 sub-theme 1 learning 1*



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 03, No. 02 April 2023

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Published
2023-04-16

How to Cite

Maulidiyah, I., & Nuruddin, M. (2023). Development Of Digital Video Pop-Up Book Theme 7 Subtheme 1 Learning 1 Class IV. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 151-159. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2890>

More Citation Formats

Issue

[Vol 3 No 2 \(2023\): IJPSE](#)

Section

Articles

Copyright (c) 2023 IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Development of Digital Video Pop-Up Book Theme 7 Subtheme 1 Learning 1 Class IV

Imas Maulidiyah¹, Muhammad Nuruddin²
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: imasmaulidiyah23@gmail.com, rudin.moxer@gmail.com

ABSTRACT

The learning process that only utilizes media that is often used by students, makes students feel bored and bored so there is a need for learning media that follows the modern era and can make it easier for students to learn both guided and individually. The goals to be achieved in this research are (1) to describe the expansion process of pop-up book media. on theme 7 sub-theme 1 learning 1, (2) understanding the quality of media development of digital video-oriented pop-up book theme 7 sub-theme 1 learning 1, and (3) understanding the results of the implementation of digital video-oriented pop-up book media on the theme of 7 sub-themes 1 learning 1. This research adopts an R&D research (research and development) type using the ADDIE model, which has five stages of development: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result of the research carried out included digital video-oriented pop-up book media that were suitable and adequate for use as learning media. Product quality can be seen through media and material experts' assessments with media validation obtaining an acquisition score of 76 and a maximum score of 80 with a percentage of 95,00%, while the material expert validation obtains an acquisition score of 49 out of a maximum score of 60 with a percentage 81,66%. Meanwhile, according to the results of implementing pop-up book media through observation, namely 98,33%, with an acquisition score of 59 and a maximum score of 60. Meanwhile, the average percentage of student response data questionnaires is 90,00% with an acquisition score of 806 and a maximum score of 900 so as to obtain a total percentage of 1343%. This proves that pop-up book media is very feasible and valid to use.

Keywords: *Pop-up book*, digital video, theme 7 sub-theme 1 learning 1

Pengembangan Pop-Up Book Video Digital Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan media yang sudah sering digunakan oleh siswa, membuat siswa merasa bosan dan jenuh sehingga perlu adanya media pembelajaran yang mengikuti era modern dan dapat mempermudah siswa untuk belajar baik secara dibimbing maupun individu. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menjabarkan proses perluasan media *pop-up book* pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1, (2) memahami kualitas media pengembangan *pop-up book* berorientasi video digital tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, dan (3) memahami hasil implementasi media *pop-up book* berorientasi video digital pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian R&D (*Reseach and Development*) menggunakan model Addie yang terdapat 5 tahap pengembangan yakni, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian yang dilakukan meliputi media *pop-up book* berorientasi video digital yang sesuai dan memadai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kualitas produk dapat dilihat melalui penilaian ahli media dan materi dengan validasi media memperoleh skor perolehan 76 dan skor maksimal 80 dengan persentase 95,00%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor perolehan 49 dari skor maksimal 60 dengan persentase 81,66%. Sedangkan, menurut hasil implementasi media *pop-up book* melalui observasi yakni 98,33%, dengan skor perolehan 59 dan skor maksimal 60. Sedangkan rata-rata persentase angket data respon siswa yakni 90,00% dengan skor perolehan 806 dan skor maksimal 900 sehingga memperoleh total persentase 1343%, hal ini membuktikan bahwa media *pop-up book* sangat layak dan valid untuk digunakan.

