

Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge

Dwi Cahyani *¹
Naeklan Simbolon ²
Risma Sitohang ³
Erlinda Simanungkalit ⁴
Apiek Gandamana ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan

*Email : dcahyani559@gmail.com

Abstrak

Dwi Cahyani (1192111002). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *exploding box pop-up 3D* yang layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema Pahlawaku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*) menggunakan langkah-langkah pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada pengembangan ini subjek uji coba yakni dosen FIP UNIMED sebagai ahli materi dan ahli media serta ahli praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge Kab, Asahan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Data yang dikumpulkan berisikan skor validasi setiap tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *exploding box pop-up 3D* mendapatkan skor kelayakan penilaian mencapai 78%. Hasil uji kepraktisan dengan melihat respon peserta didik pada tabel 4.14 diketahui media pembelajaran *exploding box pop-up 3D* sangat layak dengan nilai 84,44% yang berarti media yang dikembangkan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran *exploding box pop-up 3D* layak untuk pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D*, Pembelajaran Tematik.

Abstract

Dwi Cahyani (1192111002). This research aims to produce a 3D *exploding box pop-up learning media development product* that is suitable for use in class IV learning My Hero Theme Sub-theme 1 The Struggle of Learning Heroes 1. The method used in this research is *research and development (research & development)* using steps ADDIE development (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). In this development, the test subjects were FIP UNIMED lecturers as material experts and media experts as well as class IV teacher education practitioner experts at SDN 016529 Bp. Mandoge District, Asahan to assess the suitability of learning media. The instruments used in this research were interviews and questionnaires. The data collected contains validation scores for each stage. The research results show that the 3D *exploding box pop-up learning media* received an assessment feasibility score of 78%. The results of the practicality test by looking at the students' responses in table 4.14 show that the 3D *exploding box pop-up learning media* is very feasible with a score of 84.44%, which means the media developed is easy to use in class IV learning. Theme 5 My Heroes Subtheme 1 The Struggle of Heroes learning 1 Based on the research results, it was concluded that the 3D *exploding box pop-up learning media* was suitable for class IV learning Theme 5 My Hero Subtheme 1 The Struggle of Heroes learning 1.

Keywords: 3D *Exploding Box Pop Up Learning Media*, Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik. Salah satunya adalah media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D*. Menurut Teni Nurrita (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Exploding Box Pop Up 3D merupakan media grafis berjenis visual yang terbuat dari kertas karton, berbentuk kubus atau kotak, ketika kotak tersebut dibuka keempat sisi atau layer dari kotak tersebut akan memunculkan gambar-gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi atau tema yang diinginkan. Melalui media *Exploding Box Pop Up 3D* ini mampu memacu daya tarik peserta didik sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung memberikan pengalaman yang bermakna serta melibatkan peserta didik aktif langsung dalam pembelajaran, yaitu pendidik dapat menggunakan berbagai metode yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pendidik dapat menerapkan cara belajar untuk mengasah dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik disekolah melalui pendekatan pembelajaran tematik. Menurut Kadir, Abdul (2015) pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Istilah dari pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Kemendikbud (2014) pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 016529 Bp. Mandoge Kab. Asahan Th. 2022/2023 sistem pelaksanaan pembelajaran disekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran tematik. Selama pelaksanaan pembelajaran tematik dikelas, pendidik menggunakan metode pembelajaran, seperti berdoa, bercerita, bermain, tanya jawab, presentasi, dan diskusi. Penerapan pembelajaran dikelas berfokus pada buku tematik. Kesulitan pendidik dalam mengajar salah satunya juga dipengaruhi karena tidak tersedianya media pembelajaran tematik yang dapat membantu pendidik dalam mengajarkan tematik, khususnya dalam mengaitkan konsep-konsep antar mata pelajaran. Pendidik juga masih memanfaatkan media yang sudah disediakan di sekolah dan alat peraga yang sederhana. Terkadang media-media tersebut dikhususkan untuk mata pelajaran tertentu dan belum berbasis pembelajaran tematik, seperti saat peserta didik mempelajari tentang perjuangan para pahlawan, peserta didik mengamati foto-foto yang berada di dinding kelas mereka dan menggunakannya sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendidik kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga mengalami kendala memberikan contoh visual kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang dilakukan di SDN 016529 Bp. Mandoge Kab. Asahan, pada proses pembelajaran tematik peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dan juga dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan pendidik masih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi lebih sulit memahami materi pembelajaran. Dan kurangnya alat dalam melaksanakan proses pembelajaran karena pendidik hanya memanfaatkan alat pembelajaran yang sudah disediakan sekolah. Hal ini dikarenakan pendidik memiliki keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan untuk dapat membuat media pembelajaran. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih dapat membangkitkan semangat peserta didik karena dengan penggunaannya media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah belajar karena memiliki benda nyata atau langsung yang dapat dipelajari secara langsung oleh peserta didik.

