Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)
Volume 2 (2), 859-867, 2023
ISSN: 2987-3940
The article is published with Open Access at: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA

Pengembangan Media *Pop Up* Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar

Endah Nur Aini ✉, Universitas PGRI Madiun
Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun
Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

✉ *endah_1902101042@mhs.unipma.ac.id*

Abstrak:

Pendidikan di era perkembangan teknologi yang cukup pesat menjadi tantangan serta tuntutan bagi pendidik. Perkembangan ini mendorong pendidik untuk meningkatkan proses belajar guna menciptakan pendidikan yang berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *pop up* digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini karena pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang sangat penting dan dalam jenjang sekolah dasar siswa perlu memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall lima langkah penelitian. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli dan dikategorikan sangat layak (90%) oleh ahli materi dan sangat layak (96,36%) oleh ahli media. Hasil uji coba lapangan pada 34 siswa mendapatkan respon sebesar 87,56% dan dikategorikan sangat menarik, serta hasil angket respon guru adalah 86,15% dikategorikan sangat menarik. Berdasarkan temuan tersebut, media *pop up* digital dapat menarik minat siswa dan sangat layak dijadikan sarana penunjang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Media *Pop Up* Digital; Pembelajaran Bahasa Indonesia

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan sumber belajarnya (Firmadani 2020). Interaksi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu dengan tatap muka atau jarak jauh melalui *online*. Peran guru di dalam kelas dikatakan sebagai pembimbing serta motivator siswa dalam mengembangkan dirinya (Aida, 2020). Sebagai seseorang yang memiliki andil besar dalam suksesnya pembelajaran maka guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang tepat terutama dalam hal untuk penyampaian materi.

Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar bertujuan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan aktifitas siswa (Ali, 2020). Melalui proses pembelajaran yang baik maka akan tercipta suasana belajar yang tidak membosankan. Pada kelas IV di SDN Ngegong menggunakan kurikulum merdeka dimana dalam proses belajarnya siswa diharapkan belajar dengan merdeka. Hal ini dapat dilakukan salat satunya dengan guru mendukung pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi, selain itu juga sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Nurrita 2018). Pada kelas IV SDN Ngegong sudah menggunakan media pembelajaran baik dalam bentuk digital maupun konkret, hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga dapat dikatan media pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa belajar. Namun penggunaan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Semakin berkembangnya zaman maka semakin luas pula kemajuan di bidang teknologi. Dengan hal ini maka guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam sistem pengajarannya terutama penyampaian materi yang bervariasi. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salat satu contohnya melalui perkembangan komputer atau gawai. Guru dapat membuat media pembelajaran melalui aplikasi-aplikasi yang ada pada komputer. Dalam hal ini guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun media yang digunakan hanya sebatas SCI media yang didalamnya terdapat *power point* materi serta video yang medukung pembelajaran.

Power point merupakan aplikasi pada pogram komputer yang khusus untuk presentasi (Sarwono 2022). Program komputer ini memiliki banyak fitur animasi yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Keuntungan penggunaan *power point* ini yaitu dengan penyajiannya dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaiakan mata pembelajaran. *Power point* memungkinkan guru merancang media pembelajaran melalui *slide* presentasi yang menarik sebab didalamnya guru bisa memasukkan teks, grafik, gambar, suara atau bahkan video yang mendukung pembelajaran.

Media *pop up* digital merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan melalui *power point*. Media *pop up* digital sendiri adalah media yang dirancang secara digital dengan konsep tiga dimensi dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran (Aini, 2021). Inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dilakukan dengan merancang media *pop up* digital yang didasarkan pada kebutuhan, karakteristik serta tujuan pembelajaran.

Tujuan dilakukan penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan dari media *pop up* digital dan efektivitasnya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Ngegong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall yang mengadopsi dari penelitian Wahono (2018). Penelitian ini dilakukan dengan lima langkah diantaranya yaitu observasi dan pengumpulan data; perencanaan penelitian; pengembangan produk; uji coba lapangan; dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.