Kata Kunci: *Pop-up book*, video digital, tema 7 subtema 1 pembelajaran 1

PENDAHULUAN

Pendidikan bersumber dari bahasa latin *ducare* yang berarti memandu, mengajarkan atau mengendalikan. Pendidikan merupakan satuan atau organisasi yang menyalurkan ilmu atau pengetahuan formal atau non formal. Pendidikan merupakan pengalaman belajar di lingkungan berlangsung dan sepanjang hidup (Mudyaharjo, Redja 2014:3). Pendidikan berperan penting bagi generasi muda karena pendidikan salah satu tiang untuk memperluas kemampuan dan pengetahuan setiap individu. Dijelaskan dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 bahwa setiap penduduk daerah mempunyai hak mendapat pengajaran. Pada awal perkembangan pendidikan di Indonesia, sumber belajar siswa hanya guru tetapi, seiring berjalannya waktu sumber belajar siswa semakin meningkat yaitu buku cetak seperti lembar kerja siswa dan buku paket. Namun, sumber belajar seperti lembar kerja siswa dan buku paket masih belum memenuhi kriteria pembelajaran yang maksimal sehingga perlu adanya media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar karena media pembelajaran dapat menjelaskan dari yang abstrak menjadi konkrit.

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pembelajaran. Menurut penelitian (Ifa Dwi Aurelia dan Ratih Asmarani 2021:20) bahwa perlu adanya media yang sederhana dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan pembuatan dan pemakaian yang mudah. Guru sangat berperan penting dalam dunia pendidikan salah satunya sebagai kreator proses belajar mengajar yang mampu menjadikan kondisi pembelajaran yang bagus dan memikat. Oleh sebab itu, guru harus menyiapkan alat pembelajaran yang imajinatif dan efektif sehingga menghasilkan situasi belajar mengajar yang baik dan murid lebih giat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting untuk memberikan bahan pembelajaran yang menarik sehingga memberikan keterkaitan dan keinginan murid untuk belajar, Menurut Pramudjono (Irma El Wida, 2019: 3) dalam buku Sundayana (2016:7) mengemukakan bahwa media merupakan objek yang aktual diproduksi, ditampung atau ditumpuk secara terencana dipakai untuk menanamkan dan memperbaiki konsep. Perkembangan media mengalami kemajuan dengan menggunakan teknologi sebagai pembuatan media mengikuti era modern saat ini, banyak guru yang membuat media dengan menggunakan teknologi seperti video digital, membuat aplikasi pembelajaran dan masih banyak lagi. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami pembelajaran melalui media yang menarik dan tidak membosankan.

Pada saat membuat media pembelajaran, materi pembelajaran sangat penting untuk pembuatan media ajar karena harus berkaitan dengan kemampuan dasar dan kemampuan inti. Ada banyak yang harus diperhatikan ketika menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu materi yang disampaikan dalam media harus jelas dan konkret, bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit, dan desain dalam pembuatan media menggunakan warna yang cerah. Pemilihan media yang baik, efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Beberapa tahun ini, banyak sekali permasalahan pendidikan karena proses pembelajaran yang kurang efektif dengan media yang kurang memadai. Proses pembelajaran yang diterapkan sampai saat ini yaitu pembelajaran daring (dalam jaringan). Alat pembelajaran yang dipakai pada waktu pembelajaran daring yaitu *powerpoint*, *video learning*, atau hanya mengirim tugas melalui *whatsaap*. Pada awal *sosial distancing* karena covid-19 banyak sekolah yang menggunakan android sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran secara jarak jauh dengan menggunakan aplikasi seperti *whatsaap*, *google classroom*, *zoom*, *google meet* maupun *telegram*, karena kondisi yang memburuk sehingga munculnya kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.24 Tahun 2021 mengenai pendidikan daring.