Permasalahan tersebut, diperlukan adanya media interaktif yang dapat membantu pendidik mengatasi kendala konsep-konsep antarmata pelajaran, yaitu Media *Exploding Box Pop Up 3D*. Media *Exploding Box Pop Up 3D* sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media gambar-gambar yang menarik. Media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* adalah media pop-up berbentuk kotak jika dibuka memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media *Exploding Box Pop Up 3D* merupakan media yang praktis untuk digunakan, mudah dibawa serta memiliki tampilan berbentuk tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar peserta didik serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun kelompok. Melalui Media *Exploding Box Pop Up 3D*, peserta didik tidak hanya menghafal konsep atau fakta namun melakukan kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Aren Prima, Aswarliansyah, Rafelda Octo Wahyuni di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Silampari, Tahun 2022, yang berjudul : "Pengembangan Media *Exploding Box Pop Up 3D* Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa : 1) Kualitas media *Exploding Box Pop Up 3D* dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata skor 0,76% ; 2) Kualitas media *Exploding Pop Up 3D* dilihat dari aspek kepraktisan dari respon siswa dengan nilai 71,5% dan guru dengan rata-rata 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Exploding Box Pop Up 3D* pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar**". Media *Exploding Box Pop Up 3D* ini, diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengatasi kesulitan mengajar tematik dan membantu peserta didik dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Richey, R. C. & Klein (2016) menyatakan penelitian dan pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validasi, kepraktisan dan konsistensi internal. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model penelitian pengembangan menurut teori ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE sangat sesuai dalam mengembangkan media pembelajaran tematik *Exploding Box Pop Up 3D* serta model pengembangan ini sistematis dan terstruktur.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 016529 yang beralamat di Bp. Mandoge Kab. Asahan. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan dan peserta didik yang berjumlah 28 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1. Instrumen penelitian digunakan dalam mengukur kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen validasi materi dan media, angket kepraktisan media oleh guru, angket respon peserta didik dan soal tes. Instrumen pengembangan media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* yang dirancang berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik menggunakan skala likert untuk angket validasi materi, angket validasi media serta angket kepraktisan media yang terdiri atas 5 pilihan jawaban yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = cukup setuju, 2 = kurang setuju dan 1 = sangat kurang setuju. Sedangkan untuk melihat tingkat pencapaian efektifitas skor yang diperoleh yaitu 0 - 20%= sangat tidak efektif, 21 - 40%= tidak efektif, 41 - 60%= kurang efektif, 61 - 80%= efektif dan 81 - 100%= sangat efektif.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan tes.

Teknik observasi dan wawancara dilakukan saat peneliti melakukan observasi ke lokasi awal untuk menemukan fenomena awal yang terdapat di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge Kab. Asahan sebagai narasumber. Observasi dilakukan saat pembelajaran di kelas IV sedang berlangsung. Menurut Sugiyono (2020) wawancara digunakan jika peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan yang bertujuan mendapatkan masalah-masalah dan potensi yang perlu diteliti. Observasi menurut Sugiyono (2020) adalah proses yang bertujuan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan kepada individu, atau cara kerja suatu produk di tempat penelitian. Wawancara dan observasi dilakukan untuk menganalisis dasar permasalahan atau analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Angket merupakan pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Angket merupakan panduan bagi validator untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator menjadi masukan bagi peneliti dalam melakukan revisi untuk menghasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Angket juga digunakan dalam menguji kepraktisan media oleh guru dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Untuk menilai keefektifan, peneliti menggunakan pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum maupun sesudah pembelajaran dengan menggunakan *Exploding Box Pop Up 3D* Tes ini berisi latihan maupun pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang kita kembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *Exploding Box Pop Up 3D* pada pembelajaran tematik yaitu tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*).

