

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Neko Rossa Regeta^{1*}, Sayyidatul Karimah¹

¹Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan

*nekorossaregeta@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran pop up book berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar pada pembelajaran matematika. Metode yang digunakan pada penelitian ini Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : (1) Wawancara, (2) Observasi, (3) Angket. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran pop up book berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata skor 4,33. Sedangkan hasil analisis respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran pop up book berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata skor 4,57 yang artinya media ini sangat praktis jika diterapkan dalam proses pembelajaran materi bangun ruang sisi datar.

Kata Kunci : Pengembangan; Media Pembelajaran; Pop up Book; Bangun Ruang Sisi Datar

ABSTRACT

This study aims to determine the results of the development of contextual-based pop up book learning media on flat-sided space building material in VII grade junior high school mathematics learning. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection instruments in this study are: (1) Interview, (2) Observation, (3) Questionnaire. Based on the results of research on learning media pop up book based on contextual flat-sided space building material grade VIII SMP developed meets the criteria very valid with an average score of 4.33. While the results of the analysis of students' responses show that the learning media pop up book based on contextual flat-sided space building material VIII grade junior high school meets the criteria very practical with an average score of 4.57 which means that this media is very practical if applied in the learning process of flat-sided space building material.

Keywords: Development; Learning Media; Pop up Book; Flat-sided Space Buildings

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru atau pengajar dengan siswa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman kepada siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan potensi mereka. Dalam proses pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Menurut Sukardjo dan Salam dalam Nasikhah & Karimah (2022) matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi bagian wajib dalam kurikulum setiap negara dikarenakan sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk memiliki kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti penjelasan guru, diperlukan dorongan motivasi dari guru serta upaya guru untuk menarik perhatian dan semangat siswa selama proses pembelajaran, salah satunya dengan cara pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik.

Menurut Sukiman dalam Farihah (2021) media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berlangsung secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indra mereka (Farihah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 5 Batang pada kelas VIII, diperoleh hasil bahwa guru saat mengajar

masih terbatas pada metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku paket, serta memberikan contoh melalui gambar di papan tulis. Ketika mengenalkan konsep bangun ruang sisi datar, guru hanya menggunakan media gambar dan objek bangun ruang yang ada di sekitar kelas seperti lemari, kotak pensil, dan lainnya. Keterbatasan ini disebabkan oleh belum adanya konsep untuk membuat media pembelajaran sendiri, yang memerlukan waktu dan keterampilan khusus. Sebagai akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran, terutama dalam pelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Kustnandi dalam Yanti et al., (2021) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dengan tidak hanya menggunakan media gambar biasa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika menjadi sesuatu yang nyata tidak hanya pada buku teks saja. Media yang berbasis kontekstual dapat digunakan guru dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kebiasaan peserta didik sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi pelajaran dengan sesuatu yang konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual menurut Hudson dalam Afriani (2018) adalah sebuah pendekatan belajar yang membantu guru dalam mengaitkan materi pelajaran dengan situasi yang ada di dunia nyata, dengan bertujuan untuk menginspirasi siswa agar dapat menghubungkan antara pengetahuan yang mereka peroleh dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga, warga negara, maupun sebagai pekerja dimasa depan. Konsep pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mengkorelasikan materi dengan kehidupan nyata siswa. Media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual dapat digunakan dalam mempermudah guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Dzuanda dalam Amalia et al., (2019) *pop up book* merupakan sebuah buku dengan memiliki bagian yang bisa bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta bisa memberikan visualisasi cerita yang sangat menarik. Media *pop up book* memberikan ilustrasi dua atau tiga dimensi dari setiap halamannya, sehingga siswa memiliki gambaran nyata dari setiap objek materi pembelajaran yang disajikan. Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran *pop up book* menurut Dzuanda dalam (Setyanigrum, 2020) yaitu : (1) Meningkatkan kreativitas siswa; (2) menumbuhkan imajinasi; (3) Meningkatkan pengetahuan siswa maupun memberikan deskripsi tentang suatu wujud benda; (4) Menumbuhkan rasa cinta anak untuk membaca.

Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan guna dapat membantu guru dalam menjelaskan materi bangun ruang sisi datar secara kontekstual. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan media *pop up book* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual. Materi yang dimuat adalah materi pelajaran matematika kelas VIII SMP yaitu materi bangun ruang sisi datar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carrey (Samsidar, 2022). Model tersebut terdiri dari lima tahap pengembangan, meliputi (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Pada tahap *Analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi langsung di lapangan. Dari hasil observasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa masih minim. Pada tahap *Design* adalah tahap perancangan desain, di mana peneliti akan merancang media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual

untuk materi bangun ruang sisi datar. Tahap Development pada tahap ini, peneliti mengubah rancangan menjadi produk yang nyata dengan melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut: (1) Mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual, (2) Mengembangkan instrumen penelitian, (3) Penilaian kevalidan. Tahap *Implementation* (Implementasi) bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Jika ada hal yang perlu diperbaiki, peneliti akan melakukan revisi terlebih dahulu pada produk tersebut. Setelah direvisi, produk akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) peneliti membagikan angket respon siswa untuk melihat kepraktisan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : (1) Wawancara, Wawancara merupakan Wawancara dilakukan secara lisan dengan tatap muka secara individu saat studi pendahuluan melalui observasi terhadap guru kelas. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur sehingga pedoman wawancara hanya memuat garis besar yang ditanyakan. (2) Observasi, Observasi dilaksanakan bertujuan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran secara umum di kelas VIII SMP Negeri 5 Batang. Teknis pelaksanaan observasi yang digunakan adalah observasi langsung, dimana peneliti mengamati proses pembelajaran secara langsung tanpa melibatkan diri dalam proses pembelajaran. (3) Angket, Angket merupakan alat atau instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan tertulis yang biasanya disajikan dalam formulir (Nana dalam Rahmawati, 2020). Angket digunakan dalam penelitian ini antara lain angket kebutuhan produk peserta didik, angket validasi produk dan angket respon peserta didik.