Seiring berjalannya waktu, situasi mulai membaik sehingga beberapa sekolah sudah melaksanakan pembelajaran di sekolah dengan sistem *fifty fifty*, yakni setiap kelas masuk secara bergantian dengan melaksanakan protokol kesehatan seperti mencuci tangan sebelum memulai pembelajaran, memakai masker, dan menempati tempat duduk dengan jarak yang ditentukan. Pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Pakijangan 1 juga menerapkan sistem *fifty fifty* dengan protokol kesehatan yang ketat. Tetapi, siswa cenderung merasa jenuh dan bosan karena media pembelajaran yang digunakan guru tidak memadai dan tidak mengikuti era modern sehingga siswa merasa bosan. Beberapa permasalahan itu yakni yang pertama, minimnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan dikarenakan merasa bosan dan terbatasnya waktu buat memberikan

ilmu secara keseluruhan. Kedua, media yang digunakan kurang memadai dan masih belum mengikuti era modern sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Ketiga, kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran dikarenakan kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran sehingga siswa hanya belajar melalui buku paket tema pribadi.

KAJIAN TEORI

Media bersumber dari kata “medius” yang punya arti “tengah”, pengantar atau perantara. Media secara arti singkat yakni perangkat yang dipakai dalam pembelajaran. Media mempermudah guru selama menjelaskan materi. Media yang bagus yaitu media yang terkonsep menggunakan desain yang menarik dan materi berkaitan dengan kemampuan dasar dan kemampuan inti. Berdasarkan pendapat dari Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2011:23) media dalam arti luas yaitu materi, manusia atau keadaan yang bisa menciptakan siswa yang mendapatkan wawasan, kemahiran, dan pemahaman. Hal tersebut dapat diartikan bahwa mata pelajaran, keadaan di sekolah maupun guru merupakan sebuah media. Sedangkan berdasarkan Oemar Hamalik (dalam Arsyad,2011:24) media pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk alat berhubungan atau interaksi antar guru dan guru. Pipin Nur Anggraini dan Ratih Asmarani juga berpendapat bahwa media merupakan alat yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyalurkan informasi.

Ann Montanaro mengatakan (dalam Siregar,A.,& Rahmah,E. 2016:12) *pop-up book* adalah buku yang dapat beralih dan mempunyai komponen tiga sudut pandang. Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (dalam Barsihanor,dkk.,2020:590) *pop-up book* adalah buku yang bisa mendorong potensi beralih dengan menggunakan kertas menjadi bentuk lipatan, gulungan, dll. Adapun macam-macam cara dasar pembuatan *pop-up book* yakni (1) *Transformations*, bagian-bagian *pop-up book* yang dibentuk vertikal, (2) *Volvelles*, dalam pembuatan menggunakan faktor lingkaran, (3) *Peepshow*, serangkaian kertas yang disusun secara bertumpuk sehingga menjadi perspektif, (4) *Pull-tabs*, sebuah kertas yang digeser atau ditarik sehingga memperlihatkan gambaran yang baru, (5) *Carousel*, cara yang dipakai pita atau kancing sebagai alat buka sehingga berbentuk benda kompleks, (6) *Box and cylinder*, dengan bentuk kubus atau tabung yang dapat beralih keatas ketika lembaran dibuka. Macam-macam *pop-up book* yaitu (1) *Pop-up book* berorientasi buku, yaitu sebuah buku berbentuk konkret dengan tampilan tiga dimensi, dan adanya tampilan lipatan menggunakan kertas. *Pop-up book* biasa digunakan dengan teknik tempel kertas. *Pop-up book* sering dipakai guru untuk media pembelajaran. (2) *Pop-up book* berorientasi video digital merupakan sebuah buku yang berbentuk video dan dapat diakses melalui android. *Pop-up book* dibuat dengan teknik IT dengan proses yang sangat teliti. *Pop-up book* berorientasi video digital terdiri dari gambar animasi, audio, dan teks yang berisikan materi pembelajaran sehingga menarik ketertarikan siswa. Dan *pop-up book* berorientasi digital ini mengikuti era modern saat ini.