Langkah penelilian dijabarkan seperti berikut: 1) Observasi dan Pengumpulan Data, yang dilakukan dengan uji pendahuluan melalui observasi pengamatan secara langsung dikelas, memberikan lembar angket kebutuhan guru serta wawancara terhadap guru wali kelas IV. 2) Perencanaan Penelitian, yang dilakukan dengan menyusun instrumen penelitian, merancang skema pembelajaran dan menyusun komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan media *pop up* digital. 3) Pengembangan Produk, yang dilakukan dengaan peneliti melakukan definisi desain, defini riset serta ha-hal yang dibutuhkan untuk proses pengembangan kemudian peneliti mengembangkan media *pop up* digital sampai pada tahap finish. Setelah media selesai maka melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. 4) Uji Coba Lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Ngegong dengan jumlah siswa 34 anak, siswa diberikan angket respon terhadap pengguanaan media dan guru diberikan angket respon untuk melihat kemenarikan dari produk yang dibuat. 5) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan, setelah melakukan uji coba jika media tersebut mendapat kritik atau saran maka peneliti akan menyempurnakannya.

TABEL 1 *Kriteria Validasi Produk*

Penilaian	Kriteri Interpretasi
$81\% < x \leq 100$	Sangat Layak
$61\% < x \leq 80$	Layak
$41\% < x \leq 60$	Cukup Layak
$21\% < x \leq 40$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20$	Sangat Tidak Layak

(Wahono, 2018)

TABEL 2 *Kriteria Interpretasi Kemenarikan*

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81\% < x \leq 100$	Sangat Menarik
$61\% < x \leq 80$	Menarik
$41\% < x \leq 60$	Cukup Menarik
$21\% < x \leq 40$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20$	Sangat Tidak Menarik

(Ardika, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil validasi produk media *Pop Up* Digital pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV di SDN Ngegong,yang telah di validasi oleh ahli media maupun ahli materi dalam bidang Bahasa Indonesia.

Ahli Materi

TABEL 3 *Hasil Validasi Ahli Materi*

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase	Kriteria Interpretasi
1.	Aspek kelayakan materi	14	15	93,33%	Sangat Layak
2.	Aspek kelayakan bahasa	12	15	80%	Layak
3.	Aspek pembelajaran	28	30	93,33%	Sangat Layak
Jumlah Skor Total			**54**		
Skor Maksimal			**60**		
Presentase			**90%**		
Kriteria Interpretasi			**Sangat Layak**		

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka diketahui media pada ahli materi mendapat skor sebanyak 54 dari skor maksimal sebanyak 60 dengan hasil presentase 90% yang berarti masuk dalam rentang presentase $81\% < x \leq 100\%$ sehingga media *pop up* digital memenuhi kriteria interpretasi "Sangat Layak".

Ahli Media

TABEL 4 *Hasil Validasi Ahli Media*

No.	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase	Kriteria Interpretasi
1.	Aspek tampilan visual dan audio	29	30	96,67%	Sangat Layak
2.	Aspek rekayasa perangkat media pembelajaran	24	25	96%	Sangat Layak
Jumlah Skor Total			**53**		
Skor Maksimal			**55**		
Presentase			**96,36%**		
Kriteria Interpretasi			**Sangat Layak**		

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka diketahui media *pop up* digital pada ahli media mendapat skor sebanyak 53 dari skor maksimal sebanyak 55 dengan hasil presentase 96,36% yang berarti masuk dalam rentang presentase $81\% < x \leq 100\%$ sehingga media *pop up* digital memenuhi kriteria interpretasi "Sangat Layak".

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Ngegong yang berjumlah 34 anak disajikan pada tabel 5.