Tahap *Analyze* atau analisis adalah tahap awal pada tahap ini dilakukan analisis beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan materi. Ini bertujuan sebagai dasar dalam desain dan pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis awal dilakukan untuk mengetahui akar dari permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan fakta dan cara menyelesaikan untuk menentukan tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis awal dalam penelitian ini berdasar pada hasil pengamatan proses pembelajaran dan wawancara bersama guru wali kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge Kab. Asahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung dominan menggunakan metode ceramah sehingga lebih terpusat kepada pendidik (*Teacher centered*). Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat jarang disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkannya. Oleh karena itu, guru hanya menggunakan buku tematik sebagai media dan sumber pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran yang jarang, menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* agar proses pembelajaran tematik lebih menarik perhatian peserta didik dan tidak membosankan. Media yang dikembangkan mudah dipakai guru dan peserta didik serta diharapkan dapat membuat antusias peserta didik meningkat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan tercapainya hal tersebut, kualitas pembelajaran lebih meningkat begitu juga dengan hasil belajar peserta didik. Tahap analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai karakteristik peserta didik melalui observasi yang telah dilakukan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge yang berjumlah 28 orang. Diketahui bahwa peserta didik kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge memiliki karakteristik yang mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran tanpa media dan tertarik pada hal baru. Rasa bosan pada peserta didik menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap peserta didik kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge mempunyai pengalaman

yang berbeda, terdapat beberapa peserta didik yang dapat menyelesaikan soal secara individu dan terdapat beberapa peserta didik yang mampu menyelesaikan soal secara berkelompok. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran serta mempermudah dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik di kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. Tahap analisis tugas merupakan proses identifikasi keterampilan peserta didik yang harus diperoleh. Keterampilan akan dianalisa menjadi kebutuhan untuk memudahkan peserta didik dalam mengerti materi pembelajaran. Penentuan keterampilan atau materi dalam satu pembelajaran adalah dengan menyusun garis besar tugas dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang mengacu pada kurikulum 2013 dan karakteristik peserta didik.

Tugas yang dianalisis pada penelitian ini adalah pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawan. Tahap analisis konsep adalah tahapan untuk menganalisis konsep materi yang hendak diterapkan. Materi tersebut disusun dengan sistematis serta dirinci berdasarkan konsep yang sesuai dan menghubungkan konsep yang satu dengan konsep lain yang berhubungan sehingga terbentuk peta konsep. Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD. Tujuan pembelajaran materi “perjuangan para pahlawan” adalah 1) Dengan membaca teks tentang Raja Purnawarman, peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar, 2) Dengan menjawab pertanyaan berdasarkan teks, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci, 3) Dengan mengamati gambar, peserta didik mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Buddha dan Islam dan pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar, 4) Dengan berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Buddha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran, 5) Dengan melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar, 6) Dengan melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar.

Tahap *design* atau desain ini bertujuan proses pertimbangan atau memasukkan bagian-bagian tahap analisis sebelumnya. Perencanaan ini diperlukan agar mengetahui sasaran, perancangan dan sesuatu yang pasti akan dihasilkan. Penyusunan bahan-bahan pelajaran dimulai dari pemilihan tema yakni Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Mempersiapkan alat-alat gambar seperti kardus (25x25cm), kertas karton manila (25x25cm), lem, gambar pahlawan, pensil, penggaris.

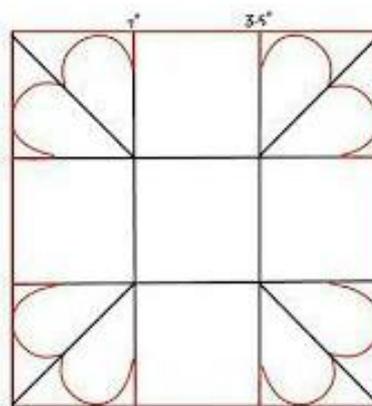


Gambar 1. Box, Pahlawan-Pahlawan, Kertas Paper Art

Pemandangan pertama diperhatikan adalah berbentuk kotak (*box*) dengan terdapat 4 dinding yang berisi gambar pahlawan. Yang ditemukan di buku pegangan peserta didik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.