Pembelajaran tematik menurut (Abdul Kadir, 2015:6) ialah program belajar yang terdiri berdasarkan suatu tema atau topik tertentu kemudian dikalaborasi dari banyak aspek. Sedangkan pendapat dari Hadi Subroto (dalam Abd Kadir,2015:6) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dimulai dengan tema tertentu yang berkaitan sama tema yang lain, konsep tertentu dikatkan sama konsep yang lain. Menurut (Nur Anggraini,P.,&Asmarani,R, 2021: 70) bahwa pada kegiatan pembelajaran tematik, guru terbantu dengan menggunakan media ajar. Sedangkan menurut Uswatun Khasanah dan Emy Yunita bahwa pembelajaran tematik terintegrasi tidak cukup jika media yang digunakan yakni buku, siswa dan guru. Tema 7 merupakan salah satu pembelajaran tematik yang dilaksanakan pada semester genap. Adapun kompetensi dasar atau yang disingkat (KD), kompetensi Inti atau yang disingkat (KI), dan Tujuan Pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV, Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar 1.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks dan 4.7 Memberikan pengetahuan baru dari tulisan nonfiksi ke dalam teks menggunakan bahasa sendiri sedangkan indikatornya yakni 1.7.1.menemukan ide pokok dan penjelasan pada teks dan 1.7.2. menuliskan ide pokok paragraf dan kata yang sukar beserta artinya dengan tepat. Pada materi IPA kompetensi dasar yakni 1.3 mengenali berbagai gaya, yaitu gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dan 4.3 menjelaskan kegunaan gaya dalam kehidupan sehari, seperti gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Indikatornya 1.3.1 menjelaskan definisi gaya dan berbagai macam gaya dan 4.3.1

menguraikan gaya otot dan pengaruh pada benda. Tujuan Pembelajaran setelah mengamati teks bacaan yang disiapkan, murid mendapatkan penjelasan tentang suku bangsa Indonesia secara benar, setelah bermusyawarah, murid dapat menuliskan kata yang rumit pada bacaan dan menjelaskan arti secara tepat, setelah bermusyawarah, murid dapat menemukan inti pikiran pada bacaan, setelah mengamati, murid dapat mendeskripsikann gaya otot dan dampaknya terhadap benda secara tepat.

METODE

Penelitian ini menggunakan dua metode antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and development*) dengan model Addie. Menurut Sugiyono (2013:297) mengatakan “R&D merupakan kegiatan riset dasar yang digunakan untuk mendapatkan informasi pengguna kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk”. Adapun langkah-langkah model Addie yakni : (1) analisis (*analysis*) yang meliputi analisis karakter siswa, analisis masalah, dan analisis tugas , (2) perancangan (*Desaign*) yakni mendesaign media sedangkan, (3) pengembangan (*development*) yakni meliputi pembuatan produk, validasi, dan revisi , (4) implementasi (*implementation*) yakni diujicobakan pada siswa , dan (5) evaluasi (*evaluation*) yakni dilakukan dari awal proses pengembangan. Subjek penelitian ini yakni kelas IV SDN Pakijangan 1 sedangkan objek penelitian ini 15 siswa.

Data yang didapat berupa data kualitatif dan data kuantitatif, data kualitatif didapat dari deskripsi proses perluasan *media pop-up book* berorientasi video digital sesuai dengan tahapan Addie, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari para ahli materi dan media, observasi dan angket respon siswa. Data implementasi produk dihasilkan melalui observasi, sebelum diimplementasikan perlu dilakukan penilaian validasi ahli media dan ahli materi sehingga media layak untuk digunakan. Observasi dilakukan oleh guru kelas dengan lembar observasi. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono,2013:145), mengatakan “observasi adalah suatu proses yang kompleks”. Dari segi proses pengumpulan data observasi ini termasuk observasi berperan serta (*participant observation*) , sedangkan dari segi instrumen, penelitian ini termasuk observasi terstruktur. Observasi ini dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Pakijangan 1 dengan mengisi penilaian melalui lembar observasi. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media pada peningkatan pemahaman siswa, data diperoleh melalui angket respon siswa. Observasi dilakukan oleh guru kelas dengan lembar observasi, kemudian data yang dihasilkan di analisis. Angket respon siswa diberikan ketika uji coba telah dilaksanakan. Adapun hasil data validasi ahli media dan materi, observasi dan angket respon siswa dihitung dengan cara skala likert sesuai ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

