

Pengembangan Media *Pop-Up Book* Digital untuk Mengidentifikasi Ide Pokok Teks Eksposisi pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pati Lor 05

Viola Rosa Antartika*, Sukarir Nuryanto
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: rosaviola778@students.unnes.ac.id
Dikirim: 23-05-2025; Direvisi: 15-07-2025; Diterima: 18-07-2025

Abstrak: Kurangnya media inovatif dan interaktif termasuk ke dalam penyebab pemahaman mengenai teks eksposisi dari peserta didik berada di tingkat rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan agar dapat melakukan pengembangan dan menilai efektivitas media *Pop-Up Book* digital pada meningkatkan keterampilan peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05 dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi. Metode pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan model ADDIE dengan mencakup lima tahapan, yang berupa: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian mencakup angket kebutuhan, validasi ahli, serta tes kognitif *pretest* dan *posttest*. Validasi dilakukan melalui dua ahli, pada ahli materi diperoleh hasil yang sejumlah 94% melalui tingkat kelayakan "sangat layak" dan ahli media dengan sejumlah 80% yang termasuk dalam kelompok "layak". Implementasi media dilaksanakan kepada kelompok kecil serta pada kelompok besar melalui total 30 peserta didik. Uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan dengan signifikan ($\text{sig.} = 0,000$), sedangkan hasil analisis N-Gain menampilkan bahwasanya rata-rata terjadinya naikan sejumlah 0,6450 dengan termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan temuan tersebut, media *Pop-Up Book* digital dinilai cukup efektif pada membuat keterampilan peserta didik meningkat dalam mengidentifikasi ide pokok pada teks eksposisi, serta layak menjadi solusi alternatif yang interaktif dan menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pop-Up Book* digital; ide pokok; teks eksposisi; sekolah dasar; media interaktif

Abstract: The lack of interactive media is one of the causes for the low level of understanding of expository texts by students. Based on these problems, this study aims to develop and assess the effectiveness of digital pop-up book media in improving the skills of fifth-grade students at SDN Pati Lor 05 in identifying the main idea of expository texts. The method used is Research and Development (R&D) through the ADDIE model approach covering five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments include a needs questionnaire, expert validation, and pretest and posttest cognitive assessments. Validation was carried out by two experts. The material expert validation resulted in 94% ("very feasible"), and the media expert validation scored 80% ("feasible"). Media implementation was carried out with small groups and a large group, involving a total of 30 students. The paired sample t-test showed a significant difference between pretest and posttest results ($p = .000$), while the N-Gain analysis showed an average increase of 0.6450, categorized as moderate. Based on these findings, the digital pop-up book media is considered effective in improving students' skills in identifying main ideas in expository texts and is suitable as an interactive and engaging alternative solution for Indonesian language learning at the elementary level.

Keywords: Digital Pop-Up Book; main idea; exposition text; elementary school; interactive media

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diusahakan untuk menjadi pendidikan dengan kualitas yang lebih baik. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang dapat menghasilkan pembelajaran efektif sehingga mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Seiring dengan perkembangan teknologi abad ke-21, sistem pendidikan nasional telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi beberapa tahun terakhir (Hanifah et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan, seperti meningkatnya akses terhadap sumber informasi materi, pembelajaran yang lebih interaktif, serta tersedianya pembelajaran yang lebih fleksibel (Rahmawati, Sari, & Nurhayati, 2023). Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan konten pembelajaran. Menurut Yuniawati melalui Usman, et al (2024) bahwa Teknologi memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih menarik, seperti melalui pembuatan buku elektronik (e-book), permainan peran, dan kolaborasi proyek. Hal ini didukung oleh Suyanto dalam Yuningsih, et al (2022) bahwa penggunaan media dengan efektif dan menarik bisa membuat pemahaman menjadi meningkat serta mendorong minat belajar yang dimiliki peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung menggunakan strategi pembelajaran yang minim melibatkan peserta didik. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar, terutama pada pembelajaran yang berupa Bahasa Indonesia dengan menekankan pada keterampilan membaca.