TABEL 5 *Hasil Angket Respon Siswa*

No.	Subyek	Total jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	AAH	35	100%	Sangat Menarik
2.	ADP	31	88,57%	Sangat Menarik
3.	AZS	27	77,14%	Menarik
4.	ACA	29	82,86%	Sangat Menarik
5.	AP	35	100%	Sangat Menarik
6.	APNP	32	91,43%	Sangat Menarik
7.	ADS	26	74,29%	Menarik
8.	ADNA	30	85,71%	Sangat Menarik
9.	AAP	35	100%	Sangat Menarik
10.	AAA	33	94,29%	Sangat Menarik
11.	BAP	19	54,29%	Cukup Menarik
12.	BAH	32	91,43%	Sangat Menarik
13.	BSS	32	91,43%	Sangat Menarik
14.	CMA	35	100%	Sangat Menarik
15.	DMP	20	57,14%	Cukup Menarik
16.	EAP	32	91,43%	Sangat Menarik
17.	FDW	35	100%	Sangat Menarik
18.	FAK	29	82,86%	Sangat Menarik
19.	IGLG	28	80%	Menarik
20.	JPY	35	100%	Sangat Menarik
21.	KK	31	88,57%	Sangat Menarik
22.	MWZ	30	85,71%	Sangat Menarik
23.	MRD	28	80%	Manarik
24.	MAZAG	32	91,43%	Sangat Menarik
25.	MRA	34	97,14%	Sangat Menarik
26.	NSA	29	82,86%	Sangat Menarik
27.	NPJ	27	77,14%	Menarik
28.	NRS	32	91,43%	Sangat Menarik
29.	NW	25	71,43%	Sangat Menarik
30.	RMA	32	91,43%	Sangat Menarik
31.	RAYS	34	97,14%	Sangat Menarik
32.	RY	31	88,57%	Sangat Menarik
33.	YECD	33	94,29%	Sangat Menarik
34.	ZZHP	34	97,14%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil perhitungan, hasil presentase keseluruhan yang diperoleh adalah 87,56% terletak pada rentang presentase 80% < x ≤ 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”.

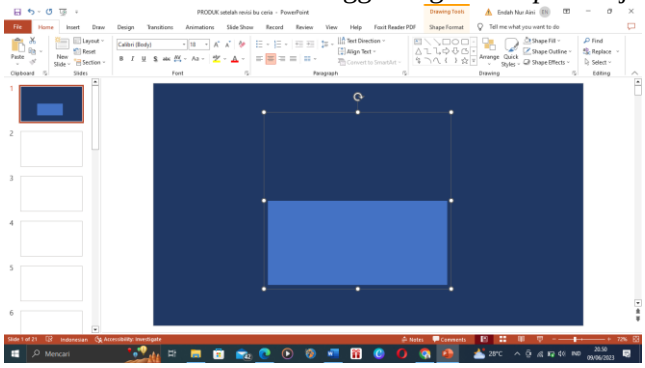
Rekapitulasi hasil angket respon guru terhadap media pop up digital mendapati total jumlah skor sebesar 56 dengan harapannya sebesar 65. Hasil angket respon guru ini mendapat 86,15% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”

Penelitian ini menyatakan bahwa media *pop up* digital pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV di Sekolah Dasar sangat layak digunakan serta sangat menarik bagi peserta didik. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamidah (2022) yang juga menghasilkan kelayakan produk *pop up* digital.

Pengembangan Media *Pop Up* Digital Melalui *Power Point*

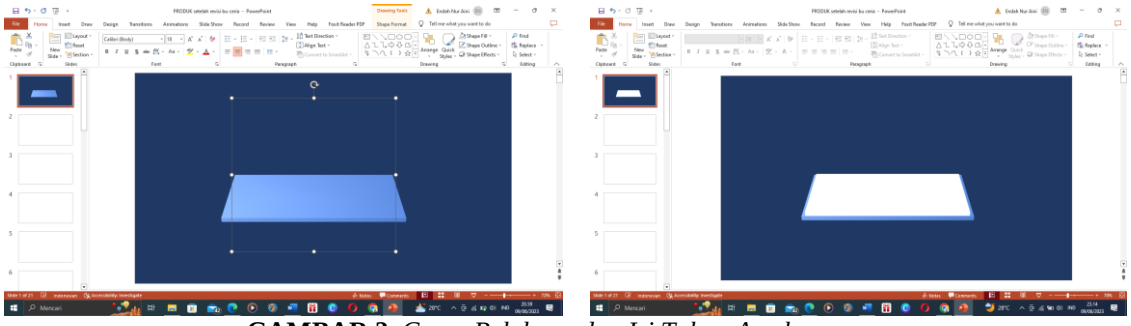
Berikut ini adalah penjabaran langkah-langkah dalam pembuatan media *pop up* digital melalui *power point*:

1. Gambar 1 membuat *cover* belakang media *pop up* digital yaitu langkah pertama mengubah *format background* sesuai kebutuhan dengan langkah klik *design* → *format background*. Selanjutnya membuat buku digital dengan langkah klik *insert* → *shape* → *rectengle* (ukuran sesuai kebutuhan) → klik pada *shape* tekan Ctrl+D → letakkan *shape* dengan posisi atas dan bawah (keduanya pilih *no outline*, pada *shape* yang atas pilih *no fill*) → klik kedua *shape* kemudian tekan Ctrl+G untuk menggabungkan *shape* menjadi satu grup.



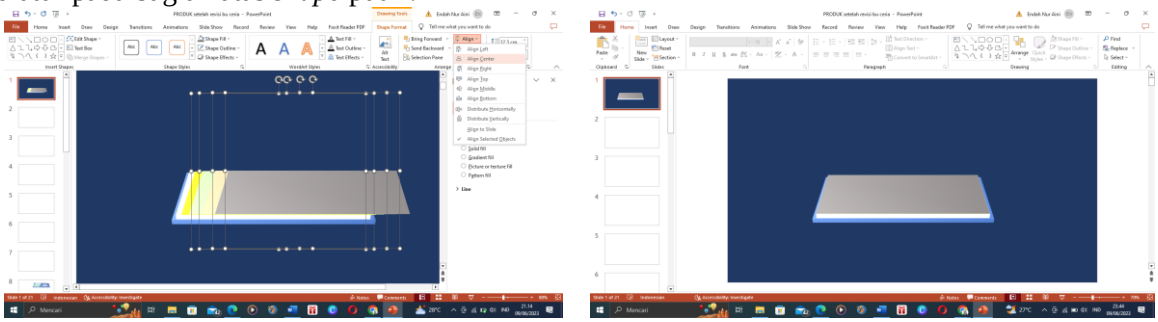
GAMBAR 1 *Cover Belakang*

Gambar 2 menjadikan media pada gambar 4.1 terlihat tiga dimensi menjadi buku digital dengan langkah, klik pada *shape* → *shape format* → *shape effects* → *3-D rotation* → *perspective relaxed moderately* → *shape styles* → *effects* → *3-D format* → *depth* 10 pt → *3-D rotation* → *Y rotation* 300°.



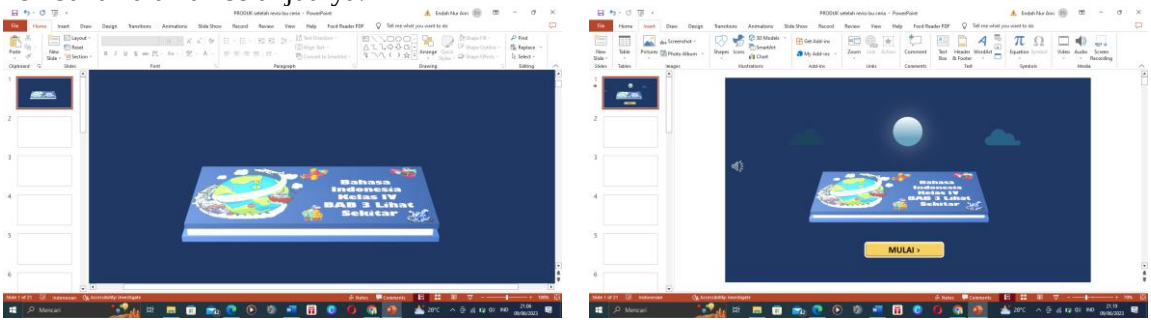
GAMBAR 2 *Cover Belakang dan Isi Tahap Awal*

2. Gambar 3 membuat isi dari pop up digital. Dilakukan dengan langkah pada *shape* putih di klik → Ctrl+D → *shape format* → *shape styles* → *effects* → *3-D format* → *depth* 0 pt, setelah itu tekan Ctrl+D pada *shape* dengan *depth* 0 pt, gandakan sebanyak halaman yang akan dibuat (setiap halaman menggunakan *fill* yang berbeda). Selanjutnya semua *shape* dipilih kemudian klik *shape format* → *align* → *align center* → *align middle*, kemudian diatur pada bagian atas *shape* putih.



