

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK MATERI MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI UNTUK PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH
PADANGSIDIMPUAN SELATAN**

Deah Shintia¹, Magdalena Magdalena², Ade Suhendra³, Bestari Endayana⁴

¹Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Ad-Dary

² STIT Hasyim Asy'ari Padangsidempuan

Email: dheasyintiasilalahi05@gmail.com, dr.magdalenalubis@gmail.com,
adesuhendra22111988@gmail.com, bestariendayana08@gmail.com,
uinsyahada@gmail.com, stithaspsp@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the students' understanding of the concept of healthy and nutritious food. This is due to the lack of proper use of media in the learning process so that students feel bored, do not like difficult subject, resulting in low learning outcomes. To overcome this problem, an interesting learning media was developed that can stimulate students' imagination, namely in the form of 3 Dimensional Pop Up Book media, the subject of my healthy and nutritious diet. This research is a development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). And observation as well as using validity, practicality, and effectiveness analysis techniques. The results show that the developed media has been validated by 3 expert validators, namely material expert by 77% (Valid), media experts by 100% (Very Valid), and linguists by 84% (Very Valid), the overall percentage of expert validators is 87% in the very valid category, then the results of student responses to learning media based on the 3 dimensional Pop Up Book media that were developed turned out to be practical through the student response questionnaire sheet as a whole by 82%. Furthermore, the result of giving pretest and posttest questions were tested for significance using the program SPSS version 23 with sig (2 tailed) = 0.00 < 0.05, meaning that there is an increase based on 3 Dimensional Pop Up Book media with learning outcomes after using 3 Dimensional media based learning media developed is effective.

Keyword: Learning Media Development, Pop Up Book, Thematic Learning.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Donni Juni Priansa:2011). Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang mewakili suatu materi pelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru ketika mengajar. Media tersebut dapat berupa film, video, gambar, modul dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak merasa jenuh ketika dalam proses pembelajarannya.



Menurut data diatas untuk membuat peserta didik paaham akan materi, serta aktif dan kondusif saat pembelajaran, maka menurut pendidik diperlukan media yang sesuai yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, yaitu yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan mempermudah peserta didik memahami materi serta menjadikan pembelajaran kondusif dan aktif. Media yang diperlukan tersebut berupa media yang nyata atau konkret yaitu media yang dapat memberikan gambaran atau contoh bentuk yang sebenarnya kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan, serta media yang cocok digunakan yaitu media dengan penyampain materi yang jelas dan sesuai serta dengan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat dikarenakan peserta didik ini sangat menyukai serta antusias saat menggunakan media-media yang ada gambar, warna yang menarik serta materi dan kata-kata yang tidak terlalu rumit (Sosdianawati dan Rohaila:2018).

Metodologi Penelitian

1. Analisis Data

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penghitungan data terlebih dahulu dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata dari setiap data yang diperoleh. Data dapat melewati beberapa langkah-langkah tentang tahapan analisis yaitu:

a. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh aspek yang dinilai oleh siap validator terhadap media pembelajaran *Pop Up Book*. Untuk mengetahui presentasi kevalidan dari penelitian ini, maka perlu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi: } x = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

Hasil yang diperoleh dari presentasi tersebut dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

b. Analisis Praktikalitas

Pada tahap ini telah dilakukan uji coba yang terbatas disatu kelas. Uji coba yang akan dilakukan ini bertujuan untuk melihat praktikalitas (keterpakain), pada media pembelajaran *Pop Up Book* yang menjadi pokok bahasan Makananku Sehat dan Bergizi yang telah dirancang sebelumnya. Pada analisis praktikalitas ini akan ditentukan dengan menyelesaikan angket respon siswa. Data angket akan diperoleh dengan cara menghitung skor siswa dengan menjawab item yang terdapat pada angket. Data akan dianalisis dengan teknik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi:} = \frac{\text{Skor mentah}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Hasil yang akan diperoleh dari presentasi dengan menggunakan kriteria rumus sebagai berikut:

1) Analisis Instrumen Tes

Instrumen yang sudah disusun akan di uji cobakan kembali untuk mengetahui validitas, realibitas, pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal, pada uji coba, maka perlu memilih soal yang akan digunakan peneliti dalam mengukur pemahaman konsep siswa

pada materi Makanan Sehat dan Bergizi. Ini bertujuan untuk memenuhi syarat dari tes yang baik atau yang tidak baik.

a) Uji Validitas

Validitas merupakan ketepatan atau kecermatan atau sesuatu instrumen yang dikatakan valid dalam proses pengukuran data dari variabel secara tepat. Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas pada tes yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik korelasi *Produk moment* dengan rumus.

$$r_{XV} = \frac{N\Sigma KF - \Sigma K \Sigma F}{(N\Sigma K^2 - (\Sigma K)^2)(N\Sigma F^2 - (\Sigma F)^2)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

ΣX = Jumlah skor item

ΣY = Jumlah skor total

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sesuatu istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih. Uji reliabilitas dapat menggunakan teknik *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

R = Reliabilitas yang dicari

N = Banyaknya item

σ^2 = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = Varian total

Setelah diperoleh reliabilitas dengan kategori koefisien korelasi sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan nilai reliabilitas pada butir soal protest diperoleh 0,488 dan protest diperoleh 0,482, dengan taraf signifikansi 5% dengan nilai n= 24 diperoleh tabel = 0,4044 setelah dikonsultasikan ternyata hitung > tabel.

c) Tingkat Kesukaran Soal

Bermutu atau tidaknya item butir soal dapat dilihat dari derajat kesukaran atau taraf kesukaran yang ada pada tiap masing-masing butir soal, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

P = Taraf kesukaran

B = Rata-rata skor peserta didik pada butir soal

JS = Skor maksimal soal dapat diklasifikasikan pada tabel berikut:

Soal pretest yang termasuk kategori soal mudah ada 1 soal ialah soal butir 4 sedangkan soal protest yang termasuk kategori soal mudah ada 2 soal yaitu soal butir 2 dan 5. Untuk soal pretest berkriteria dengan berjumlah 4 soal yaitu soal butir nomor 1,2,3,5, sedangkan yang termasuk kategori soal protest sedang ada soal yaitu soal butir 1,2, dan 4 tidak ada soal dengan kategori.

d) Daya Pembeda

Daya pembeda adalah “*item discrimination provides an index how an item discrimination between student who scored high and low test*”. Maksudnya adalah daya beda menyediakan indeks bagaimana sebuah item membedakan antara peserta didik yang mendapat nilai tinggi dan rendah

Rumus untuk mencari daya pembeda digunakan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SM1}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda butir soal

\bar{X}_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

\bar{X}_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

SMI = Skor maksimal tiap soal.

2. Perencanaan Desain Produk

Ada beberapa langkah dalam penyusunan atau perencanaan desain produk media *Pop Up book* yaitu sebagai berikut :

1. Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada buku *Pop Up Book* karena *Pop Up Book* memiliki visualisasi menarik dan memiliki format tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *Pop Up book* sebagai media pembelajaran.

2. Proses Desain

Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media *Pop Up Book*. Hal pertama yang dilakukan adalah *storyboard Pop Up book* yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe *Pop Up book* untuk materi Makanan Sehat dan Bergizi. Setelah itu, maka dilanjutkan proses edit dengan menggunakan peralatan alat tulis dan media alat gambar lainnya agar dapat dibuat dengan semenarik mungkin guna untuk menarik minat belajar siswa. (Annisarti Siregar, Elvah Rahmah. 2016).

Hasil Penelitian

Media pembelajaran berbasis media pembelajaran *Pop Up Book 3 Dimesi* dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa melalui persentase validasi terhadap beberapa aspek yang diamati yaitu aspek kesesuaian materi, kemanfaatan, penyajian, tampilan media, kualitas desain, dan komunikatif. Ini berarti konten dari desain yang ada dalam media pembelajaran *Pop Up Book 3 Dimensi* sudah valid dan layak digunakan.