Dalam pembelajaran pada Sekolah Dasar, khususnya Bahasa Indonesia, keterampilan membaca menjadi aspek penting yang harus dikembangkan. Membaca bukan hanya sekadar melafalkan kata, tetapi mencakup kemampuan memahami isi bacaan, termasuk mengidentifikasi ide pokok dalam setiap paragraf (Purba et al., 2023). Menurut Tarigan dalam Alifa (2020) menyatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa bisa dilakukan dengan proses yang terstruktur serta berkesinambungan dimulai melalui keterampilan berbicara, menyimak, kemudian keterampilan membaca serta menulis. Keterampilan membaca memiliki peran penting karena berpengaruh langsung terhadap kemampuan literasi peserta didik dalam aspek berbicara, menyimak, dan menulis. Sedangkan dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi teori, sementara minat membaca yang rendah mengakibatkan peserta didik kesulitan pada memahami serta mengidentifikasi ide pokok yang ada di sebuah paragraf (Tiyas et al., 2023). Pada peserta didik yang tidaklah sanggup mengidentifikasi ide pokok umumnya memiliki kesulitan pada pemahaman membacanya.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05 dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Pati Lor 05, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Ditemukan bahwa permasalahan serupa terjadi pada peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05, khususnya pada materi teks eksposisi. Berdasarkan wawancara beserta observasi yang dilaksanakan atas peneliti, didapatkan hasil bahwasanya, melalui sejumlah 30 peserta didik di kelas V SDN Pati Lor 05, terdapat empat peserta didik yang mengalami kesulitan membaca. Selain itu, peserta didik menunjukkan kebosanan karena metode ceramah yang dominan, dan mereka kesulitan dalam memahami isi teks serta mengidentifikasi ide pokok paragraf (Sari & Mardiana, 2023) dan ketidaksanggupan memahami isi teks meskipun telah dibaca dan konsentrasi peserta



didik yang mudah terdistrak, terutama pada bacaan yang panjang dan kompleks. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar membuat keterampilan membaca terutama pada pemahaman yang dimiliki peserta didik dapat meningkat.

Pada jenjang SD, kelas V tergolong kelas tinggi yang dituntut untuk memiliki kemampuan memahami isi bacaan secara menyeluruh. Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat baca dan keterampilan memahami ide pokok adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan aktif. Menurut (Woodhead, 2014) dalam (Yuningsih et al., 2022) menekankan bahwa program pembelajaran dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik berdasarkan karakter dan tumbuh kembang anak melalui pembelajaran dengan efektif, aktif, kemudian kreatif, beserta menyenangkan. Terdapat suatu media yang sesuai melalui hal tersebut yaitu *Pop-Up Book* digital, yaitu versi elektronik dari buku tiga dimensi yang menampilkan ilustrasi yang muncul secara interaktif ketika halaman dibuka melalui perangkat digital. Menurut (Dyk et al., 2010; Ruiz et al., 2014) pada (Yuningsih et al., 2022) bahwasanya *Pop-Up book* digital menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang bisa membuat para peserta didik mempunyai ketertarikan serta keingintahuan dalam proses membaca. Hal ini didukung oleh (Bluemel, 2012) dalam (Yuningsih et al., 2022) menyatakan bahwa visual yang mengejutkan dari ilustrasi yang muncul dapat memberikan respons yang positif, membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Dyk et al., 2010) pada (Yuningsih et al., 2022) yang menerangkan bahwasanya pembelajaran yang menggunakan buku bergerak dan buku Pop-Up merupakan strategi pembelajaran yang inovatif karena mampu membentuk pengalaman belajar dengan lebih interaktif, menarik, serta yang bermakna untuk setiap peserta didik.

