

**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS
PJBL (PROJECT BASED LEARNING) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK KELAS III MI YATABU**

Atikah¹, Dr. Deni Adi Putra S.Pd.², M.Pd, Meirza Nanda

Faradita, S.Pd., M.Pd.³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

1atikahilmiati2019@gmail.com

2deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id

3meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id,

ABSTRAK

Atikah, 2025. Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis PJBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas III Mi Yatabu Surabaya. Pembimbing I : Dr Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa pop up book yang berfokus pada materi alphabet dan metode pembelajaran berbasis PJBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab I : Ayo Bermain! dikelas III Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Four D (4D) yang meliputi empat tahap : Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pop up book ini dapat dikategorikan layak. Hasil

yang diperoleh melalui proses validasi oleh validator menggunakan lembar validasi dan uji kelayakan oleh subject penelitian menggunakan lembar angket respon. Presentase nilai yang diberikan oleh ahli materi sebesar 96% dengan kreteria “Sangat Valid”, hasil penilaian oleh ahli media sebesar 95% dengan kreteria “Sangat Valid”. Sedangkan hasil olah penilaian angket respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan hasil olah data anget respon guru sebesar 97% dengan kategori “Sangat Praktis”,. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 85% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian didapatkan bahwasannya media pembelajaran pop up book alphabet (Bab 1 : Ayo Bermain) Berbasis PJBL kelas III Mi Yatabu sudah dikategorikan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi alphabet bab 1 : Ayo Bermain!.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, PopUp Book, Alphabet, PJBL*

ABSTRACT

Atikah, 2025. The Development of Pop Up Book Media Based on PJBL to Improve Creative Thinking Skills of Grade III Students of MI Yatabu Surabaya.
Advisor I: Dr Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.,
Advisor II : Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.

This study aims to develop learning media in the form of pop-up books that focus on alphabet material and PJBL-based learning methods to improve students' creative thinking skills in Indonesian Language subjects Chapter I: Let's Play! in grade III of elementary school. This study used the Four D (4D) development model which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the study indicated that

this pop-up book learning media can be categorized as feasible. The results were obtained through the validation process by the validator using a validation sheet and a feasibility test by the research subject using a questionnaire response sheet. The percentage of values given by material experts is 96% with the criteria "Very Valid", the results of the assessment by media experts are 95% with the criteria "Very Valid." While the results of the student response questionnaire assessment are 88% with the category "Very Practical," and the results of the teacher's warm response data processing are 97% with the category "Very Practical." Learning media is also effective to use with a classical completeness percentage obtained of 85% with the category "Very Effective." Therefore, it is obtained that the pop-up book alphabet learning media (Chapter 1: Let's Play) Based on PJBL class III MI Yatabu has been categorized as feasible and can be used to improve creative thinking skills, especially for Indonesian language subject, alphabet material, chapter 1: Let's Play!.

Keywords: *Learning Media, Pop Up Book, Alphabet, PJBL*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, Junaedi, I. (2019). Pendidikan juga sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Ini membantu peserta didik mengembangkan minat dan bakat agar dapat bersaing di era global.

Tujuan pendidikan adalah membentuk pribadi yang ber-

pengetahuan, memiliki iman dan akhlak yang baik, serta keterampilan dan kreativitas. Pendidik memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik agar berpikir kreatif dan kritis, membantu mereka menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab. Seorang guru yang baik harus mampu merancang pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi.

tujuan dari pendidikan nasional sendiri, dipergunakan agar dapat membentuk peserta didik agar dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih memiliki pengetahuan, iman, dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan juga dapat memiliki akhlak yang baik, serta memiliki kelebihan yakni ketrampilan, kreativitas, kemandirian, dan juga tanggung jawab (Putra,2020).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dan guru harus mengajarkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep dalam bidang ini. Namun, metode pembelajaran yang sering digunakan di beberapa sekolah adalah pendekatan teacher-centered learning, di mana guru mendominasi kelas dan peserta didik hanya mendengarkan. Metode ini membuat peserta didik pasif dan kurang antusias, mengakibatkan mereka kesulitan saat belajar.