No	Penilaian	Skala Nilai
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang Baik	2
4.	Sangat Kurang Baik	1

(Sumber:Maharani,dkk.2018:103)

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

P = Presentase
 $\sum X$ = Jumlah skor yang didapat
 N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Interpretasi Skor

No	Range (%)	Kriteria
1.	0-40%	Sangat Tidak Layak Digunakan
2.	41-60%	Tidak Layak Digunakan
3.	61-80%	Layak Digunakan
4.	81-100%	Sangat Layak Digunakan

Sumber: Rahmi, M, dkk. 2019:181)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan dapat diperoleh hasil meningkatkan media pembelajaran yang ditingkatkan yakni *pop-up book* berorientasi video digital dengan materi tema 7 subtema pembelajaran 1 yang terdiri dari Bahasa Indonesia dan IPA dengan subjek 15 siswa kelas IV SDN Pakijangan 1 Wonorejo Pasuruan.

Hasil

Dari penelitian *pop-up book* berorientasi video digital Implementasi produk merupakan pengaplikasian produk yang sudah dikembangkan. Implementasi dilakukan apabila media yang dikembangkan dinyatakan valid. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 17 Juni 2022. Uji coba produk media *pop-up book* berorientasi video digital. Uji percobaan dilaksanakan dengan siswa kelas IV SDN Pakijangan 1 yang berjumlah 15 siswa. Uji percobaan produk dilaksanakan untuk memahami nilai produk dari penggunaan produk.

Uji percobaan media *pop-up book* berorientasi video digital dilaksanakan *offline* selama kegiatan uji coba produk guru melakukan observasi. Kegiatan uji coba produk media *pop-up book* berorientasi digital dengan memanfaatkan proyektor dan *android*. Pengoperasian media melalui proyektor dan *android* sudah dengan persetujuan kepala sekolah SDN Pakijangan 1. Pelaksanaan implementasi produk *pop-up book* berorientasi video digital dilakukan selama 2 jam. Rangkaian uji coba produk yakni, pengenalan media, pengaplikasian media *pop-up book*, dan guru melakukan penilaian melalui lembar observasi yang terdiri dari 15 pernyataan dengan skor 4,3,2,1 dihitung sesuai dengan rumus yang telah diterapkan dan diukur sesuai dengan tabel interpretasi tujuan dilakukan penilaian observasi yakni untuk mengetahui kelayakan media dan menilai pengaplikasian produk *pop-up book* berorientasi video digital, sedangkan untuk pengisian angket dilakukan pada hari jum'at, 17 Juni 2022 dikarenakan waktu yang terbatas. Untuk pengisian angket respon siswa terdiri dari 15 pernyataan dengan skor 4 sangat baik atau sangat valid, 3 baik atau valid, 2 kurang baik atau kurang valid, dan 1 tidak baik atau tidak valid. Tujuan diberikan angket respon siswa yakni untuk melihat tingkat pengetahuan siswa pada materi pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book*.





Gambar 1. Media Pop-Up book Berorientasi Video Digital

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Subjek	Skor		Hasil Presentase Perolehan (%)
		Perolehan	Maksimal	
1	Validasi ahli media	70	80	87,50%
2.	Validasi ahli media tahap kedua	76	80	95,00%

Pada penilaian validasi dari validator ahli menghasilkan skor perolehan 70 dengan skor maksimal 80, setelah dianalisis dan dipresentasikan menghasilkan 87,50%. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan skor tersebut termasuk sangat layak untuk digunakan, tetapi karena ada beberapa hal perlu direvisi maka perlu dilakukan validasi ahli media tahap kedua. Pada penilaian validasi ahli media tahap kedua menghasilkan skor perolehan 76 dengan skor maksimal 80 sehingga memperoleh presentase 95,00% yang termasuk kriteria penilaian sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Subjek	Skor		Hasil Presentase Perolehan (%)
		Perolehan	Maksimal	
1	Validasi ahli materi	49	60	81,66%

Pada Penilaian vaslisai dari validator ahli materi menghasilkan skor 49 dari skor maksimal 60. Setelah dianalisis dan dipresentasikan menghasilkan 81,66% yang termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan. Setelah dilakukan validasi ahli media dan ahli materi, maka produk dapat diimplementasikan.