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Pop-Up Book* digital agar dapat memberikan bantuan kepada peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05 dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, khususnya dalam mengidentifikasi ide pokok pada teks eksposisi.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Populasi yaitu berupa keseluruhan objek atau subjek dengan mempunyai ciri tertentu serta sebagai pusat perhatian dalam suatu penelitian, sementara untuk sampel yaitu sebagian atas suatu populasi yang ditentukan melalui teknik tertentu dan dianggap mampu merepresentasikan karakteristik utama dari populasi secara menyeluruh (Amin et al., 2023). Pada pelaksanaan penelitian ini, Populasi yang digunakan melingkupi semua peserta didik yang berada di kelas V SDN Pati Lor 05 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel dari penelitian terdiri atas 30 peserta didik yang dibagi ke dalam kelompok kecil dengan total 6 peserta didik serta kelompok besar yang jumlahnya yaitu 24 peserta didik. Dalam bukan pengambilan sampel digunakan sebuah teknik yang berupa metode purposive sampling, ialah suatu teknik dalam memilih sampel dengan didasarkan kepada kriteria atau pertimbangan khusus yang sesuai melalui tujuan penelitian yang dimiliki Sugiyono dalam Ani et al. (2021). Pertimbangan yang peneliti gunakan pada melaksanakan penelitian ini yaitu bahwa seluruh peserta didik kelas V di SDN Pati Lor 05 memiliki karakteristik yang sesuai untuk media pembelajaran yang dikembangkan.



Desain dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian beserta pengembangan (*Research and Development*) yaitu berupa jenis penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini. Penggunaan dari metode R&D ialah agar dapat menciptakan suatu produk khusus serta melakukan uji keefektifan dari produknya (Sugiyono, 2019:752). Penelitian metode R&D lewat model ADDIE dengan mempunyai 5 tahapan yang berupa, *Analysis, Design, Development, Implementation*, beserta *Evaluations*. Dalam merancang model ini bertujuan agar dapat memberi kerja yang sistematis pada melakukan pengembangan materi pembelajaran dengan lebih efisien serta efektif (Weldami et al., (2023).

Berdasarkan pada model ADDIE, prosedur penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* digital yang peneliti kembangkan akan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah menganalisis. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan beberapa wawancara beserta observasi kepada guru beserta peserta didik yang ada di kelas V SDN Pati Lor 05. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan agar dapat melakukan identifikasi apa yang dibutuhkan serta permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media pembelajaran yang disesuaikan melalui masalah, kebutuhan dan potensi pada peserta didik. Media yang telah disesuaikan, sesudah itu dapat dijalankan validasi atas ahli, serta pengujiannya dilakukan kepada 30 peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang disertai dengan pemberian pretest dan posttest sebagai tes untuk menilai efektivitasnya. Tahap terakhir dilanjutkan dengan mengevaluasi media.

Instrumen Penelitian

Pada melaksanakan penelitian ini digunakan instrumen yang meliputi instrumen non-tes serta instrumen tes. Untuk jenis instrumen yang berupa non-tes terdapat angket yang berisikan kebutuhan dari peserta didik serta angket kebutuhan guru, angket validasi kelayakan atas ahli materi serta oleh ahli media, kemudian terdapat lembar kerja yang dimiliki peserta didik dan juga angket respon yang diberikan oleh peserta didik serta terdapat angket yang berupa respon guru. Kemudian untuk instrumen tes, dipakai pada pelaksanaan penelitian ini yaitu tes hasil belajar kognitif. Di dalam tes hasil dari belajar kognitif berjumlah 20 soal yang berisikan pilihan ganda, soal-soal tersebut mengukur kemampuan peserta didik yang mencakup tentang analisis informasi, identifikasi ide pokok, analisis struktur, dan nilai-nilai atau pesan yang terdapat dalam teks eksposisi.

Teknik Analisis Data

Pada pelaksanaan penelitian ini, analisis data dikelompokkan sebagai dua tahap, ialah berupa tahap awal serta terdapat tahap akhir. Pada suatu analisis data untuk tahap awal dilaksanakan untuk memperoleh gambaran kebutuhan dan kesesuaian media yang akan dikembangkan. Data awal meliputi analisis pada hasil kuesioner kebutuhan dari pengajar serta peserta didik, kemudian hasil validasi oleh ahli materi serta ahli media kemudian kuesioner tanggapan yang diberikan guru serta para peserta didik. Analisis pada kuesioner kebutuhan dilakukan berdasarkan skala Guttman dengan dua pilihan, “ya” dan “tidak”. Nilai 1 untuk “ya” dan nilai 0 untuk “tidak” Kemudian dihitung berdasarkan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:



P = presentase skor

Σx = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item.

Σxi = jumlah skor ideal dalam satu item.

