



Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah

Aisyah^{a,1*}, Irfan Dahnial^{a,2}

^a Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹ aisyah280720021@gmail.com *; ² irfandahnial@umsu.ac.id

*korespondensi author

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Mei 2024

Accepted, Mei 2024

Published, Juni 2024

Kata Kunci:

Pengembangan Media,
Pop-Up Book Digital,
Sekolah Dasar.

Cara Mengutip:

Aisyah, A., Dahnial, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12 *Special Issue*(1), pp 19-30.

Abstrak

Buku pop-up digital yang dikembangkan pada studi ini sebagai media belajar interaktif yang menggabungkan unsur buku popup dengan teknologi digital. Studi ini berfokus pada pengembangan buku pop-up digital materi "Negeriku Indonesia" di kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. Studi ini bermaksud mengembangkan media digital yang disebut Pop-Up Book Digital menggunakan Microsoft Powerpoint. Studi ini memakai model 4D tahap *Define, Design, Development*, dan *Dissiminate* telah dimodifikasi menjadi 3D. Sejalan temuan studi, validitas media adalah 94%, validitas material adalah 80%, dan validitas bahasa adalah 100% serta dianggap valid. Temuan tampak bahwa buku pop-up digital sangat cocok diterapkan saat belajar Pembelajaran PPKn di kelas.

Abstract

The digital pop-up book developed in this study is an interactive learning media that combines elements of popup books with digital technology. This study focuses on the development of a digital pop-up book on the material "Negeriku Indonesia" in class IV SDN 102017 Sei Rampah. This study intends to develop digital media called Digital Pop-Up Book using Microsoft Powerpoint. This study uses the 4D model of Define, Design, Development, and Dissiminate stages modified into 3D. As per the findings of the study, the media validity was 94%, material validity was 80%, and language validity was 100% and considered valid. The findings appear that digital pop-up books are very suitable to be applied when learning Civics learning in the classroom.

PENDAHULUAN

Bidang bidang pendidikan saat ini didominasi oleh teknologi yang memiliki banyak kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional .Saat ini didominasi oleh teknologi yang memiliki banyak kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Pendidikan adalah suatu proses peningkatan pengetahuan, pengalaman saling berkesinambungan agar siswa menjadi mandiri dan memahami apa yang krusial (Putri, 2018). Pendidikan di era digital merupakan kemajuannya yang sangat pesat pada teknologi yang tak hanya dipakai pada orang dewasa, namun usia sekolah dasar bisa juga.

Arti pendidikan yaitu pendidikan merupakan panutan dalam hidup tumbuh anak-anak, upaya memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti, pikiran, serta tumbuh anak dan siswa melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Desi, 2022). Pendidikan harus menolong orang mengatasi kesulitan dan kegagalan. Pendidikan suatu upaya demi memberantas kemiskinan dan kemiskinan dalam kehidupan bangsa dan negara, membangun harkat dan martabat negara, menaikan taraf hidup masyarakat, serta dari itu pemerintahan memberi perhatian khusus demi mencegah bermacam perkara dibidang pendidikan dengan menaikan mulai dari dasar, menengah dan tinggi. Pembelajaran PPKn pada tingkat sekolah dasar di Indonesia bermaksud membentuk sikap dan perilaku serta pengetahuan tentang dasar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran PPKn mempunyai maksud menaikan karakter siswa, pengetahuan, keberanian, dan kemauan mengabdikan pada NKRI, sehingga Pembelajaran PPKn mempunyai peranan yang krusial (Amalia, 2023). Manusia hidup didunia tidak hanya potensi demografikal, namun potensi kultural (Anggraeny, 2020). Sekolah dasar adalah tingkat awal pendidikan formal di beberapa negara. Pemahaman sekolah dasar bervariasi diberbagai negara, tetapi merujuk pada tingkat pendidikan dasar yang ditempuh oleh anak usia 6 hingga 12 tahun, meskipun batasan usia ini dapat bervariasi (Jufri, e2019). Di tingkat tingkat sekolah dasar, siswa sering mempelajari berbagai pembelajaran seperti matematika, bahasa, IPA, IPS, dan lain. Kurikulum di sekolah dasar dirancang demi memberikan landasan yang kuat saat belajar serta ciptakan kecakapan yang dibutuhkan demi melanjutkan pendidikan untuk belajar dan ciptakan kecakapan yang dibutuhkan pendidikan. Peran guru, sarana mewariskan pengetahuan generasi ke generasi berikut dan sangat krusial (Kholik, 2017).

Proses belajar melibatkan interaksi siswa, guru, proses belajar, dan pemahaman lingkungan belajar tertentu. Selama proses belajar, guru sering memakai media belajar yang menyebabkan siswa berjuang dengan materi. Proses belajar berupa serangkaian interaksi guru dan siswa yang terjadi dalam pengaturan pendidikan demi mencapai maksud yang dibuat (Junaedi, 2019). Proses belajar membutuhkan pemakaian media demi mencapai maksud belajar. Proses belajar mengurangi jumlah tugas dan interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan konten belajar. Media berupa aspek krusial dari belajar demi mencapai maksud belajar seseorang. Karena media berupa komponen dari sistem yang berfungsi alat komunikasi nonverbal. Kehadiran media dalam kegiatan belajar, seperti memperoleh materi di kelas, dapat menaikan motivasi siswa demi belajar lebih efektif (Fajriah, 2022). Media belajar sarana dalam proses belajar dalam menyampaikan informasi serta memfasilitasi pemahaman. Pemakaian media belajar sendiri bisa menolong ciptakan hawa belajar ke arah menarik, relevan, serta efektif.