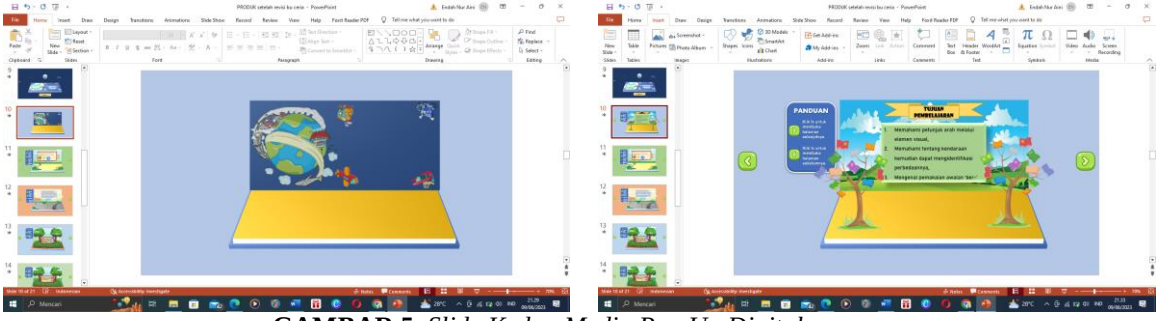
GAMBAR 3 *Cover Belakang dan Isi Tahap Final*

3. Gambar 4 membuat *cover*. Untuk membuat cover dilakukan dengan langkah tekan Ctrl+D pada *shape cover* buku belakang kemudian klik *shape format* → *shape effect* → *3-D rotation* → *no rotation*. Kemudian desain *cover* dengan gambar dan tulisan (melalui *text box*). Setelah design *cover* selesai kembalikan *cover* pada posisi semula. *Slide* di desain dengan animasi, gambar, *backsound* dan juga tombol *action* dengan *hyperlink* untuk membuka halaman selanjutnya.



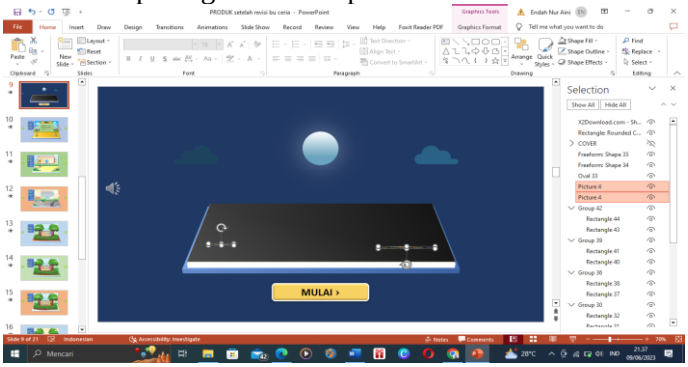
GAMBAR 4 *Slide Awal Media Pop Up Digital*

4. Gambar 5 membuat halaman selanjutnya dengan tekan Ctrld+D pada *slide*. Kemudian klik pada bagaian *cover* depan → *shape format* → *shape styles* → *effects* → *3-D rotation* → *Y rotation* 180°. Selanjutnya diisi dengan materi dan gambar yang dibutuhkan. Lengkapi dengan panduan dan tombol *action*. Panduan di buat dengan langkah klik *insert* → *shape* → *text box* (untuk menambahkan tulisan).