Tabel 1. Kriteria Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Presentase	Kriteria
80-100	Sangat setuju
60-80	setuju
40-60	Kurang setuju
20-40	Tidak setuju
0-20	Sangat tidak setuju

Kemudian analisis kuesioner tanggapan guru dilakukan dengan skala likert, dengan lima pilihan, yaitu: 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup setuju), 4 (setuju), dan 5 (tidak setuju). Kemudian dihitung berdasarkan dengan rumus berikut:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor empiris yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

Tabel 2. Kriteria Angket tanggapan Guru

Presentase	Kriteria
85-100	Sangat setuju
69-84	setuju
53-68	Kurang setuju
37-52	Tidak setuju
20-36	Sangat tidak setuju

Sedangkan pada analisis kuesioner respon peserta didik berdasarkan skala Guttman dengan dua pilihan, “ya” dan “tidak”. Nilai 1 untuk “ya” dan nilai 0 untuk “tidak”. Kemudian dihitung berdasarkan dengan rumus berikut:

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

V-pg = Validasi pengguna

TSe = Total skor empiris yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

Tabel 3. Kriteria Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Presentase	Kriteria
80-100	Sangat setuju
60-80	setuju
40-60	Kurang setuju
20-40	Tidak setuju
0-20	Sangat tidak setuju

Sedangkan angket validasi bagi melakukan penilaian atas validator kepada sebuah media pembelajaran yang dikembangkannya. Hasil nilai dari validator pada setiap aspek yang divalidasi kemudian dirata-ratakan untuk menentukan tingkat



kelayakan media tersebut. Media yang penulis kembangkan melalui dua validasi yang berupa ahli media serta melalui ahli materi.

Agar dapat mengetahui pengaruh yang dimiliki oleh penggunaan media *Pop-Up Book* digital kepada kompetensi para peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi, peserta didik diberi pretest di awal agar dapat melakukan pengukuran kemampuan awalnya, kemudian peserta didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan, dan sesudah itu diberi posttest agar peningkatan hasil belajar dapat diukur. Pada analisis tahap akhir, dilakukan analisis data dengan berupa uji normalitas, uji Paired Sample t-Test, beserta analisis N-gain pada hasil pretest dan posttest yang tujuannya agar dapat mengetahui pengaruh yang dimiliki penggunaan media *Pop-Up Book* digital kepada kompetensi peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Di dalam tahap ini, dilaksanakan beberapa analisis, yang pertama adalah analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran dengan lebih sesuai dalam memberikan bantuan kepada para peserta didik kelas V dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner kebutuhan belajar, para peserta didik tidak mudah untuk memahami teks bacaan dan menentukan ide pokok dari paragraf. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional dan belum memanfaatkan media visual maupun interaktif. Selanjutnya, analisis karakteristik peserta didik kelas V dengan usia 10-11 tahun memiliki karakteristik lebih mudah memahami pembelajaran melalui media yang menarik dan interaktif, serta lebih mudah fokus belajar secara visual. Analisis materi dilakukan berdasarkan pada kurikulum kelas V, khususnya pada capaian pembelajaran terkait teks eksposisi. Analisis tugas yang meliputi langkah-langkah sistematis agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yaitu mulai dari membaca teks eksposisi, menemukan kalimat utama dan menyimpulkan ide pokok. Selanjutnya, analisis konteks menunjukkan bahwa lingkungan belajar baik sarana dan prasarana di SDN Pati Lor 05 mendukung dalam pemanfaatan media digital serta respon dan dukungan guru yang positif terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

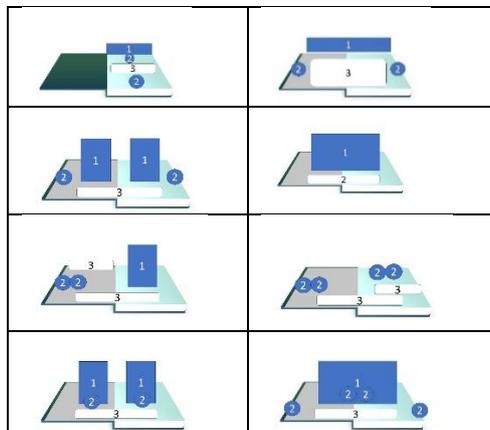
Berdasarkan analisis-analisis yang sudah dilakukan, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus membantu pemahaman materi. Sebagai solusi dalam permasalahan tersebut, peneliti merancang produk berupa media *pop-up book* digital dengan dibuat memakai perangkat lunak Microsoft PowerPoint dan Canva yang menyajikan materi, contoh teks eksposisi, dan latihan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi.