Media berupa alat belajar yang memberikan materi ke siswa berbentuk media cetak (majalah, buku pengetahuan), permainan pendidikan, audio visual, poster, dan digital (Khamidah & Sholichah, 2022). Media belajar berupa alat bantu proses belajar dan mengajar yang harus diperhatikan (Yuanta, 2020). Pemilihan media belajar harus didasarkan pada maksud belajar, karakteristik siswa, dan konteks. Pemakaian media belajar yang tepat dapat menaikan motivasi siswa dan menolong mencapai maksud belajar lebih efektif. Media Pop-Up Book berupa buku atas bermacam bagan bab dapat dibuka ketika bab dibuka, dan setiap bab mengandung ilustrasi tiga dimensi yang membuat siswa lebih mudah paham (Diyantari, 2020). Media pop-up biasanya dipakai demi menaikan dimensi artistik dan interaktif dari cerita atau informasi yang disajikan. Media ini memiliki tarik tersendiri, terutama bagi anak-anak, karena menyajikan pengalaman visual yang menarik dan seringkali menyenangkan (Ulfa&Nasryah 2020).

Hasil pengamatan intensif diperoleh selama program Kampus Mengajar dari Kampus Merdeka di SDN 102017 Sei Rampah, di mana ditemukan bahwa guru tidak memakai media digital Pop-up Book. Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah. Belajar telah menjadi lebih menantang, menyebabkan siswa kehilangan minat dalam studi mereka. Setiap guru dan siswa hanya berpatutan pada buku paket saja, yang menjadikan kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu proses belajar yang diberikan oleh guru, seperti tidak memakai media atau pun alat peraga, yang menjadi monoton. Siswa memiliki sedikit motivasi dan fokus ketika belajar, sehingga sulit bagi mereka dalam memahami materi. Selanjutnya yang menjadi permasalahan pada studi ini adalah bagaimana cara pengembangan dan tingkat kelayakan media pop-up book digital Pembelajaran PPKn materi Negeraku Indonesia dikelas IV SDN 102017 Sei Rampah. Sejalan permasalahan tersebut, krusial dibuat pengembangan Media *Pop-Up Book* digital Pembelajaran PPKn materi Negeraku Indonesia dikelas IV SDN 102017 Sei Rampah. Adapun maksud studi untuk mengembangkan dan tahu tingkat kelayakan media *Pop-up book* digital Pembelajaran PPKn materi Negeraku Indonesia kelas VI SDN Sei Rampah. Kemudian manfaat studi adalah mudah memahami proses belajar Pembelajaran PPKn materi Negeraku Indonesia dan ciptakan media *Pop-up* book digital serta memberikan referensi dalam ciptakan belajar Pembelajaran PPKn.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam bidang pendidikan, pengembangan media pop-up buku digital telah menjadi fokus kajian. Pop-up buku digital dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, berikut ini adalah beberapa tinjauan pustaka yang ada pada kajian ini :

Pembelajaran PPKn

Pembelajaran PPKn tidak hanya sekedar menyelesaikan semester akhir tetapi juga diperluas sebagai proses untuk mempersiapkan anak-anak menjadi warga negara yang baik, maksud pendidikan adalah untuk membuat siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kekuatan untuk bertindak dan berkelakuan nyata, bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri sebagai subjek hukum, melakukan hak dan tanggung jawabnya agar bisa menjadikannya warga negara yang baik (Nurgiansah, 2022). Tanggung jawab pemerintah termasuk menyediakan layanan kesehatan, perlindungan hukum, pendidikan, dan layanan lainnya. Sekolah dan kegiatan belajar sangat krusial untuk proses ini dan maksud pendidikan adalah untuk ciptakan karakter yang baik. Kurikulum harus berfokus pada membuat siswa aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan mereka sendiri, berkontribusi pada pembangunan nasional dan mengatasi masalah di wilayah nasional dan global. Pembelajaran PPKn sebagai pelajaran yang membekali kaum muda supaya cakap dalam hidup bermasyarakat. (Nurgiansah, 2021). Kewarganegaraan tampak saat warga negara aktif peran dalam kegiatan bermasyarakat, membentuk struktur oragnisasi kampung dan lain-lain, mempersiapkan kaula muda agar terciptanya warga negara dewasa yang turut serta pada negara. Pembelajaran PPKn adalah acuan warga negara dalam membina tautan baik dalam warga negara yang sama tersebut ataupun sesama warga negara lainnya.