Observasi di MI Yatabu Surabaya menunjukkan bahwa peserta didik cenderung kurang semangat karena metode ceramah yang digunakan guru, yang berujung pada hasil belajar

yang buruk. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, perlu ada perubahan pendekatan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek Project Based Learning, PJBL. Model ini melibatkan semua peserta didik secara aktif, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media Pop-Up Book dalam PJBL dapat membantu meningkatkan kreativitas dan minat peserta didik, membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Pop-Up Book berbasis PJBL efektif dalam meningkatkan

keaktivitas dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Model ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membuat siswa lebih antusias. Dalam proses ini, pembagian kelompok diperlukan untuk mendorong kompetisi sehat di antara peserta didik, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dengan lebih serius. Pemberian penghargaan juga dapat mendorong partisipasi belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyelidiki penggunaan Model Pop-Up Book berbasis PJBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III di MI Yatabu. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana media ini dapat

meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi, dan siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Artinya, media komunikasi pembelajaran diperuntukkan penerima pesan agar dapat menangkap secara benar dan utuh segala informasi yang disampaikan saat proses pembelajaran. (Hisbiyatul dan Hasanah Rudy Sumiharsono. 2017).

Observasi

Masalah yang diidentifikasi dari latar belakang adalah bahwa proses pembelajaran di kelas terasa monoton karena guru menggunakan metode pembelajaran yang berfokus pada pengajaran dari guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memerlukan pengembangan kreatifitas peserta didik. Untuk penelitian ini, batasan masalah ditetapkan, yaitu pengembangan media pop-up book untuk meningkatkan pemikiran kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan fokus pada kosa kata alfabet untuk peserta didik kelas III MI

Yatabu Surabaya. Metode penelitian dibatasi sampai tahap pengembangan saja.

Rumusan masalah yang diajukan mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model pembelajaran proyek berbasis media pop-up book dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman kosa kata peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III MI Yatabu menggunakan metode pembelajaran tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran pop-up book.

Spesifikasi produk

mencakup media pop-up book tiga dimensi dengan ukuran 14,8 x 21 cm, yang dirancang untuk materi bahasa Indonesia mengenai kosa kata alfabet. Media ini akan dibuat dengan desain menggunakan platform online dan dicetak menggunakan art paper berukuran A5. Setelah dicetak, pop-up book tersebut akan dirakit dengan menggunakan double tape. Media ini dirancang untuk memberikan evaluasi interaktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah tanpa merasa kesulitan untuk berkomunikasi dan menjawab.

B. METODE PENELITIAN

Tahap Pengembangan

Gambar 1 Bagan Model Four - D



Modifikasi pembelajaran model 4D (Sutarti dan Irawan 2017)

Pada tahap pengembangan, terdapat empat langkah penting.

Pertama, tahap Define (pendefinisian) di mana peneliti menganalisis materi dalam kurikulum yang berkaitan dengan Kosa Kata Alphabet

untuk peserta didik kelas III di Mi Yatabu.

Kedua, tahap Design (perancangan) melibatkan pemilihan media pembelajaran, yaitu media pop-up book, serta pembuatan instrumen untuk penelitian.

Ketiga, tahap Develop (pengembangan) di mana peneliti menciptakan media Pop-Up Book dan melakukan validasi untuk mendapatkan masukan dari ahli media dan ahli materi. Media yang telah divalidasi diperbaiki dan kemudian diuji coba di kelas III Mi Yatabu.

Keempat, tahap Dissaminate (penyebaran) seharusnya melibatkan penyampaian hasil produk kepada pengguna, tetapi tidak dilakukan dalam penelitian ini karena keterbatasan waktu, biaya, dan

kemampuan peneliti.

Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Mi Yatabu Surabaya dan beralamat di Jalan Kedinding Tengah Beru IV No. 18.

Masalah yang dihadapi adalah kurangnya variasi media pembelajaran, membuat proses belajar mengajar kurang menarik dan efisien. Peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Subjek penelitian

15 peserta didik kelas III MI Yatabu pada tahun ajaran 2025/2026, terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan.