Tahap desain

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah merancang media pembelajaran pada wujud *pop-up book* digital. Desain media mencakup struktur isi materi, alur cerita visual, tata letak halaman, dan elemen interaktif. Materi dirancang berdasarkan Capaian Kompetensi Bahasa Indonesia kelas V SD, khususnya terkait teks eksposisi. Desain visual memanfaatkan ilustrasi berwarna, animasi ringan, dan fitur interaktif seperti klik untuk menampilkan ide pokok. Desain yang



dikembangkan oleh peneliti juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan untuk peserta didik sekolah dasar. Pada pemilihan ilustrasi animasi, peneliti menggunakan aplikasi platform desain grafis Canva.



Gambar 1. Desain awal media *Pop-Up Book* digital

Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan, desain yang telah dibuat kemudian direalisasikan ke dalam bentuk produk digital menggunakan perangkat lunak Microsoft Powerpoint. Media dikembangkan dengan memadukan teks, ilustrasi animasi, efek pop-up, efek animasi, daftar isi, tombol navigasi dan kuis interaktif.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media *Pop-Up Book* digital

Sesudah pengembangan media selesai dilakukan, dapat dijalankan uji validasi. Uji validasi media yang penulis kembangkan dilakukan validasi atas dua ahli ialah yang pertama ahli media, kemudian juga ahli materi. Proses validasi bertujuan untuk memvalidasi dan memperbaiki kesalahan baik segi tampilan media maupun isi materi. Hasil nilai dari ahli validasi pada setiap aspek yang nilai kemudian dirata-ratakan untuk menentukan tingkat kelayakan media tersebut.

Tabel 4. Hasil validasi ahli

Jenis Validator	Hasil Validasi	Kriteria
Ahli materi	94%	sangat layak
Ahli media	80%	layak

Sesuai dengan Tabel 4, hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi menampilkan hasil 94% yang termasuk dalam kelompok sangat layak. Sedangkan untuk validasi yang dilakukan atas ahli media menunjukkan hasil 80% dengan masuk ke dalam kelompok layak untuk digunakan dengan beberapa revisi terkait tampilan

navigasi dan isi materi terutama pada LKPD. Berdasarkan hasil data validasi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan dari media yang berupa *Pop-Up Book* digital dinilai layak dalam digunakan pada pembelajaran teks eksposisi.

Setelah validasi materi serta dilaksanakan validasi media, dilakukan oleh peneliti uji awal kepada suatu kelompok kecil dengan materi teks eksposisi melibatkan enam peserta didik di kelas V yang bersekolah pada SD Negeri Pati Lor 05 lewat kegiatan pretest, LKPD, evaluasi dan posttest. Uji coba awal kepada kelompok kecil memiliki tujuan agar dapat melakukan pengujian mengenai kelemahan sebelum diterapkan ke skala yang lebih besar dan mendapatkan masukan dari peserta didik pada kelompok kecil sebagai penyempurnaan media *Pop-Up Book* digital.

Tahap Implementasi

Media *Pop-Up Book* digital dengan telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran kelompok besar dengan melibatkan dua puluh empat peserta didik di kelas V SD Negeri Pati Lor 05. Uji coba pada kelompok besar ini tujuannya ialah agar bisa menguji efektivitas media *Pop-Up Book* digital pada pembelajaran dengan semakin representative dan memastikan bahwa implementasi media *Pop-Up Book* digital tetap efektif ketika diimplementasikan pada jumlah peserta didik yang lebih besar. Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama meliputi pretest, sedangkan pada pertemuan kedua, meliputi proses pembelajaran yang mengimplementasikan *Pop-Up Book* digital, LKPD, evaluasi, dan posttest.

Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui efektivitas media dengan wujud *Pop-Up Book* digital mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi berdasarkan pada hasil belajar. Selain itu, kuesioner umpan balik peserta didik serta guru kepada *Pop-Up Book* digital dianalisis secara deskriptif.