Gambar 2. Gambar Referensi



Gambar 3. Sketsa Gambar

Tahap *development* atau pengembangan ini bertujuan mengarah pada hasil produk akhir dan hasil tahapan setiap validasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasilnya berupa saran dan komentar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Pengisian kuesioner berkaitan muatan materi, penyajian materi dan aspek bahasa dengan skala 1- 4. Terdapat satu tahap validasi oleh ahli materi. Berikut Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1.	Memiliki kaitan atau sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2.	Memiliki kaitan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi dengan gambar	4
4.	Keruntulan penyajian kosakata	4
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman materi)	4
6.	Kejelasan isi maknanya	4
7.	Kesesuaian penyajian gambar dengan maknanya	5
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca	4
9.	Bahasa bersifat komunikatif dan mudah dimengerti	4
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EBI	4

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Skor Yang Diharapkan	Persentase Kelayakan
1	Kelayakan Isi	28	36	77,78%
2	Kelayakan Penyajian	20	28	71,4%
3	Bahasa	11	16	68,75%
Rerata Penilaian Materi				72,64%

Berdasarkan tabel 2 diatas hasil penilaian dari ahli materi diatas dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi ditinjau dari (1) aspek kelayakan isi memperoleh persentase kelayakan 77,78%, (2) aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase kelayakan 71,4%, (3) aspek bahasa memperoleh persentase kelayakan 68,75%. Secara keseluruhan produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan penilaian kelayakan materi dari ahli materi sebesar 72,64% dengan kriteria “Layak” dengan kesimpulan validasi materi bahwa media pembelajaran exploding box pop-up 3d layak digunakan tanpa direvisi.

Pengisian kuesioner media oleh ahli media berkaitan aspek konten, aspek desain atau tampilan, aspek penggunaan, penyajian dan aspek bahasa dengan skala 1-4. Terdapat dua tahap validasi oleh ahli media. Berikut hasil validasi Ahli Media tahap pertama dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1.	Memiliki kaitan atau sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai	2
2.	Media memuat materi, gambar yang mendukung pembelajaran	3
3.	Desain background tidak mengganggu pemaknaan gambar kosakata	3
4.	Kombinasi warna background dan tulisan serasi	2
5.	Gambar jelas atau tidak blur	3
6.	Kemenarikan gambar	3
7.	Ketepatan ukuran huruf	2
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3
9.	Keterbatasan teks	3
10.	Ketepatan penempatan teks	4
11.	Konten gambar mampu menyampaikan materi	3
12.	Ketepatan penempatan gambar	3
13.	Ketepatan pemilihan ukuran gambar	2
14.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	3
15.	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas	4
16.	Kemudahan pengoperasian media	2
17.	Bahasa bersifat komunikatif dan mudah dimengerti	2
18.	Kalimat yang digunakan dapat menjelaskan konten media	3
19.	Bahasa dalam petunjuk penggunaan mudah dimengerti	3
20.	Menggunakan gaya bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	2

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Skor Yang Diharapkan	Persentase
1	Kegrafikan	2	8	35,51%
2	Kelayakan Tampilan	15	28	70,34%
3	Kelengkapan Media	50	120	45,5%
Rerata Penilaian Media				50,45%

Berdasarkan tabel 4 diatas hasil penilaian dari ahli media diatas dapat diketahui bahwa penilaian ahli media ditinjau dari (1) aspek kegrafikan memperoleh persentase kelayakan 35,51%, (2) aspek kelayakan tampilan memperoleh persentase kelayakan 70,34%, (3) aspek kelengkapan media memperoleh persentase kelayakan 45,5%. Secara keseluruhan produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 50,45% dengan kriteria "Kurang Layak". Oleh karena itu dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukkan yang diberikan oleh validator dan dilakukan kembali validasi media di pertemuan berikutnya. Adapun hasil validasi ahli media berupa saran dan komentar yakni ukuran media hendaknya diperbesar agar gambar maupun tulisan yang terdapat di media bisa jelas terlihat oleh peserta didik.