Teknik pengumpulan data mencakup beberapa metode, yaitu pertama, validasi ahli untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media dan materi untuk memperbaiki instrumen penelitian.

Kedua, angket yang berisi pertanyaan untuk guru dan peserta didik guna menilai tanggapan dan mengevaluasi efektivitas media Pop-Up Book. Ketiga, tes untuk mengukur efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media Pop up Book berbasis PJBL (Project-Based Learning) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif Nuraeni, R., & Fitriyanti, F. (2024). dengan menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat langkah: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Namun, penelitian ini hanya memfokuskan pada tahap pengembangan. Pada tahap Define, dilakukan analisis awal untuk mendefinisikan masalah dalam proses belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan wali kelas III di MI Yatabu Surabaya menunjukkan bahwa hanya buku paket dan LKS yang digunakan, serta metode pengajaran berbasis teacher-centered, yang menyebabkan masalah dalam pembelajaran. Selanjutnya,

analisis terhadap peserta didik menunjukkan mereka merasa bosan dengan metode tersebut. Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan, melibatkan wawancara dengan wali kelas dan pengorganisasian pokok-pokok sesuai dengan capaian pembelajaran. Analisis tugas mencakup identifikasi dan penyusunan materi belajar yang sistematis, dengan materi alfabet dari buku "Ayo Bermain." Spesifikasi tujuan pembelajaran ditetapkan untuk menentukan indikator pencapaian, seperti kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi alfabet, mengenal dan memahami permainan tradisional Indonesia, serta

menciptakan permainan menggunakan alat sederhana.

Pada tahap Design, perancangan media pop up book diatur untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi alfabet dari buku yang sama. Penyusunan tes dilakukan untuk mengukur kemampuan yang ingin dicapai serta efektivitas media.

Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk memberikan motivasi dan menarik perhatian mereka. Pemilihan format mencakup teks narasi, gambar, kolase, dan tugas langsung di media pop up book, semua bertujuan untuk menarik minat peserta didik dan mempermudah pemahaman materi.

Desain Product

*Gambar 2 desain product
valid*



Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pop Up Book

*Gambar 3 Dokumentasi
Pembelajaran (Penyampaian
Materi Pembelajaran
menggunakan Media Pop-Up
Book)*



Gambar 4 Dokumentasi Pembelajaran (Kegiatan pembelajaran menggunakan



Gambar 5 Dokumentasi Pembelajaran (Kegiatan Pembelajaran Peserta didik Mengerjakan Soal Evaluasi)



Gambar 6 Dokumentasi Pembelajaran (Penyerahan Media Pop Up Book Kepada Kepala Sekolah)



Hasil

Media pembelajaran Pop Up Book alphabet (Bab 1: Ayo Bermain) dinilai telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam proses pengembangannya. Hasil dari pembelajaran Pre Test dan Post Tes yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa media pop up book efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Adapun rincian dari hasil yang telah diperoleh dari kedua tahap uji coba validasi ini diantaranya ialah validator pertama yakni validator ahli materi sebesar “96%” dengan kategori “Sangat valid” dan Validator kedua yakni validator ahli media sebesar “95%” dengan kategori “Sangat valid”. Kemudian perolehan dari nilai praktis mendapatkan sebesar “88%” dengan kategori “Sangat praktis” adapu keefektifan produk media pembelajaran

mendapatkan nilai ketuntasan pada tahap uji coba keefektifan sebesar “85%” dengan kategori “Sangat Efektif” dalam hal ini media dikategorikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik, serta dinyatakan bahwa media pop up book alphabet (bab 1 : Ayo Bermain!) ini tuntas, dengan mencapai atau melebihi nilai KKM.

D. Kesimpulan

Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media yang tepat dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran berupa Pop Up Book yang telah diuji

kelayakannya berdasarkan respon siswa. Proses pengembangan produk ini meliputi beberapa tahap, dimulai dari pengumpulan data tentang potensi dan masalah yang ada di Mi Yatabu Surabaya. Selanjutnya, materi yang dipilih adalah alfabet dan proses belajar yang inovatif.