Tautan antara pemerintah dan rakyat Indonesia memastikan hak dan dilindungi negara selama masih menjadi pemerintah.. Sebagai sebuah program pendidikan, Pembelajaran PPKn memiliki cakupan yang luas dan mencakup tiga aspek dalam pengembangan karakter. Secara konseptual, Pembelajaran PPKn berfokus pada pengembangan konsep dan teori, sementara secara sistematis ciptakan kurikulum dan model pendidikan yang melibatkan siswa dari lembaga pendidikan dan aspek sosial budaya, melaksanakan proses belajar bagi masyarakat sehingga menjadikannya warga negara yang bertata laku baik. Perkara ini dipandang strategis

untuk membentuk karakter bangsa. Namun, implementasinya dapat menjadi mahal karena bias politik, sehingga kurang menjadi entitas politik daripada entitas konstitusional. Nama dan fokus pada peran pemerintah dapat menyesatkan, karena peran pemerintah seringkali dipengaruhi oleh peran pemerintah. Pembelajaran PPKn sangat krusial dalam menciptakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dalam diri individu untuk menjadi warga negara yang aktif dan aktif dalam masyarakat (Sukmawati, 2024). Pembelajaran PPKn berfokus pada pengembangan keterampilan dan perilaku yang baik bagi individu sebagai warga negara, sedangkan pendidikan kewarganegaraan mencakup semua aspek dan tanggung jawab warga negara dalam proses perkembangannya dan maksud utama Pembelajaran PPKn adalah menciptakan bangsa melalui proses belajar aktif, menciptakan potensi setiap individu untuk menjadi bangsa yang secara konsisten memberikan hak, kewajiban, dan tanggung jawab dalam konteks kehidupan bermasyarakat (Alzanaa, 2021). Oleh karena itu, Pembelajaran PPKn sangat krusial dalam membina warga negara yang aktif dan berperan aktif dalam masyarakat.

Media Pop-Up Book

Media berasal merupakan alat untuk proses informasi yang bisa diterapkan, diperlihatkan, dengar, baca atau diperbincangkan bertautan akan instrumennya (Oktaviana, 2020). Media belajar merupakan kumpulan materi atau perkara yang bisa tumbuh kembangkan suasana yang membuat siswa memperoleh kognitif, kecakapan, dan tata laku. Media sendiri memiliki kebermanfaatan yang jelas yang menjabarkan, mempermudah dan menciptakan kemenarikan pesan belajar yang ingin disampaikan dalam belajar. Media belajar adalah alat bantu yang dipakai untuk memudahkan dan memperlancar komunikasi agar guru dan siswa, menempati posisi krusial sebagai komponen dalam sistem belajar, dan menemukan berbagai hambatan dalam proses belajar (Puspita, 2022).

Media belajar adalah sarana dalam menyampaikan makna tersurat maupun tersirat yang diberikan guru ke siswa, sehingga makna yang diberikan dapat diserap dengan sempurna tanpa adanya halangan. Media Pop-up Book dikatakan sebagai buku yang punya unsur tiga dimensi atau yang bisa digerakan saat lembaran media tersebut dibalik. Hal itu menampilkan kecakapan dalam bergerak serta berinteraksi baik dengan kertas berupa lipatan-lipatan, gulungan, wujud, roda, atau putar (Habibi, 2021). Pop-Up Book dikatakan sebagai buku dengan bermacam penampakan gambar yang dapat diberdirikan serta menciptakan makna-makna yang indah, bisa digerakkan atau memberi efek. Pop-up ilustrasi merupakan cakupan atau kenaikan benda dengan tampilan tiga dimensi, yang sering kali diterapkan dalam bermacam media tiga dimensi, gambar-gambar, kartu ucapan, cover, lipatan, dan buku cerita anak. (Ulfa, 2020).

Media Pop-up Book memiliki banyak kebermanfaatan semacam mempelajari siswa agar bisa mempunyai sifat untuk menghargai buku serta membaca, mengambil kreativitas anak, memimpinasi anak, membuat pengetahuan dan memberikan bentuk suatu benda. Media Pop-up Book dikatakan sebagai media dalam menanamkan rasa cinta siswa dalam membaca, menautkan antara keadaan pada kehidupan nyata dengan lambang yang bertautan akan hal yang menolongnya, membantu siswa agar memiliki kecakapan atau berbakat yang bisa menolong ciptakan kecakapan berpikir kritis dan kreatif. Teknik Buku Pop-up meliputi transformasi, volvelles, peepshow, tab tarik, korsel, dan kotak dan silinder. Transformasi melibatkan pop-up vertikal, volvelles memakai lingkaran, peepshow melibatkan transformasi kertas ke dalam bentuk baru, pull-tab adalah tab baru, carousel memakai meja atau pita, dan kotak dan silinder dikatakan sebagai kubus atau tab yang bergerak dari subjek ketika ditarik. Teknik-teknik ini membantu menciptakan pengalaman yang menarik secara visual dan menarik bagi penonton (Hidayah, 2020).