Berdasarkan saran komentar yang diberikan oleh ahli media telah direvisi. Berikut validasi tahap kedua dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1.	Memiliki kaitan atau sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai	3
2.	Media memuat materi, gambar yang mendukung pembelajaran	4
3.	Desain background tidak mengganggu pemaknaan gambar kosakata	4
4.	Kombinasi warna background dan tulisan serasi	3
5.	Gambar jelas atau tidak blur	4
6.	Kemenarikan gambar	4
7.	Ketepatan ukuran huruf	3
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
9.	Keterbatasan teks	4
10.	Ketepatan penempatan teks	5
11.	Konten gambar mampu menyampaikan materi	4
12.	Ketepatan penempatan gambar	4
13.	Ketepatan pemilihan ukuran gambar	3
14.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	4
15.	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas	5
16.	Kemudahan pengoperasian media	3
17.	Bahasa bersifat komunikatif dan mudah dimengerti	3
18.	Kalimat yang digunakan dapat menjelaskan konten media	4
19.	Bahasa dalam petunjuk penggunaan mudah dimengerti	4
20.	Menggunakan gaya bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	3

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Skor Yang Diharapkan	Persentase
1	Kegrafikan	6	8	75%
2	Kelayakan Tampilan	23	28	82,14%
3	Kelengkapan Media	90	120	75%
Rerata Penilaian Media				77,4%

Berdasarkan tabel 6 diatas hasil penilaian dari ahli media diatas dapat diketahui bahwa penilaian ahli media ditinjau dari (1) aspek kegrafikan memperoleh persentase kelayakan 75%, (2) aspek kelayakan tampilan memperoleh persentase kelayakan 82,14%, (3) aspek kelengkapan media memperoleh persentase kelayakan 75%. Secara keseluruhan produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 77,4% dengan kriteria “Layak” dengan kesimpulan akhir validasi ahli media bahwa media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Kedua hasil validasi media oleh ahli media memperoleh rata-rata skor yang berbeda-beda. Skor validasi media menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi terhadap media yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 6.

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan oleh validator dari ahli materi maupun media. Ini bertujuan meminimalis kesalahan dan menjadikan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* ini dikategorikan layak. Pada perbaikan pertama beracuan pada hasil validasi produk awal media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dari ahli materi dan ahli media.

Berikut hasil revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media:

Ukuran media hendaknya diperbesar agar gambar maupun tulisan yang terdapat di media bisa jelas terlihat oleh peserta didik. Oleh karena itu ukuran *box* diperbesar dari ukuran sebelumnya. Berikut gambarnya:

Setelah revisi



Gambar 4. Exploding Box Pop Up 3D (Besar)

Sebelum revisi



Gambar 5. Exploding Box Pop Up 3D (Kecil)

Tahap *implementation* atau implementasi terdapat dua proses yang harus dilaksanakan yakni uji coba lapangan dan validasi ahli praktisi pendidikan. Validasi media oleh praktisi pendidikan guru kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge. Pengisian kuesioner berkaitan aspek media pembelajaran *exploding box pop-up 3d*, aspek penyajian materi, aspek pembelajaran dan aspek bahasa dengan skala 1- 4. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Hasil Validasi
1.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk	4
2.	Ketepatan judul media dengan materi	5
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4
4.	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4
5.	Bahasa yang digunakan dalam media	4
6.	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian	3
7.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4
8.	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	3
9.	Tampilan gambar dan animasi dalam media	4
10.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	5
11.	Cakupan materi yang terdapat dalam media	4
12.	Ketepatan pengembangan media <i>Exploding Box Pop Up 3D</i>	5

dengan materi Perjuangan Para Pahlawan
--

Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Media Oleh Ahli Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Skor Yang Diharapkan	Persentase
1	Materi	18	24	75,35%
2	Pembelajaran	50	55	86,65%
3	Bahasa	85	90	90%
Rerata Penilaian Media				84%

Berdasarkan tabel 8 diatas hasil penilaian dari ahli praktisi diatas dapat diketahui bahwa penilaian ahli praktisi ditinjau dari (1) aspek materi memperoleh persentase kelayakan 75,35%, (2) aspek pembelajaran memperoleh persentase kelayakan 86,65%, (3) aspek bahasa memperoleh persentase kelayakan 90%. Secara keseluruhan produk yang dibuat oleh peneliti mendapatkan penilaian kelayakan media dari ahli praktisi sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak". Kesimpulan yang diperoleh media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* ditetapkan oleh validator yakni layak digunakan tanpa revisi.

Tahap *evaluation* atau evaluasi tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE bertujuan untuk menentukan nilai berupa layak atau tidak layak pada produk pengembangan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* untuk pembelajaran. Nilai yang diambil berdasarkan rata-rata diperoleh dari data setiap tahapan validasi (validasi materi, validasi media, validasi praktisi pendidikan). Serta keefektifan media pembelajaran melalui soal tes yang diberikan kepada siswa. Berikut data hasil penilaian produk setiap tahapan.