Pengembangan media menggunakan media gambar lainnya mengacu pada naskah yang telah dibuat pada lampiran . Proses pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran *Pop Up Book 3 Dimesi* melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari beberapa ahli sehingga diperoleh produk yang valid dan layak digunakan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, produk dikatakan valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini diartikan bahwa produk yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, dan materi yang disajikan telah sesuai dengan RPP atau yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Melalui data yang diperoleh dari ahli materi bahwa dari segi aspek kesesuaian materi diperoleh hasil persentase sebesar 75%, dari aspek kemanfaatan diperoleh hasil persentase sebesar 80%, dan dari aspek penyajian diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Sehingga dari hasil persentase keseluruhan diperoleh hasil sebesar 77% dengan kategori valid dan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya data yang diperoleh dari ahli media mengenai produk yang dikembangkan dan dilihat dari beberapa aspek. Dari aspek tampilan media diperoleh hasil persentase sebesar 100%, kemudian dari aspek kualitas desain diperoleh hasil persentase sebesar 100%, dari segi aspek penyajian diperoleh persentase sebesar 100%, dan dari aspek kemanfaatan diperoleh hasil persentase sebesar 100%. Sehingga jika dirata-ratakan hasil persentase dari keseluruhan aspek sebesar 100% dengan kategori valid. Dalam hal ini kualitas media pembelajaran berbasis media *Pop Up Book 3 Dimensi* ini valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan data yang diperoleh dari ahli bahasa mengenai produk yang dikembangkan dan dilihat dari beberapa aspek juga. Dari aspek kesesuaian materi diperoleh hasil persentase sebesar 84%, kemudian dari segi penyajian diperoleh hasil persentase sebesar 84%, dan dari aspek komunikatif diperoleh hasil persentase sebesar 96%. Sehingga dari hasil keseluruhan aspek dapat dinyatakan oleh ahli bahasa mendapat kategori sangat valid dengan persentase 84%. Dalam hal ini aspek kesesuaian materi, penyajian, dan komunikatif dari produk yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Kesimpulan dari deskripsi data diatas bahwa pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis media pembelajaran *Pop Up Book 3 Dimensi* pokok bahasan makanan sehat yang divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pelajaran dilihat dari beberapa aspek yaitu kesesuaian materi, desain media, penyajian media, dan kemanfaatan dari media tersebut setelah melalui beberapa tahap revisi bahwa produk dinyatakan valid sehingga produk tersebut layak diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas dan lanjut untuk tahap pengembangan berikutnya.

1. Praktikalitas Produk

Suatu produk yang baik hendaklah bersifat praktis. Dalam proses pengembangan produk ini untuk melihat kepraktisan menggunakan respon angket siswa dan wawancara dengan beberapa siswa. Kriteria yang dipakai untuk menilai kepraktisan dalam angket respon siswa yaitu ketertarikan pada proses pembelajaran ketika produk digunakan, materi dalam, dan kemudahan bahasa yang digunakan dalam media *Pop Up Book 3 dimensi* Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3 (Dimensi)* secara umum waktu yang disediakan sudah cukup, produk menarik sehingga siswa terlihat tidak bosan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan melalui tes karena siswa memahami pelajaran tersebut.

a. Hasil Belajar



Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan pengalaman belajar. Protis mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Selanjutnya *Robert Gagne* berpendapat bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologi (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik). Dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Penelitian ini mengkaji salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar. Hal ini disandarkan pada pendapat bahwa minat memiliki banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran, tingkat minat yang tinggi akan menyebabkan tingkat perhatian dan tingkat kesiapan siswa terlibat dalam objek pembelajaran sehingga menimbulkan kemungkinan keberhasilan dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Benjamin S. Bloom mengidentifikasi bahwa hasil belajar pengetahuan terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Adapun hasil belajar kognitif dalam penelitian ini terdiri dari level C1 sampai C6 yaitu level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisa), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan).

b. Materi Makananku Sehat dan Bergizi

Makanan sehat adalah makanan yang mengandung nilai gizi yang diperlukan oleh tubuh, seperti karbohidrat, protein, serat, vitamin dan mineral, serta air.