Kognitif Siswa

Kognitif mengacukan individu tata laku, tindakan, dan proses pemecahan masalah, serta penggunaan pengetahuan yang terjadi di pusat saraf manusia saat berpikir. Kognitif mencakup metode pemahaman, persepsi, penilaian, penalaran, imajinasi, dan penangkapan makna dan seperti apa adaptifnya sang anak dan interpretasikan model dalam tindakan-tindakan (Mahmudi, 2020). Fungsi kognitif membantu individu memahami dan bertautan akan segala aspek kehidupan. Fungsi-fungsi ini meliputi perhatian, memori, fungsi eksekutif, kecakapan bahasa, dan komunikasi. Atensi adalah fokus perhatian dan dapat didasarkan pada bentuk, ukuran, atau warna. Ingatan atau pikiran terkait dengan fokus seseorang, yang tampak bagaimana informasi ditransfer dan disebar. Fungsi eksekutif membantu individu merencanakan dan melaksanakan tugas, sementara kecakapan bahasa melibatkan kecakapan berkomunikasi dengan orang lain yang sejalan fungsi kognitif. Terakhir, fungsi kognitif memungkinkan individu untuk memahami dan bertautan akan segala aspek kehidupan (Lestari, 2020).

Teori belajar kognitif menekankan proses belajar dari awal, menjabarkan individu tak lagi berpedoman akan tautan dalam percobaan dengan tanggapan, tetapi juga pada tindakan mereka dalam mencapai maksud belajar. Teori ini sangat krusial dalam belajar, karena menekankan krusialnya pemahaman dan penerapan pengetahuan untuk mencapai maksud belajar, membuat belajar menjadi komponen yang sederhana dan membutuhkan proses berpikir yang kompleks (Magdalena, 2021). Teori belajar kognitif merupakan teori belajar memfokuskan pada tahapan belajar dari awal. Teori ini menjabarkan persepsi dan pemahaman seseorang terhadap stimulus dan respons sangat krusial bagi kecakapan mereka untuk belajar. Proses belajar bukan hanya tentang konten, tetapi juga tentang tindakan individu dalam mencapai maksud belajar.

Azizah (2022) menjabarkan teori perkembangan kognitif terdiri dari tiga tahap: sensorimotor (18-24 tahun), praoperasional (2-7 tahun), konkret (7-11 tahun), dan formal (12 tahun). Setiap tahap memiliki kecakapan kognitif yang berbeda, tetapi ada faktor umum yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif pada anak-anak. Perkembangan ini ke dalam tiga tingkatan: sensorimotor (18-24 tahun), praoperasional (2-7 tahun), konkret (7-11 tahun), dan formal (12 tahun). Setiap tingkat memiliki kecakapan yang berbeda, namun ada beberapa faktor umum yang berkontribusi pada perkembangan kognitif. Level 1 adalah level yang paling krusial, karena membutuhkan lebih banyak pengetahuan dan pemahaman dari siswa. Level 3 adalah level yang paling krusial, karena mengharuskan siswa untuk menganalisis, menginterpretasikan, dan mengevaluasi pemikiran mereka, pembelajaran kognitif melibatkan berbagai tugas kreatif.

Pengembangan

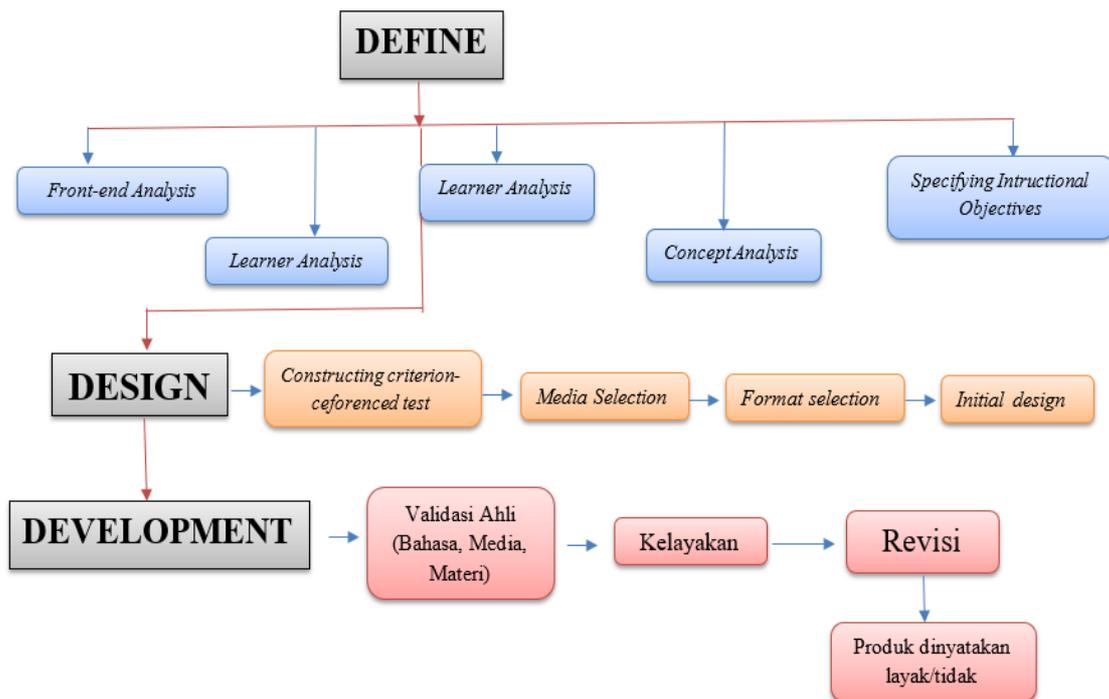
Pengembangan sebagai proses desain belajar berwujud nyata serta runtut dalam untuk memantapkan semua hal yang dibuat saat belajar dengan fokus pada kecakapan-kecakapan siswa dan selaras dengan tingkat kecakapan siswa (Yuniarti, 2020). Pada penelitian ini dipakai model pengembangan 4D. Dalam model 4D, langkah pertama adalah definisi produk. Langkah ini melibatkan pendefinisian kebutuhan produk dan analisis kebutuhan untuk menentukan proses pengembangan, maksud dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami karakteristik produk yang akan dibuat.