Tabel 9. Rekapitulasi Validasi Media Setiap Tahapan

No	Validator	Hasil Validasi Media		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	37	72,64%	Sangat Layak
2	Ahli Media	75	77,4%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan	49	84%	Sangat Layak
Rata-rata		78%		
Kategori		Layak		

Berdasarkan tabel 9 rata-rata persentase hasil kelayakan Media Setiap tahapan yaitu 78% dan termasuk dalam kriteria "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dikelas IV SD pada Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

Media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* dapat dikatakan efektif bila memenuhi indikator, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu melalui soal evaluasi. Setelah itu mengisi angket yang telah dibagikan kepada peserta didik setelah uji coba di analisis untuk menentukan keefektifan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d*. Data yang diperoleh dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

Pretest :

Data pretest mengandung sejumlah nilai-nilai yang diperoleh oleh 28 peserta didik, yang masing-masing memiliki nilai *pretest*. Untuk menghitung total skor *pretest* peneliti menjumlahkan nilai *pretest* yang diberikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 48 - 12 \\ &= 36 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas (BK)} &= 1 + (3,3 \log n) \\ &= 1 + (3,3 \log 28) \\ &= 5,7 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang Kelas (PK)} = R$$

$$BK = 36$$

$$= 5,7$$

$$= 6,3$$

Dari semua data diatas, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi nilai melalui tabel berikut:

Tabel 10. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen

NILAI	Fi	Xi	Fi.xi
12-21	3	16,5	49,5
22-31	7	26,5	185,5
32-41	14	36,5	511
42-51	4	46,5	186
Jumlah	28	126	932

Setelah itu, untuk mendapatkan nilai rata-rata dari *pretest*, maka di perolehlah data sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$(\bar{x}) = \frac{932}{28}$$

$$(\bar{x}) = 33,28$$

Dari perhitungan tersebut peneliti mendapatkan nilai rata-rata *pretest* dari peserta didik kelas IV adalah 33,28

Berdasarkan tabel 10 diatas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang telah diterapkan sebelumnya. Maka selanjutnya akan dilakukan perbaikan dengan menerapkan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi tematik tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

Postest :

Data postest juga mengandung sejumlah nilai-nilai yang diperoleh oleh 28 peserta didik, yang masing-masing memiliki nilai *postest*. Untuk menghitung total skor *postest* peneliti menjumlahkan nilai *postest* yang diberikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

$$\text{Rentang (R)} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

$$= 92 - 20$$

$$= 72$$

$$\text{Banyak Kelas (BK)} = 1 + (3,3 \log n)$$

$$= 1 + (3,3 \log 28)$$

$$= 5,7$$

$$\text{Panjang Kelas (PK)} = R$$

$$BK$$

$$= 72$$

$$5,7$$

$$= 12,63$$

Dari semua data diatas, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi nilai melalui tabel berikut:

Tabel 11. Nilai rata-rata *postest* kelas eksperimen

NILAI	Fi	Xi	Fi.xi
12-21	2	16,5	33
22-31	1	26,5	26,5
32-41	1	36,5	36,5
42-51	1	46,5	46,5
52-61	1	56,5	56,5
62-71	2	66,5	133

72-81	8	76,5	612
82-92	12	86,5	1.038
Jumlah	28	412	1.982

Setelah itu, untuk mendapatkan nilai rata-rata dari *postest*, maka di perolehlah data sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$(\bar{x}) = \frac{1.982}{28}$$

$$(\bar{x}) = 70,78$$

Dari perhitungan tersebut peneliti mendapatkan nilai rata-rata *postest* dari peserta didik kelas IV adalah 70,78.

Data yang diperoleh dideskripsikan dengan menggunakan persentase persamaan berikut:

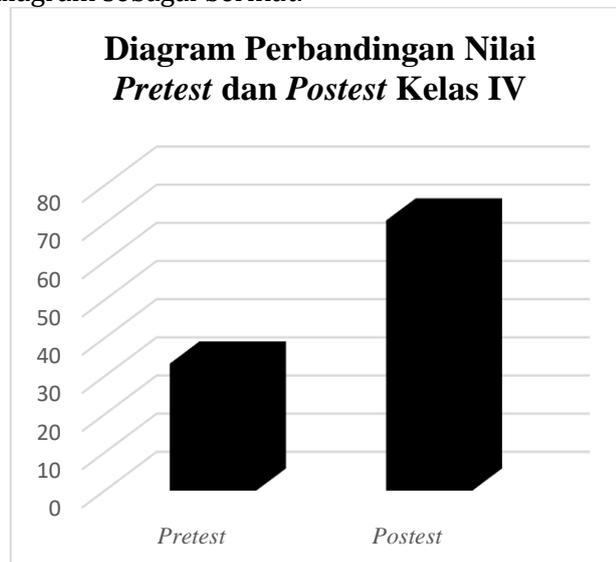
$$\text{Nilai efektifan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

$$= \frac{20}{28} \times 100\%$$

$$= 71,42\%$$

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah diterapkan dengan mendapat nilai efektifan 71,42%. Maka media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dapat dikatakan sangat berpengaruh dan “Efektif” terhadap hasil belajar peserta didik pada materi tematik tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

Berdasarkan hasil nilai *Pretest* dan *Postest* pada kelas IV terdapat perbandingan nilai yang digambarkan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Perbandingan Pretest dan Postest Kelas IV

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D*

Media pembelajaran yang layak berarti memenuhi kriteria penilaian tertentu berdasarkan indikator pencapaian. Ini didukung dengan penelitian sebelumnya Lutfiatuz Zahro (2019) yang mengembangkan media pembelajaran *pop-up* bahwa media pembelajaran yang layak melalui proses uji coba berupa tanggapan validator menggunakan instrument penilaian berisikan kompetensi isi, bahasa dan penyajian. Tanggapan validator tentu mendapatkan tingkat pencapaian dengan kriteria baik. Dalam penelitiannya media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan penilaian mencapai 95% dengan kualifikasi sangat layak.

Hasil validasi pengembangan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* ini yakni validasi ahli materi mendapat skor 72,64% dengan kategori "Layak" dan hasil validasi ahli media dengan skor 50,45%. Setelah melakukan revisi hasil validasi ahli media setelah revisi mencapai 77,4 dengan kategori "Layak". Hasil validasi praktisi pendidikan memperoleh skor mencapai 84% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil persentase rata-rata diperoleh dari hasil validasi setiap tahapan mendapat respon positif mencapai 78% dengan kategori "Layak". Berdasarkan persentase rata-rata yang dicapai 78% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* "Layak" digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

Kepraktisan Media Pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D*

Penelitian ini dilakukan pada uji lapangan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada langkah-langkah penelitian berikut ini. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi, keterangan, dan data yang dilaksanakan selama proses, prosedur, program, atau produk yang sedang dikembangkan. Melakukan validasi terhadap media pembelajaran, kemudian membuat instrumen uji kepraktisan yang akan digunakan pada saat pengambilan data pada uji lapangan. Instrumen uji kepraktisan yang digunakan adalah angket uji respon peserta didik yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data kepraktisan melalui teknik angket dengan uji kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik dengan pengumpulan data kepraktisan aktual pada uji lapangan menggunakan angket respon peserta didik. Hal ini dilakukan dengan cara menunjukkan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* yang telah divalidasi dan instrument penilaian uji kepraktisan kepada peserta didik untuk diisi. Uji lapangan dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan aktual media ajar yang dikembangkan. Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket uji kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik melalui data kepraktisan aktual pada uji lapangan. Hal ini sejalan dengan metode pada penelitian bahwa poin-poin dalam angket tanggapan peserta didik beberapa diambil dari aspek-aspek syarat bahan ajar yang baik, sehingga pada tahap ini tujuan uji kepraktisan dapat dicapai dan diukur menurut Lestari, Mochamad, & Dharmono (2016). Hasil uji kepraktisan peserta didik dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Peserta Didik

Peserta didik	Jumlah skor	%
1	79	87,78
2	77	85,56
3	74	82,22
4	77	85,56
5	76	84,44
6	74	82,22
7	75	83,33
8	76	84,44
Jumlah	608	675,55
Rata-rata	76	84,44
Kategori	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil uji kepraktisan dengan melihat respon peserta didik pada tabel 12 diketahui media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* "Sangat Layak" dengan nilai 84,44% yang berarti media yang dikembangkan mudah untuk digunakan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian lain tentang pengembangan media pembelajaran *pop-up* oleh Khairani & Dian (2016) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa uji kepraktisan media yang dikembangkannya memperoleh nilai 87,56% dan termasuk kategori sangat praktis. Lebih lanjut bahwa, ketercapaian nilai praktisan ini dikarenakan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* yang dirancang telah mampu menarik perhatian peserta didik.