Desain produk Pop Up Book membutuhkan perhatian detail dan ketelitian. Seluruh sumber materi dikumpulkan untuk menghasilkan desain yang siap diuji oleh validator ahli. Media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membangkitkan perhatian, minat, dan proses belajar siswa, yang dikenal sebagai pembelajaran dinamis. Setelah desain selesai,

dilakukan validasi untuk menilai produk oleh para ahli, yang termasuk dosen dan wali kelas di MI Yatabu Surabaya. Validasi bertujuan untuk memperbaiki kelemahan produk melalui saran dan masukan dari para ahli

Setelah divalidasi, Pop Up Book diuji coba pada siswa kelas III MI Yatabu Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dengan presentase 95%, yang berarti sangat sesuai untuk pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas belajar dan bukan sekadar hiburan. Dengan media Pop Up Book, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi melalui interaksi

langsung, seperti membuka dan melipat.

Dalam pemilihan media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, seperti jenis media yang dipilih dan kemampuan siswa. Pendidik harus memastikan media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah validasi dan revisi selesai, uji coba dilakukan dengan mengedarkan angket kepada siswa untuk mendapatkan respon terhadap media Pop Up Book. Hasilnya menunjukkan 88% siswa menilai media ini menarik, dan 68% merasa media tersebut mudah digunakan.

Bentuk media yang berbeda dari buku biasa membuat Pop Up Book menarik bagi siswa.

Penggunaan media ini sesuai dengan teori-teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media memiliki fungsi yang jelas dalam memperjelas pesan, menarik perhatian, dan mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran. Pada usia 7-12 tahun, menurut Jean Piaget, siswa berada dalam tahap operasional konkret, di mana benda nyata sangat membantu dalam pemahaman. Dengan respon positif dari siswa, Pop Up Book terbukti efektif dalam mengajarkan materi alfabet.

Media pembelajaran Pop Up Book alphabet (Bab 1: Ayo Bermain) telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam pengembangannya. Hasil dari

pembelajaran Pre Test dan Post Tes menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Validator pertama memberikan nilai “96%” dalam kategori “Sangat valid”, sementara validator kedua memberikan “95%” dengan kategori yang sama. Nilai praktis yang diperoleh mencapai “88%” dengan kategori “Sangat praktis”, dan keefektifan produk di tahap uji coba mencapai “85%” dengan kategori “Sangat Efektif”. Media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan telah memenuhi nilai KKM. Saran yang diberikan adalah agar media Pop Up Book

digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media ini dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pendidik menjelaskan materi yang sulit. Selain itu, media pop up book dapat membantu peserta didik memahami konsep kompleks, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis, serta mendorong partisipasi aktif. Peneliti diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan variasi model atau konsep baru, termasuk elemen interaktif atau teknologi digital, untuk memperluas penerapannya di berbagai bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

Putra 2020. Tujuan Pendidikan Nasional,

- tujuan-pendidikan-
nasional.json
- Kediri, S. R. S. P., Elliza, E.,
Widodo, S. T., Nuraeni,
R., & Fitriyanti, F.
(2024). PjBL Berbasis
Diorama dan Pop-Up
Book: Upaya
Meningkatkan Minat
dan Motivasi
Belajar. *Jurnal
Basicedu*, 8(6), 4726–
4732.
- Hisbiyatul dan Hasanah Rudy
Sumiharsono. (2017).
“Media Pembelajaran”,
Jember : Pustaka Abadi
- Junaedi, I. (2019). Proses
pembelajaran yang
efektif. *Journal of
information system,
Applied, Management,
Accounting and
Research*, 3(2), 19-25
- Sindi Lestari, Rintis Rizkia
Pangestika, Titi Anjarini
; Pengembangan RPP
Model Discovery
Learning Tema Daerah
Tempat Tinggalku Pada
Siswa Kelas IV Sekolah
Dasar