Tahap Pendefinisian adalah langkah pertama dalam model 4D. Tahap ini terdapat lima kegiatan yaitu analisis awal, siswa, tugas, dan perumusan maksud belajar. Langkah kedua adalah desain, ada empat langkah dalam model 4D: menyusun tes pedoman penilaian, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Menganalisis uji pedoman penilaian merupakan acuan yang bertautan akan definisi produk dengan desain. Langkah ini melibatkan analisis maksud spesifik produk dan karakteristik produk. Capaian yang dipakai dalam langkah ini didasarkan pada kecakapan kognitif produk dan persepsi pengguna terhadap produk dengan memakai alat evaluasi. Pemilihan media adalah langkah yang paling krusial dalam model 4D. Langkah ini

membantu klasifikasikan media yang selaras akan ciri khas materi. Pemilihan media harus didasarkan pada analisis konsep, pemilihan media, karakteristik produk sebagai pemakaiannya, dan perencanaan penggunaan berbagai media. Pemilihan format adalah pemilihan media, strategi, pendekatan, metode, dan materi belajar. (Suryaningsih, 2021). Rancangan awal adalah rencana keseluruhan untuk pengembangan produk. Rancangan ini harus mencakup berbagai kegiatan terstruktur dan metode praktis untuk menaikan pengalaman belajar dan konklusinya model 4D terdiri dari empat tahap: pendefinisian, perancangan, dan desain awal. Setiap tahap melibatkan kegiatan dan strategi yang berbeda untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dengan berfokus pada aspek-aspek ini, model 4D bisa menolong ciptakan hawa belajar ke arah lebih efektif dan menarik bagi siswa (Mukhlolifah, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan berupa kajian untuk guru agar dapat memberikan pilihan media alternatif yang berguna untuk belajar. Bagi siswa, media memainkan peran krusial dalam belajar mereka. Kajian dan pengembangan berupa kajian data, mengembangkan serta menaikan kualitas produk yang akan diproduksi di bidang pendidikan (Maydiantoro, 2020). Dalam pengembangan buku pop-up digital, peneliti memakai R&D dengan model 4D yang tahapnya berupa pendefinisian, perancangan, pengembangan, pengembangan, dan penyebaran oleh Thiagarajaan (1974) dan dimodifikasi menjadi 3D seperti berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Data dikumpulkan dari lembar angket berisi pertanyaan tertulis kepada responden yang dijawab dengan skala likert.

Tabel 1. Skala Likert Media Pop Up Book digital

Skor	Tingkat
1	Tidak layak
2	Kurang
3	Cukup

4	Layak
5	Sangat layak

Sumber : Riduwan (2019)

Rumus perhitungan persentase validasi ahli media, materi, bahasa dan respon belajar pop-up book digital adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

- P : Persentase
- F : skor didapat
- N : seluruh skor

Tabel 2. Tingkat Kelayakan Produk

Persentase	Tingkat
0 - 20	Tidak layak
21 - 40	Kurang layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

Sumber : Riduwan (2019)

Sejalan tabel tersebut, jika persentase dari 61-80 capaian layak, yaitu, jika analisis media, bahasa, materi, dan jawaban guru menghasilkan skor 60 hingga 80. Jika persentase hanya 41% atau kurang dari 60%, data tidak mencukupi dan membutuhkan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book Digital*

Buku pop-up digital telah dikembangkan dalam studi ini adalah media belajar interaktif yang menggabungkan unsur-unsur buku popup tradisional dengan teknologi digital. Sangat cocok karena memiliki penglihatan dan suara, media pop up buku digital jatuh ke dalam kategori media audio visual. Mereka memiliki suara yang dapat dipakai untuk merangsang minat mereka yang melihatnya, dan mereka dapat disimpan dengan cara yang memungkinkan mereka untuk dipakai kapan pun mereka memilih. Maksud dari kajian ini adalah untuk menciptakan produk baru, yaitu buku pop-up digital untuk mempelajari topik Pembelajaran PPKn di Indonesia di IV SDN 102017 Sei Rampah. Media tersebut telah divalidasi oleh tiga validator dan satu guru kelas empat. Studi ini dibuat dengan memakai model 4D dengan tahap defenisi, desain, kembangkan dan sebarakan yang dimodifikasi menjadi 3D (Thiagarajan, 1974)

1. Tahap Pendefinisian

Tahap definisi ini berguna dalam memahami kebutuhan selama proses belajar, mengumpulkan semua informasi yang terkait produk. Tugas ini dibagi menjadi beberapa tahap: Analisis *Front-end* dibuat untuk lebih memahami isu-isu fundamental yang terlibat dalam pengembangan buku pop-up digital. Analisa *leaner* adalah jenis analisis siswa yang berfokus pada pemahaman karakteristik siswa. Analisis tugas utama yang dibuat oleh sisw.