Keefektifan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D

Media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* dapat dikatakan efektif bila memenuhi indikator, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu melalui soal evaluasi. Setelah itu mengisi angket yang telah dibagikan kepada peserta didik setelah uji coba di analisis untuk menentukan keefektifan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d*. Menurut Eko Budi Prasetyo (2016) pembelajaran yang efektif seringkali membutuhkan penyampaian pesan berupa pengalaman langsung, lengkap, memiliki kesan yang mendalam, oleh karena itu belajar melalui media sangat penting diupayakan.

Berdasarkan keefektifan media menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah diterapkan dengan mendapat nilai efektifan 71,42%. Maka media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dapat dikatakan berpengaruh dan "Efektif" terhadap hasil belajar peserta didik pada materi tematik tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran *Exploding Box Pop Up 3D* pada pembelajaran tematik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1 di kelas IV SDN 016529 Bp. Mandoge T.A 2023/2024, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* yakni validasi ahli materi mendapat skor 72,64% dengan kategori "Layak" dan hasil validasi ahli media dengan skor 50,45%. Setelah melakukan revisi hasil validasi ahli media setelah revisi mencapai 77,4 dengan kategori "Layak". Hasil validasi praktisi pendidikan memperoleh skor mencapai 84% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi setiap tahapan mendapat respon positif mencapai 78% dengan kategori "Layak". Berdasarkan persentase rata-rata yang dicapai 78% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* "Layak" digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.
2. Kepraktisan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dapat dilihat dari teknik pengumpulan data kepraktisan melalui teknik angket dengan uji kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik dengan pengumpulan data kepraktisan aktual pada uji lapangan menggunakan angket respon peserta didik. Hal ini dilakukan dengan cara

menunjukkan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* yang telah divalidasi dan instrument penilaian uji kepraktisan kepada peserta didik untuk diisi. Uji lapangan dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan aktual media ajar yang dikembangkan. Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket uji kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik melalui data kepraktisan aktual pada uji lapangan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan dengan melihat respon peserta didik diketahui media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* "Sangat Layak" dengan nilai 84,44% yang berarti media yang dikembangkan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

3. Keefektifan media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dapat dilihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah diterapkan dengan mendapat nilai efektifan 71,42%. Maka media pembelajaran *exploding box pop-up 3d* dapat dikatakan berpengaruh dan "Efektif" terhadap hasil belajar peserta didik pada materi tematik tema 5 Pahlawanku subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2015). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In *Sultan Agung Press*.
- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). Desain pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik. Jakarta: *Rajawali Pers*.
- Arifah Budiarti, dkk. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2(2), 48-51.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: *Rajagrafindo Persada*.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: *Rajagrafindo Persada*.
- Arsyhar, R. (2015). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: *Referensi Jakarta*.
- Bluemel & Taylor. (2014). Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians. California: *ABC-CLJO, LLC*.
- Daryono. (2014). Media Pembelajaran. Yogyakarta: *PT. Gava Media*.
- Djamarah, S. B. dan A. Z. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Eka, B. P. (2016). Pembelajaran Efektif. Jakarta: *Referensi Jakarta*.
- Fadilah, D. (2018). Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Number Head Together Tema Diri Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 9(1), 4-13.
- Gerlach, S. V. (2014). Teaching and Media. New Jersey: *Prentice-Hall, Inc.*
- Haryono. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Kadir, Abdul, and H. A. (2015). Pembelajaran Tematik. *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 14.
- Kemendikbud. (2013). Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kemendikbud. (2014). Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian. Jakarta: *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Khairani and Dian (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up. *Jurnal Pendidikan*, 4(16), 35-37.
- Midun, H. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran menuju produktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8(1), 83-92.
- Paringan, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up 3D Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 6-20.
- Priansa, D. J. (2017). Pengelompokan Media Pembelajaran. Bandung: *CV. Pustaka Setia*.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2016). Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues. New Jersey: *Lawrence Erlbaum Associates*.
- Sanjaya, W. (2013). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: *Kencana Prenada Media Group*.
- Sanjaya, W. (2015). Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: *Kencana Prenada Media Group*.

Teni Nurrita. (2018). Pembelajaran Tematik. *Jurnal Misykat*, 03(01), 15-17