

Development of Digital Video Pop-Up Book

by Imas Maulidiya

Submission date: 18-Apr-2023 03:53PM (UTC-0400)

Submission ID: 2068633786

File name: 19._Imas_M_2890-Article_Text-7661-2-11-20230412_1.pdf (459.93K)

Word count: 3894

Character count: 23472

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

Imas Maulidiyah¹, Muhammad Nuruddin²

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

39

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 (*Research 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 *whatsapp*. Pada awal *sosial distancing* karena covid-19 banyak sekolah yang menggunakan android sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran secara jarak jauh dengan menggunakan aplikasi seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom*, *google meet* maupun *telegram*, karena kondisi yang memburuk sehingga munculnya kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.24 Tahun 2020 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 menepati 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 untuk 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 (PILIHAN)

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 Angraini dan Ratih Asmarani juga berpendapat bahwa media merupakan alat yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyulurkan 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, guluan, 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 Angraini,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 meid yang dihunukan 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 (*Design*) yakni mendesain 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
ΣX = 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 validasi 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 dipresentasekan 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., & Asrohah, 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 Angraini, P., & Asmarani, R. 2021. Development of media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things 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

Development of Digital Video Pop-Up Book

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	myclassvirtual.blogspot.com Internet Source	1%
2	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%
3	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1%
4	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1%
5	www.neliti.com Internet Source	<1%
6	Selvi Selvi, Wachidi Wachidi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAYA KOGNITIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Kimia SiswaKelas XTO SMK Negeri 4 Kota Bengkulu)", Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2021 Publication	<1%
7	journal.upy.ac.id	

<1 %

8

Agata Elma Kulana, Agusta Kurniati, Nelly Wedyawati. "ANALISIS PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV A SD NEGERI 01 KENUKUT TAHUN PELAJARAN 2020/2021", Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2021

Publication

<1 %

9

Nurhairunnisah, I Made Sentaya, Musahrain Musahrain, Ade Safitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022

Publication

<1 %

10

Ana Septiani Mutiah, Arini Rosa Sinensis, Siti Anisatur Rofiqah. "Pengembangan Media Pembelajaran EBOP (Explosions Box of Physics) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher, 2022

Publication

<1 %

11

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

12

e-campus.iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

<1 %

13

ejournal.tsb.ac.id

Internet Source

<1 %

14

eprints.unram.ac.id

Internet Source

<1 %

15

repository.widyamataram.ac.id

Internet Source

<1 %

16

Dini Aprilia Utami, Sony Irianto, Sri Muryaningsih. "PENGEMBANGAN HANDOUT KURIKULUM 2013 BERBASIS KOMPETENSI PESERTA DIDIK ABAD 21 KELAS IV DI SD NEGERI KEMBARAN", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2020

Publication

<1 %

17

Submitted to Keimyung University

Student Paper

<1 %

18

Yusinta Dwi Ariyani, Susi Setyowati. "PENGEMBANGAN POP UP BOOK BERBASIS KARAKTER NASIONALISME SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI SISWA SD", Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 2021

Publication

<1 %

19

unimuda.e-journal.id

Internet Source

<1 %

20 Alfa Reza Silvia Putri, Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan", Efektor, 2020
Publication <1 %

21 Hidayati Suhaili, Yuhasnil Yuhasnil, Sri Mulyani. "Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi pada Mata Pelajaran PPKN", IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education, 2021
Publication <1 %

22 e-journal.hamzanwadi.ac.id
Internet Source <1 %

23 ejournal-balitbang.kkp.go.id
Internet Source <1 %

24 eprints.undip.ac.id
Internet Source <1 %

25 jppipa.unram.ac.id
Internet Source <1 %

26 jurnal.staialhidayahbogor.ac.id
Internet Source <1 %

27 pengalaman2507.wordpress.com
Internet Source <1 %

repository.unugiri.ac.id

28

Internet Source

<1 %

29

wib.droiddevcon.it

Internet Source

<1 %

30

Afib Rulyansah, Ludfi Arya Wardana.
"Pengembangan Perangkat Pembelajaran
Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies
Baswedan dan Multiple Intelligences", Jurnal
Basicedu, 2020

Publication

<1 %

31

Jayanti Natasya, Nur Izzati. "Pengembangan
Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa
Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8
pada Materi Relasi Kelas VIII SMP", Jurnal
Gantang, 2020

Publication

<1 %

32

Selvi Riwayati, Lolik Atmajaya, Masri Masri.
"Rancangan Soal Open Ended Berbasis
Pembelajaran Blended Learning untuk
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif
Matematis", Jurnal Cendekia : Jurnal
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

33

Sri Indasah, Devita Sulistiana, Mar'atus
Sholihah. "PENGEMBANGAN MEDIA
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI

<1 %

KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA",
BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2021

Publication

34

Suryaman Suryaman, Fitria Ningsih.
"Pengembangan Lembar Kerja Siswa
Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk
Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis
Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal PGSD:
Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
2021

Publication

35

Wiwit Fitriana, Diana Endah Handayani.
"Pengembangan Papan Flanel Tema
Pekerjaan Kelas III Sekolah Dasar", Cakrawala:
Jurnal Pendidikan, 2017

Publication

36

Yulita Atikasari, Anatri Desstyia. "Analisis
Kebutuhan Pengembangan Media
Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi
Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi
Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

37

ejournal.unma.ac.id

Internet Source

38

eprints.unhasy.ac.id

Internet Source

39

journal.citradharma.org

Internet Source

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

40

jurnal2.untagsmg.ac.id

Internet Source

<1 %

41

repository.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

42

www.pasarlelang.net

Internet Source

<1 %

43

Firsta Bagus Sugiharto, Kardiana Metha Rozhana, Feronika Iten. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar", DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

<1 %

44

Sri Suryanti, Deni Sutaji. "Pengembangan Teori Ring Mobile Application (Terima App): Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran Teori Ring", DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

45

Windi Retno Wandani, Iqnatia Alfiansyah. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

<1 %

46

Eva Roliza, Rezky Ramadhona, Linda Rosmery.
"Praktikalitas Lembar Kerja Siswa pada
Pembelajaran Matematika Materi Statistika",
Jurnal Gantang, 2018

Publication

<1 %

47

Fauzi Khoirul Mahfi, Jefri Marzal, Saharudin
Saharudin. "Pengembangan Game
Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai
Media Pembelajaran Berorientasi Pada
Kemampuan Berpikir Kreatif", Jurnal
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

48

Fitri Mulyani, Nur Haliza. "Analisis
Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan
Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan", Jurnal
Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2021

Publication

<1 %

49

W Anggraini, S Nurwahidah, A Asyhari, D
Reftyawati, N B Haka. "Development of Pop-
Up Book Integrated with Quranic Verses
Learning Media on Temperature and Changes
in Matter", Journal of Physics: Conference
Series, 2019

Publication

<1 %

Exclude bibliography On

Development of Digital Video Pop-Up Book

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