Efektivitas Media *Pop-Up Book* digital

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa uji oleh peneliti yaitu uji normalitas, uji-t, beserta analisis n-gain dengan dimaksudkan agar dapat mengetahui efektivitas pemakaian atas media *Pop-Up Book* digital kepada para peserta didik berada dalam kelas V SDN Pati Lor 05 dalam mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi. Ketiga analisis ini dilakukan berdasarkan data hasil tes kognitif sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) implementasi media pembelajaran *Pop-Up Book* digital.

Uji normalitas

Uji yang pertama dilaksanakan yaitu berupa uji normalitas dengan bertujuan agar dapat mengetahui apakah di dalam data hasil belajar peserta didik berkontribusi normal atau tidak (Umar, 2011) dalam (Difinubun et al., n.d.). Uji normalitas pada pelaksanaan penelitian ini memakai teknik Shapiro-Wilk.

Tabel 5. Hasil tes normalitas

Type of Test	Sig. Shapiro-Wilk	Criteria
Pretest	0,925	Berdistribusi normal
Posttest	0,917	Berdistribusi normal

Merujuk pada Tabel 5, hasil uji normalitas terhadap nilai pretest menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 menunjukkan bahwa nilai signifikan pretest sebesar 0,925 sedangkan pada posttest menunjukkan nilai



signifikan posttest sebesar 0,917. Berdasarkan pada kriteria pengujiannya, data dapat dianggap memiliki distribusi normal jika suatu nilai signifikansi $> 0,050$. Data hasil dari pengujian normalitas dalam sebuah nilai pretest yaitu sejumlah $0,925 > 0,050$ serta data perolehan uji normalitas pada nilai posttest adalah $0,917 > 0,050$. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil uji normalitas pretest serta posttest pada pelaksanaan penelitian ini mempunyai distribusi yang normal.

Uji-t

Sesudah dijalankan uji normalitas dengan hasil berdistribusi normal, maka kan melalui menjalankan uji-t atau dikenal dengan paired sample t-test. Tujuan dalam pelaksanaan uji-t ialah agar dapat mengetahui perbedaan signifikan yang dimiliki diantara nilai pretest beserta nilai posttest peserta didik (Putri et al., 2023). Tujuan dalam uji ini yaitu agar dapat menguji hipotesis apakah penggunaan media *Pop-Up Book* digital mampu memberikan pengaruh dengan signifikan kepada peningkatan kemampuan mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi.

Tabel 6. Hasil uji-t

Type of Test	Sig. (2-tailed)	Criteria
Pretest	0,000	Ada perbedaan yang signifikan
Posttest	0,000	Ada perbedaan yang signifikan

Sesuai dengan Tabel 6, ditampilkan melalui uji-t yang telah dihasilkan bahwasanya nilai sig. (2-paired) sejumlah 0,000 dengan kriteria sedang dengan memiliki arti bahwasanya ditemui perbedaan dengan signifikan diantara hasil pretest serta posttest. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak serta untuk H_a diterima. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya ditemui suatu perbedaan signifikan yang ada dalam hasil pretest serta pada hasil posttest peserta didik. Hasil uji-t tersebut menampilkan bahwasanya implementasi media *Pop-Up Book* dengan pengembangannya dilakukan secara efektif dalam menciptakan peningkatan kemampuan peserta didik pada mengidentifikasi ide pokok teks eksposisi.

Analisis N-Gain

Uji N-Gain merupakan suatu teknik analisis kuantitatif yang penggunaannya dilakukan agar dapat mengetahui efektivitas dari sebuah pembelajaran melalui langkah membandingkan kenaikan hasil belajar yang dimiliki peserta didik (Sukarelawa et al., 2024). Analisis n-gain dalam penelitian ini digunakan agar dapat melakukan pengukuran efektivitas hasil belajar yang meningkat yang ada di peserta didik sesudah melakukan pembelajaran dengan memakai media yang berupa *Pop-Up Book* digital. Nilai gain yang diperoleh diklasifikasikan kedalam kategori rendah, sedang serta yang tinggi.