2. Tahap Perancangan

- a) Mengembangkan tes

Peneliti menyusunnya sejalan belajar saat ciptakan media buku pop-up digital, kecakapan siswa dalam hal produk, proses, dan psikologi ditingkatkan.

- b) Pemilihan media

Pemilihan media berupa identifikasi media sejalan dengan materi dan memenuhi kebutuhan serta karakteristik audiens yang dimaksudkan. Hal ini dibuat untuk menolong pengguna dalam mencapai kompetensi intelektual yang ditetapkan.

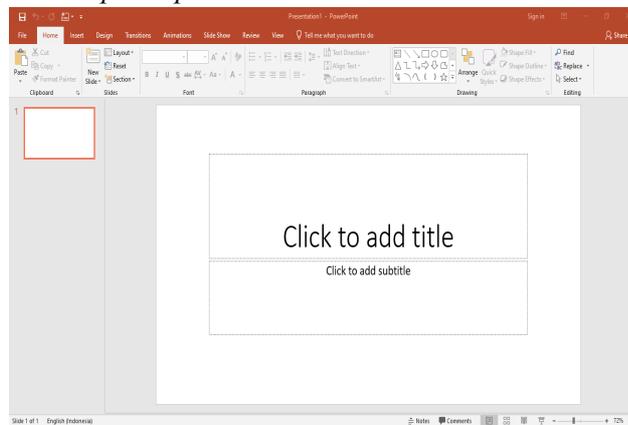
c) Pemilihan format

Pemilihan format dibuat untuk memastikan format yang dipilih sejalan dengan materi belajar. Format termasuk ciptakan desain untuk buku pop-up digital yang mencakup tata letak, grafis, dan teks.

d) Desain awal

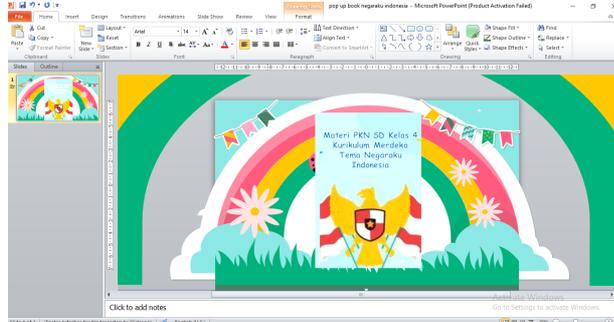
Desain asli adalah buku pop-up digital yang dibuat oleh para peneliti dengan maksud menciptakan alat belajar yang menarik secara visual dan unik sejalan teknologi. Berikut tahap awalnya:

- 1) Menentukan materi
- 2) Buka presentasi *powerpoint*



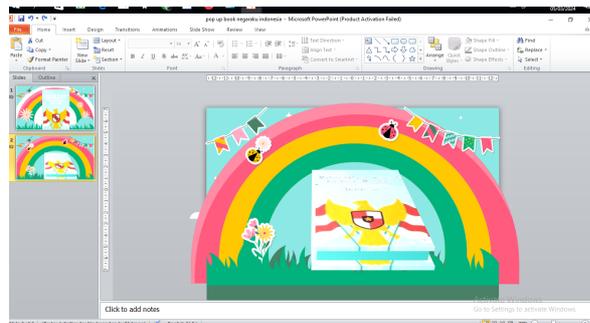
Gambar 2. Lembar pertama powerpoint

- 3) Tentukan desain yang menarik dengan pada memilih menu insert



Gambar 3. Lembar yang sudah di desain

- 4) Tampilan Cover



Gambar 4. Tampilan depan



Gambar 5. Pop-up book digital

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini bermaksud menghasilkan media pop-up book digital dengan memvalidasi ke ahli materi, media, bahasa serta keguru untuk melihat seberapa layak media sebelum diujikan dengan tahap validasi instrumen kepada validasi media, bahasa, materi, dan guru.

a) Validasi Ahli

Uji kelayakan pada media pop-up book digital telah dikembangkan melalui hasil validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan produk. Dengan validasi melalui angket data yang diperoleh. Validasi ahli tersebut dibuat oleh 3 validator yaitu Rian taufika, S.Pd., M.Pd Validator ahli materi Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin M.Pd validator ahli media, dan Amin Basri S.Pd,I., M.Pd validator ahli bahasa.

1) Validasi ahli media.

Validasi ahli media di studi ini Assoc.Prof.Dr.Muhammad Arifin M.Pd merupakan dosen dengan ahli kebidang media berbasis digital dalam belajar. Validasi ini bermaksud melihat kelayakan media yang sudah dikembangkan. Validasi ini dibuat pada saat kamis, 04 januari 2024. Dalam validasi tersebut memiliki komentar dan saran perbaikan akan media yang sudah dikembangkan dengan “produk sudah layak”.