Gambar 2. Uji Coba Produk Menggunakan Proyektor



Gambar 3. Uji Coba Produk Menggunakan Android

Tabel 5. Hasil Observasi

No	Subjek	Jumlah	Maksimum	Presentase
1.	Observasi	59	60	98,33%

Hasil angket siswa dianalisis dengan cara menggunakan rumus yang diterapkan dan diukur dengan menggunakan tabel interpretasi yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil uji coba produk *pop-up book* berorientasi video digital berdasarkan lembar observasi dan angket respon siswa.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama	Skor		Presentase
		Prolehan	Maksimal	
1.	AN	56	60	93,33%
2.	ADM	52	60	86,66%
3.	ANF	53	60	88,33%
4.	AS	51	60	85,00%
5.	BA	56	60	93,33%
6.	EPA	52	60	86,66%
7.	EA	51	60	85,00%
8.	FB	56	60	93,33%
9.	FAS	53	60	88,33%
10.	FM	54	60	90,00%
11.	FRA	54	60	90,00%
12.	GO	50	60	83,33%
13.	IA	55	60	91,66%
14.	LP	52	60	86,66%
15.	MC	58	60	96,66%
Total Presentase		806	900	1.343%
Rata-rata		53,66	60	90%

Berdasarkan tabel hasil observasi, hasil observasi yang dilakukan oleh guru yakni skor jumlah atau perolehan 59 dengan skor maksimal 60, presentase yang didapat yakni 98,33%. Hal ini membuktikan bahwasanya media *pop-up book* berorientasi video digital benar-benar efektif dan akurat digunakan untuk siswa selain mudah, dapat digunakan dimana saja, mencakup beberapa materi, menarik, dan kapasitas video yang tidak bedasar, media ini juga dapat menambahkan pemahaman siswa dan belajar siswa.

Berdasarkan penilaian melalui hasil angket respon siswa yang diberikan setelah melakukan uji coba produk *pop-up book* berorientasi video digital pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 hasil yang diperoleh yakni dengan jumlah rata-rata 90,00% . Skor perolehan keseluruhan adalah 806, sedangkan skor maksimal secara keseluruhan yakni 900. Hasil skor tersebut dianalisis dengan cara menghitung analisis dengan menghitung presentase jumlah dengan rumus yang telah ditentukan dengan hasil 1.343%. Setelah presentase diketahui selanjutnya yakni mencari rata-rata dengan cara menghitung dari rumus yang ditentukan , hasil nilai rata-rata yakni 90,00%. Dengan interpretasi skor nilai 90,00% termasuk kategori sangat baik/ sangat valid . Kualitas dan kelayakan media dikatakan layak untuk digunakan jika nilai produk $\geq 61\%$. Hal ini dapat membuktikan bahwa media *pop-up book* berorientasi video digital pada materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, sangat layak untuk digunakan, selain hal tersebut, media *pop-up book* berorientasi video digital ini dapat menambahkan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Pembahasan

Validasi ahli media tahap pertama dilakukan pada hari Rabu, 15 Juni 2022. Pada validasi tahap pertama menghasilkan skor perolehan 70 dari skor maksimal 80 dengan presentase 87,50% yang termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan, namun ada beberapa hal yang perlu direvisi seperti kesalahan penulisan dan *font* kurang jelas sehingga validasi ahli media tahap kedua diperlukan. Pada validasi ahli media tahap kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Juni 2022 menghasilkan skor perolehan 76 dari skor maksimal 80 setelah dianalisis dan dipresentasikan menghasilkan 95,00% yang termasuk sangat layak untuk digunakan.