GAMBAR 5 *Slide Kedua Media Pop Up Digital*

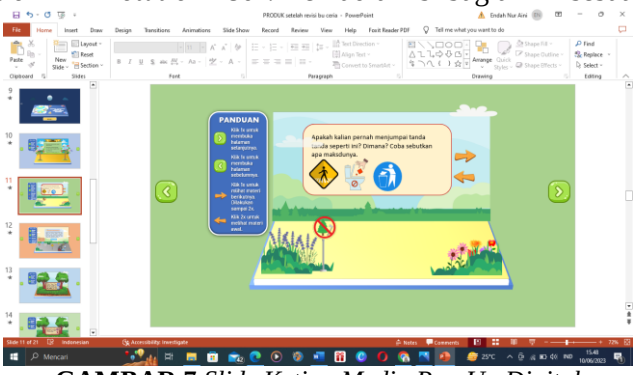
5. Gambar 6 pengaturan *pop up*, setelah langkah keempat maka kita kembali pada *slide cover*. Pohon yang akan berdiri ketika buku dibuka di klik → Ctrl+C → Ctrl+V pada *slide* awal yaitu bagian *cover* → gambar pohon diperkecil dan ditidurkan dengan posisi seperti gambar dibawah → kemudian ditutup dengan *cover* seperti semula.



GAMBAR 6 *Pengaturan Pop Up Bagian Cover*

6. Gambar 7 membuat halaman selanjutnya yaitu dengan tekan Ctrl+D pada *slide* terakhir. Gambar pohon juga di *copy* pada halaman ini kemudia posisi dikecilkan dinaikkan ke atas,

bagian kertas bawah di klik kemudian → *bring to front* → *shape format* → *shape styles* → *effects* → *3-D rotation* → *Y rotation* 180°. Kemudian isi bagian ini sesuai kebutuhan.



GAMBAR 7 *Slide Ketiga Media Pop Up Digital*

7. Untuk membuat halaman selanjutnya lakukan seperti langkah sebelumnya. Untuk setiap *slide* diberikan *transition morph*.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai pengantar pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi tentunya media pembelajaran juga harus berkembang mengikuti majunya zaman. Guru dituntut berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Ada beberapa jenis media pembelajaran diantara yang paling sering ditemuakan yaitu, media audio, media visual dan media audio visual. *Power point* merupakan salah satu aplikasi komputer yang bertujuan untuk presentasi. Aplikasi ini merupakan salah satu dari implementasi perkembangan teknologi yang dapat digunaka dalam merancang sebuah inovasi media pembelajaran. Media *pop up* digital adalah media tiga dimensi dengan jenis media audio visual yang dibuat secara digital melalui *power point* dengan konsep *pop up* dalam pengoperasianya didukung dengan tombol *action* pada fitur *power point*. Pengembangan media *pop up* digital terbilang mudah dengan langkah yang sudah dijabarkan. Media ini merupakan alternatif dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *pop up* digital mendapat skor kelayakan sebesar 90% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Ahli media mendapat skor 96.36% dengan kriteri interpretasi “sangat layak” Kemudian melalui hasil uji coba lapangan didapati perolehan presentase keseluruhan dari angket respon siswa yang berjumlah 34 anak dengan skor 84,87% dengan kriteria interpretasi “sangat menarik”. Selanjutnya dari hasil angket respon guru didapati skor sebesar 86,15% dengan kategori “sangat menarik”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media *pop up* digital dapat menarik minak siswa dan sangat layak dijadikan sarana penunjang dalam proses pembelajaran bahasa indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

‘Aini, Qurrotul, Maqda Almadinab, Veny Safitri, Nur Mawaddah, and Naili Sa’ida. 2021. “Pop Up Digital Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Motivasi Membaca Anak.” *JCE (Journal of Childhood Education)* 5(2):516. doi: 10.30736/jce.v5i2.657.

Aida, La’ali Nur, Dewi Maryam, Sari Dian Agami, and Ulya Fuwaida. 2020. “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7(1):43-44.

Ali, Muhammad. 2020. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.

Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1):93–97.

Khamidah, Anis, and Norma Ita Sholichah. 2022. “Digital Pop Up Learning Media for Early

Childhood Cognitive Development." *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)* 1(1):11. doi: 10.31958/ijecer.v1i1.5833.

Nurrita. 2018. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03:171–87.

Sarwono, Ridha. 2022. "Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(1):69–73. doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73.

Wahono, Tri Budi, Henry Saputra, and Choirul Huda. 2018. "Pengembangan Media Pop Up Sebagai Upaya Melestarikan Wayang Klitik." *Paedagogia* 21(2):220. doi: 10.20961/paedagogia.v21i2.13316.