2) Validasi ahli materi

Validator ahli materi dalam studi ini Bapak Rian Taufika, M.Pd merupakan dosen ahli kebidang ahli materi dan Ketua prodi. Validasi ini bermaksud mengetahui penilaian kelayakan materi pada media pop-up book digital. Validasi ini dibuat kamis, 04 januari 2024. Dalam validasi tersebut memiliki komentar dan saran perbaikan terhadap materi pada media pop-up book digital yaitu “materi dimedia pop-up book digital sudah bagus dari gambar-gambar yang menarik perhatian siswa”.

3) Validasi ahli bahasa

Validator ahli bahasa dalam studi ini Bapak Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd merupakan dosen ahli kebidang bahasa yang bermaksud mengetahui penilaian kelayakan bahasa pada media pop-up book digital. Validasi ini dibuat pada tanggal jumat,05 januari 2024. Dalam validasi ini tidak memiliki saran dan bahasa dipakai dan mudah dimengerti.

b) Uji Kelayakan/ Validasi Ahli

1) Ahli Media

Dalam studi ini, validasi yang paling krusial adalah reaksi media terhadap produk yang baru diluncurkan, yang merupakan buku digital pop-up untuk pendidikan Indonesia. Validasi media kemudian memberikan skor sejalan berbagai kategori, termasuk keterampilan membaca dan belajar. Asosiasi Prof. Dr. Muhammad Arifin M.Pd. memimpin presentasi dan hasil validasi media: 94% dengan capaian sangat layak.

2) Ahli Materi

Media validasi kemudian memberikan skor untuk masing-masing kategori, yang dibagi menjadi lima tingkat bahan belajar. Validasi bahan ahli terdiri dari 16 pertanyaan tentang bahan yang telah dibuat. Rian Taufika, M.Pd., memulai proses ini dan hasil dari validasi ahli Materi 82% dengan capaian sangat layak.

3) Validasi Bahasa.

Validasi materi terdiri dari enam pertanyaan tentang bahasa dalam buku pop-up digital yang baru dibuat. Amin Basri, S.Pd.I., M.P.d., melakukan presentasi tersebut dan hasil validasi bahasa 100% dengan capaian sangat layak.

Tabel 3. Persentase Kelayakan Produk

NO	Validator	Presentase	Tingkat
1	Ahli Media	94%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	82%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak

Sumber : Data Diolah

Sejalan dengan hasil persentase yang didapat dari para ahli yang memberikan penilaian selaras kapasitasnya, yang mana ahli media memberi nilai 94% capaian sangat layak, ahli materi 82% capaian sangat layak dan ahli bahasa 100% capaian sangat layak, sehingga dikonklusikan media pop-up book digital Pembelajaran PPKn memiliki capaian sangat layak untuk dipakai dalam belajar Pembelajaran PPKn dan hasil tersebut sejalan dengan kajian yang dibuat oleh Sholeh (2019) yang melakukan kajian mengenai pembangan media pop-up book berbasis budaya lokal yang mana kajian ini berfokus pada mengembangkan media dengan model yang diterapkan ADDIE dipakai dan hasilnya tampak media memiliki bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif. Media memenuhi capaian validitas 97% dan 91% sehingga layak untuk dipelajari. Terapan kelas kecil dan tinjauan langsung dibuat menilai kepraktisan dan hasilnya tampak tingkat validitas media yang tinggi. Selanjutnya kajian yang dibuat oleh Erica (2021) yang melakukan studi berfokus pengembangan media pop-up book pada belajar PKn yang mana kajian ini bermaksud memvalidasi media belajar di Medan Johor Indonesia dengan memakai model kajian dan pengembangan 4D. Kajian ini memakai tiga langkah utama: definisi, perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Kajian memakai validator pada aspek materi, media, dan belajar, serta memakai teknik analisis data deskriptif dan kualitatif. Hasil kajian tampak media belajar Pop Up Book valid dan tak perlu ditinjau oleh guru sehingga berguna sebagai sumber belajar. Kemudian, Nabila (2021) juga melakukan studi berfokus pengembangan media pop-up book berbasis kearifan lokal pada belajar yang mana kajiannya bermaksud ciptakan produk media belajar sederhana dan menarik di V SD N Mandi Angin, dengan memakai model pengembangan ADDIE, kajian ini tampak buku pop-up lokal efektif dalam mengajarkan topik yang valid dan praktis. Selanjutnya, Suroiha (2022) membuat studi mengenai pengembangan media pop-up book terhadap kecakapan pola pikir kritis siswa yang mana kajian memakai media ini sebagai pedoman kajian dalam menilai kecakapan pola pikir kritis siswa saat belum dan sudah memakai media belajar. Hasil tampak 75% siswa memakai media, 88% memakai materi, dan 93% memakai media belajar, dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan dan terakhir Syofyan (2021) melakukan kajian mengenai pengembangan media pop-up book IPA yang mana kajian ini bermaksud mengetahui capaian validnya media tersebut. Kajian memakai model pengembangan ADDIE dengan fase-fase yang dilewati berupa analisis, rancangan, kembangkan, terapkan, dan perbaiki, karena keterbatasan dan pandemi Covid19, maka dibuat validasi media online. Hasil dari ahli materi, media, dan desain menjabarkan media pop up book cocok untuk siswa kelas 1 SD dan respon pemakai pada media ketika uji pelaksanaan lapangan adalah positif. Hasil kajian menyimpulkan media ini cocok di siswa.