Implementasi dilakukan pada Kamis, 16 Juni 2022 setelah dilakukan revisi dari validasi media dan validasi materi. Implementasi dilakukan apabila penilaian dari ahli media dan ahli materi valid dan layak untuk digunakan. Tujuan dilaksanakan uji coba produk yakni untuk melihat nilai produk berdasarkan aspek penggunaan. Adapun kegiatan uji coba media *pop-up book* berorientasi video digital adalah penjelasan petunjuk pemakaian media, pengaplikasian media pembelajaran, pengisian lembar observasi. Implementasi dilakukan di SDN Pakijangan 1 secara tatap muka dengan jumlah siswa 15 siswa dengan memperoleh skor observasi 59 dan skor maksimal 60 setelah dianalisis dan dipresentasikan menghasilkan skor 98,33% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Pengisian angket respon siswa dilaksanakan pada hari Jum'at, 17 Juni 2022 dikarenakan waktu yang terbatas. Pada angket respon siswa menghasilkan skor perolehan 806 dengan skor maksimal 900 sehingga dipresentasikan menghasilkan 1.343% dengan jumlah rata-rata 90,00% skor perolehan tersebut termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan penilaian validasi ahli media, skor perolehan 76 dari skor maksimal 80 dengan presentase 95,00% dan hasil observasi melalui lembar observasi yang dilakukan oleh guru yakni dengan presentase 98,33%, dengan skor perolehan 59 dan skor maksimal 60. Sedangkan pada angket respon siswa jumlah skor perolehan 806 dengan jumlah skor maksimal 900 memperoleh presentase 1.343%, sedangkan rata-rata perolehan yakni 53,66 skor maksimal 60, dan hasil presentase yakni 90,00%. Hal tersebut dapat ditunjukkan bahwasanya media *pop-up book* efektif untuk digunakan untuk alat bantu kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Pengaplikasian media *pop-up book* dilakukan pada Kamis, 16 Juni 2022 pada siswa kelas IV SDN Pakijangan 1 secara offline atau tatap muka dengan 15 siswa. Adapun hasil penilaian uji coba produk *pop-up book* berorientasi video digital melalui observasi yakni 98,3%. Sedangkan untuk mengetahui pemahaman siswa, penilaian yang diberikan siswa yakni dengan presentase rata-rata 90%. Berdasarkan dari hasil tersebut, media *pop-up book* berorientasi video digital pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 akurat untuk dipakai sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aurelia, I. D., & Asmarani, R. (2021). The Development of Pop Up Book Media with The Character of Art Figure Besutan Jombang. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 19-28. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2064>.
- Barsihanor, B., dkk. 2020. *Pembuatan Media Pembelajaran Pop-up book Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah*. *JMM*. (Jurnal Masyarakat Mandiri), 4(4), 588-594. <https://doi.org/10.31764/jmm.v4i4.2473>.
- El Wida, Irma. 2019. *Pengembangan Media Pop-up book Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi.
- Kadir, A., & Asroah, H. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khasanah, U., & Rahma Pratiwi, E. Y. 2021. Development of Audio Visual Media Based on Sparkol Videoscribe in Thematic Learning in 4th Grade Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 90-98. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2082>.
- Maharani, M., dkk. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berorientasi Kartun Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101-106. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.2036>.

- Mudyahardjo, Redja.2014.*Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, Jakarta:Rajawali Pers.
- Nur Anggraini,P.,&Asmarani,R.2021.Development of media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Thnngs for Class IV Elementary School. *IJPSE:Indonesian Journal of Primary Science Education*,2(1), 68-74. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2072>.
- Rahmi, M.,dkk.2019.Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Pada Pengalamanku.*International Journal Of Elementary Education*, 3(2) ,178-185. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Siregar,A.,& Rahmah, E. (2016). Model *Pop-up book* Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1),10-21. <https://doi.org/10.24036/6288-0934>.
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.Bandung:Penerbit Alfabeta.