1) Kesehatan Organ Pencernaan Manusia

Pernahkah kamu merasakan sakit perut disertai diare? Apa yang terjadi pada pencernaan kamu? Berikut ini beberapa gangguan yang menyerang organ pencernaan manusia meliputi: Diare sering disebut mencret. Gangguan ini termasuk penyakit ringan, tetapi dapat membahayakan. Diare yang terus-menerus menyebabkan seseorang kehilangan cairan tubuh, sehingga penderita menjadi lemas. Pada beberapa kasus, diare dapat menyebabkan penderitanya meninggal dunia. Diare terjadi jika penderita mengalami buang air besar encer lebih dari 4 kali sehari. Faktor-faktor yang menyebabkan diare, meliputi:

2) Kebersihan makanan dari kuman Alergi terhadap makanan

Terlalu banyak konsumsi makanan yang pedas dan asam. Diare disebabkan oleh infeksi virus.

a) Mag

Mag merupakan penyakit yang mengganggu lambung dan usus dua belas jari. Maag diawali dengan gejala-gejala sebagai berikut:

- (1) Perut terasa perih dan mulas bila terlambat makan.
- (2) Pada saat makan perut terasa sakit, kadang terasa mual, bahkan muntah. Gangguan maag disebabkan karena adanya produksi asam klorida yang berlebih di lambung.

b) Radang Usus Buntu

Usus buntu disebabkan karena penumpukan kotoran di usus buntu. Gejala yang timbul meliputi: 1) perut bagian kanan bawah terasa sangat nyeri, 2) perut terasa mual disertai muntah, kadang mencret, 3) tubuh demam. Apabila radang sudah parah, maka harus dilakukan operasi.

c) Tifus

Tifus merupakan penyakit peradangan pada usus. Gejala yang dialami antara lain

- (1) Tubuh menggigil, lemah, disertai mual
- (2) Penderita mengigau akibat demam tinggi
- (3) Punggung terasa sakit, kadang disertai mencret atau sulit buang air besar.

Makanan yang diberikan hendaknya yang halus agar lebih mudah dicerna. Untuk menghindari gangguan-gangguan pencernaan, kamu perlu menjaga kesehatan. Hal-hal yang perlu kamu lakukan, antara lain:

- (1) Makan makanan bergizi dan tidak berlebihan,
- (2) Membiasakan pola makan yang teratur,
- (3) Makan dengan cara dikunyah sampai halus,
- (4) Menjaga kebersihan makanan dan peralatan makan. Makanan yang kamu makan harus mengandung cukup gizi.

Makanan yang bergizi adalah makanan yang mengandung karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air. Berdasarkan fungsinya, kandungan gizi makanan dibedakan menjadi 3 yaitu:

3) Karbohidrat dan Lemak Sebagai Sumber Tenaga

Karbohidrat adalah zat makanan yang mengandung tepung dan berasal dari tumbuhan. Sedangkan, lemak berasal dari hewan dan tumbuhan.

- a) Makanan yang mengandung karbohidrat antara lain nasi, kentang, ubi, sagu, gula, pasir, dan roti.
- b) Makanan yang mengandung lemak, misalnya minyak goreng, margarin, susu, dan kelapa.

4) Protein dan Mineral Sebagai Zat Pembangun

Protein adalah zat makanan pembangun utama sel-sel tubuh yang rusak. Mineral adalah zat makanan yang mengatur dan membantu pembentukan tulang dan gigi. Makanan yang mengandung protein contohnya tahu, tempe, telur, ikan, dan susu. Sedangkan makanan yang mengandung mineral misalnya bayam, ikan laut, dan garam. Vitamin dan air sebagai zat pengatur jenis dan manfaat vitamin bagi tubuh meliputi:

- a) Vitamin A Terdapat pada wortel, pepaya, tomat, sayur-sayuran segar dan ikan. Kekurangan vitamin A menyebabkan penyakit mata atau rabun ayam.
- b) Vitamin B Terdapat pada beras, telur, kacang-kacangan, ubi kayu, susu. Kekurangan vitamin B menyebabkan penyakit beri-beri.
- c) Vitamin C Terdapat pada jeruk, mangga, tomat, belimbing, dan sayur-sayuran. Kekurangan vitamin C menyebabkan penyakit sariawan atau gusi berdarah.
- d) Vitamin D Terdapat pada minyak ikan, kuning telur, mentega, susu dan berbagai jenis ikan. Kekurangan vitamin D menyebabkan penyakit tulang bengkok. Tulang dapat berbentuk X atau O.
- e) Vitamin E Terdapat pada minyak nabati, susu, dan kecambah Kekurangan vitamin E dapat menyebabkan kulit kusam dan rambut rontok.
- f) Vitamin K Terdapat pada sayur-sayuran hijau, hati, kacang-kacangan, daging sapi dan daging ayam. Kekurangan vitamin K dapat menyebabkan darah sukar membeku. Hal ini disebabkan karena vitamin K berperan dalam proses pembekuan darah.

Berdasarkan angket respon siswa terhadap pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Pop Up Book 3* (Dimensi) termasuk kategori praktis. Untuk aspek ketertarikan diperoleh hasil persentase sebesar 81% dengan kategori praktis, kemudian dari aspek materi diperoleh hasil 82% dengan kategori praktis, dan dari aspek bahasa diperoleh hasil 83% dengan kategori praktis. Secara keseluruhan rata-rata persentase dari beberapa aspek memiliki persentase 82% dengan kategori praktis. Dalam hal ini penggunaan produk dalam proses pembelajaran dinyatakan praktis..

Kesimpulan dari deskripsi data melalui lembar angket respon siswa maka pengembangan media pembelajaran berbasis media *Pop Up Book 3* Dimensi setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dapat dikategorikan praktis.

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini didesain menggunakan model *ADDIE*. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) dimulai dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implemetation* (penerapan), dan tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran divalidasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli materi sebesar 77% dengan kategori valid, ahli media sebesar 100% dengan kategori Sangat Valid, dan ahli bahasa sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Dalam hal ini berarti media pembelajarn berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) sudah valid sehingga layak dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) yang dikembangkan dinyatakan praktis melalui lembar angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 79% (praktis), dengan rincian persentase aspek ketertarikan siswa sebesar 76%, peresentasi penguasaan materi sebesar 79%, dan persentase kemudahan bahasa sebesar 81%.

Peningkatan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam siswa dengan pemberian soal *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) dan soal *posttest* sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) dengan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Media *Pop Up Book 3* (Dimensi) yang dikembangkan adalah efektif.

Daftar Pustaka

Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*,

Sosdianawati dan Rohaila, *Observasi Di Mi Masyariqul Anwar dan SD Negeri 4 Gedung Air*

Wahyono, Joko, & Nova Hasti Yuniarta Tri, “*Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Matematika Materi Operasi Aljabar Siswa SMP*”, *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. E- ISSN 2579-7646, Vol. 9, No. 2

Rahmat Saputra, Dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar*” *Jurnal Penelitian Matematika*, P- ISSN: 1978- 0044, Vol. 14, No. 1, Januari 2020.

Sanjaya Wina, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008).

Toni Nasution Dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (di Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (di Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).

Ibadullah Malawi Dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik Konsep Dan Aplikasi* (Jawa Timur: Cv Media Grafika, 2017).

Andi Pratowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019).

Maulana Arafat Lubis Dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots Higher Order Thinking Skills*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).

Ani Kadarwati Dan Vivi Rulviana, *Pembelajaran Terpadu* (Jawa Timur: Cv Media Grafika, 2018).

Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*

Annisarti Siregar, Elvah Rahmah. 2016. “*Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat kemampuan Membaca Anak kelas Rendah Sekolah Dasar*”. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, Vol. 5 No. 1