Sejalan akan hasil kajian dan kajian yang relevan dapat dikonklusikan pengembangan media pop-up book menjadi alternatif baru hal yang sangat baik untuk terus dikembangkan dalam dunia pendidikan, sebab dengan pengembangan media pop-up book digital bisa menggeser atau menggantikan media belajar yang monoton dan tidak membuat siswa semangat dalam belajar, kini membuat siswa semangat dan semakin menyukai belajar. Hal itu dikarenakan media pop-up book digital diperkaya dengan konten interaktif yang memungkinkan siswa mendapatkan timbal balik ketika proses belajar sudah dilewati oleh siswa, akhirnya adanya kehadiran media pop-up book digital kini menjadi alternatif belajar yang memberikan warna tersendiri dalam proses belajar.

SIMPULAN

Sejalan hasil analisis data dari pengembangan media Pop-Up book digital pembelajaran PPKn materi Negeriku Indonesia dikelas IV SDN 102017 Sei Rampah dikonklusikan berikut: Media Pop-Up Book berupa audio visual sebab memiliki penglihatan dan suara yang bisa didengarkan untuk menarik perhatian orang yang melihatnya dan dikemas dengan menarik sehingga dapat diterapkan kapan saja. Media Pop-up book digital memungkinkan penggunaan animasi, multimedia, dan fitur interaktif lainnya untuk menjelaskan paparan yang kompleks, namun dengan terapan yang sederhana sehingga siswa lebih mudah paham. Selain itu, platform digital memungkinkan pembelajaran dapat diterapkan dimana dan kapanpun. Ini juga membantu mempersiapkan siswa, akhirnya terciptalah masyarakat yang yang bertanggung jawab yang memahami Indonesia dan nilai pembelajaran PPKn. Media pop-up book berupa media interaktif dengan bermacam elemen dari buku pop-up tradisional dengan teknologi digital sangat cocok. Upaya pengembangan media pop-up book materi Negeri Indonesia mampu membuat siswa tertarik sehingga dapat memicu semangat belajar siswa kelas IV SDN 102017 Sei Rampah dengan pengembangannya model 4D (*Define, Design, Development, dan dissemination*) di modifikasi menjadi 3D dengan hasil validasi ahli media 94%, materi 82% dan bahasa 100% dan dikonklusikan media ini sangat layak.

DAFTAR RUJUKAN

- Alzanaa, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pembelajaran PPKn sebagai pendidikan multikultural di era perkembangan digital. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Amalia, Noor, And Ervina Eka S. 2023. Menaikan Hasil Belajar PPKn Materi Negaraku Indonesia dengan Menerapkan Model Problem Based Learning pada Kelas IV SDN 01 Samirejo Kudus.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, And Rachil Amalia Mufidah. 2020. Teknologi Digital dalam Belajar di SD. *Fondatia*
- Azizah, L., & Alnashr, M. S. (2022). Mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal guna menaikan hasil belajar kognitif siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*
- Diyantari, Ida Ayu Ketut Dewi, Ngurah Wiyasa, And Surya Manuaba. 2020. Model Snowball Throwing Pop-Up Book Alternatif untuk Menaikan Kecakapan Pengetahuan IPA *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*
- Erica, S. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book PKn Sekolah Dasar pada era digital. *Kemampuan: Jurnal Pendidikan dan Analisis Sosial*
- Fajriah, Ahda Aulia, Halimatu Sadiyah, And Dede Indra Setiabudi. 2022. Media Belajar Pop-Up Book sebagai alternatif dalam menaikan hasil belajar.
- Habibi, CD, & Setyaningtyas, EW (2021). Mengembangkan Media Pop-Up Book sebagai alternatif dalam upaya Pemecahan Masalah Belajar Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*

- Jufri, J., La Fua, J., & Nurlila, R. U. 2019. Pendidikan Lingkungan SDN 1 Baruga Kota Kendari . . *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*
- Junaedi, Ifan. 2019. Belajar Yang Efektif. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*
- Khamidah, Anis, And Norma Ita Sholichah. 2022. Digital PopUp Learning Media For Early Childhood Cognitive.
- Kholik, Nur. 2017. Peranan Sekolah:Lembaga Pengembangan. *Jurnal Tawadhu*
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kecakapan Siswa di Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B Sdn Kunciran 5 Tangerang. Nusantara
- Mahmudi, A., Sulianto, J., & Listyarini, I. (2020). Tautan perhatian orang tua terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*
- Maydiantoro, Albert. 2020. Model Kajian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media belajar wayang karakter pada belajar tematik. *Jurnal Inovasi Kajian*
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pembelajaran PPKn sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kecakapan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* ,
- Pendidikan, Pengertian. 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4:7911–15.
- Puspita, AMI, & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan media pop-up book berbasis kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter gotong royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*
- Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Ulfa, MS, & Nasryah, CE (2020). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Untuk Menaikan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Yuanta, Friendha. 2020. Pengembangan Media Video Belajar IPS Siswa SD *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*
- Yuniarti, N., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan Perangkat Belajar Materi Vektor Berbasis Elektronik. *Edcomtech*