Tabel 7. Hasil Analisis N-Gain

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain	30	-0,33	1,00	0,6450	0,33737

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai analisis rata-rata N-Gain 0,6450 yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SDN Pati Lor 05 mengalami peningkatan dengan kriteria sedang. Peningkatan ini menampilkan bahwasanya penerapan media yang berupa *Pop-Up Book* digital memiliki efektivitas pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di dalam materi mengenai teks eksposisi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri & Rahman (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran digital



yang interaktif mampu memberikan dampak peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam kemampuan memahami teks eksposisi. Penelitian yang mendukung lainnya adalah Angraini et al. (2023) bahwa kualitas pembelajaran di kelas V sekolah dasar mengalami peningkatan karena media pembelajaran interaktif berbasis digital, peningkatan tersebut meliputi hasil belajar, motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sesuai dengan hasil rata-rata nilai N-Gain yang menampilkan adanya kriteria sedang, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran *Pop-Up Book* digital yang dikembangkan bisa menciptakan peningkatan keaktifan peserta didik beserta bisa membuat hasil belajar yang dimiliki peserta didik meningkat.

KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian ini, media *Pop-Up Book* digital dengan pengembangan yang dilakukan melalui model ADDIE dapat dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik yang ada di kelas V SDN Pati Lor 05 dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama kepada materi teks eksposisi. Media ini dapat mengatasi permasalahan kesulitan peserta didik dalam mengidentifikasi ide pokok yang dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan uji efektivitas.

Implementasi media menunjukkan terdapat peningkatan signifikan diantara adanya hasil pretest serta pada posttest peserta didik dengan nilai rata-ratanya dari N-Gain yang masuk pada kelompok sedang. Melalui adanya media *Pop-Up Book* digital bukan sekedar memikat secara visual serta interaktif, namun juga berkontribusi pada membuat keterlibatan aktif dari para peserta didik menjadi meningkat dalam pembelajaran. Dengan demikian, *Pop-Up Book* digital memiliki dampak positif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Media *Pop-Up Book* digital ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada memberikan bantuan kepada para peserta didik untuk paham dengan isi bacaan teks eksposisi pada tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, N. (2020). *Pengaruh keterampilan menyimak dan membaca cerpen terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Universitas Negeri Semarang Repository. <https://lib.unnes.ac.id/40908/1/2101416075.pdf>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado The Influence Of Brand Image, Promotion And Service Quality On Consumer Purchase Decisions On Tokopedia E-Commerce In Manado City. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Dhianti Putri, A., Sayyida Hilmia, R., Almaliyah, S., Permana, S., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2023). *PENGAPLIKASIAN UJI T DALAM PENELITIAN EKSPERIMEN*. 4(3). <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3>



- Hadija Difinubun, S., Dominggus Nara, O., Abdin, M., Teknik, J., Politeknik, S., & Ambon, N. (n.d.). Analisis Pengaruh Sumber Daya Manusia Terhadap Aspek Kinerja Pekerja Pada Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu Pendukung Blok Masela Universitas Pattimura. In *JOURNAL AGREGATE* (Vol. 2, Issue 1).
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Putri Weldami, T., Yogica, R., Studi Pendidikan Biologi, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., & Tawar Barat, A. (n.d.). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Sari, M. P., & Mardiana, D. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Menentukan Ide Pokok Teks Bacaan Pada Siswa Kelas IV di SDN-1 Napu Sahur. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 17–29. <https://doi.org/10.69743/edumedia.v1i1.3>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan* (Edisi ke-3, Cetakan ke-2). Alfabeta.
- Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Tiyas, D. A. C., Mushafanah, Q., Wakhyudin, H., & Darsimah, D. (2023). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 709–715. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4819>
- Tuada, N. J., & Raihani, N. P. (2025). Generasi Z, tantangan dan peluang bagi pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 5(1), 224–234. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v5i1.3517>
- Usman, H., Lestari, I., Siregar, Y. E. Y., Rafiqqa, S., & Sentryo, I. (2024). Flipbook and E-Learning for Teaching English to Elementary School Teacher Education Students. *Studies in English Language and Education*, 11(2), 919–935. <https://doi.org/10.24815/siele.v11i2.35476>
- Yuningsih, N., Rohbiah, T. S., & Apud, A. (2022). Designing Pop-Up Book Media in Developing English Reading. *Scope : Journal of English Language Teaching*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.30998/scope.v7i1.13287>