Teknis analisis data dalam penelitian ini terdapat data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan saran validator yang digunakan untuk perbaikan produk. Sementara itu, analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skor penilaian hasil angket yang diperoleh dari penilaian validator dan siswa menggunakan skala *Likert* (Sugiyono, 2014). Berikut kriteria validitas dan kriteria praktis menurut sugiyono (2013) dalam (Melly, 2023) yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktis

Rentang Skor	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > (\bar{X}_i + 1,8 \times SB_i)$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik
$(\bar{X}_i + 0,6 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 1,8 \times SB_i)$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik
$(\bar{X}_i - 0,6 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 0,6 \times SB_i)$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup
$(\bar{X}_i - 1,8 \times SB_i) < \bar{X} \leq (\bar{X}_i + 0,6 \times SB_i)$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{X} \leq (\bar{X}_i - 1,8 \times SB_i)$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan : \bar{X} = skor empiris

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi klasifikasi penilaian produk oleh validator minimal pada kategori baik dan media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi klasifikasi penilaian respon peserta didik terhadap produk minimal pada kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Maka langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual adalah sebagai berikut :

1. Analysis

Pada tahap analisis, dilakukan dengan observasi awal di sekolah tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 5 Batang untuk mengetahui terkait dengan pelaksanaan pembelajaran matematika serta mengumpulkan data awal mengenai materi bangun ruang sisi datar yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan 1 guru matematika kelas VIII dengan menggunakan pedoman wawancara. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan produk media pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan angket kebutuhan produk. Hasil analisis kebutuhan produk yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu ditemukannya permasalahan yang menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang masih kurang dalam memahami konsep unsur-unsur bangun ruang sisi datar oleh media pembelajaran yang kurang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya inovasi media pembelajaran matematika yang mendukung kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep unsur-unsur bangun ruang sisi datar. Oleh karena itu, Peneliti mengembangkan pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

2. Design

Tahap kedua terdiri atas menentukan rancangan isi produk dan perancangan instrumen penilaian produk. Berikut tahapan *design* sebagai berikut :

a. Menentukan rancangan isi produk

- 1) Cover, desain cover media pembelajaran *pop up book* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan menggunakan kertas ukuran A3 dan dilengkapi warna yang *colorfull* serta gambar matematika sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar yang diambil dari *google* atau aplikasi *pinterest* agar cover terlihat lebih menarik.
- 2) Terdapat kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
- 3) Muatan Materi, muatan materi dalam media mencakup materi bangun ruang sisi datar yaitu kubus, balok, prisma dan limas. Pada setiap masing-masing bangun ruang terdapat definisi, sifat dan unsur.
- 4) Tampilan media, jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran *pop up book* yaitu *Arial* agar peserta didik mudah membaca dan memahami teks tersebut. Pemilihan gambar yang digunakan yaitu gambar yang diunduh dari *Google* dan aplikasi *Pinterest*. Pemilihan warna yang digunakan yaitu *colorfull* atau warna-warni yang memberikan kesan ceria, dinamis dan penuh energi.

b. Instrumen penilaian produk

Instrumen penilaian pada media pembelajaran ini berupa angket validasi produk dan angket respon peserta didik. Angket validasi produk dan angket respon peserta didik yang dibuat berbentuk *checklist* dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 klasifikasi yaitu skor 5 (Sangat Baik), skor 4 (Baik), skor 3 (Cukup Baik), skor 2 (Kurang) dan skor 1 (Sangat Kurang). Setelah instrumen penelitian disusun, peneliti melakukan relevansi validasi instrumen kepada validator. Hasil yang diperoleh berupa pernyataan dari validator bahwa instrumen penelitian relevan dan layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap poin yang belum relevan sesuai dengan penilaian dari validator

3. Development

Tahap pengembangan terdiri atas pembuatan desain media, pembuatan media dalam bentuk fisik, validasi dan revisi produk. Sebagai berikut :

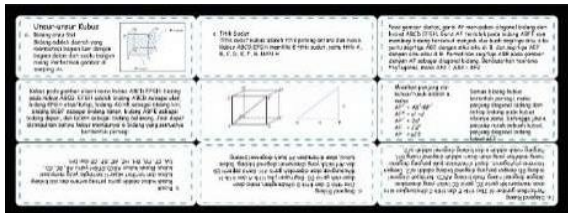
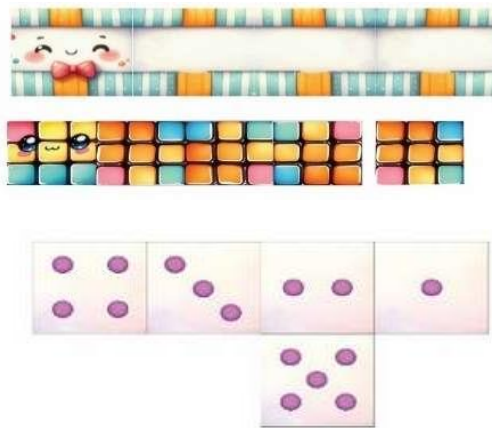
1) Pembuatan Desain Media

Pembuatan desain media disesuaikan dengan rancangan desain awal yang telah ditetapkan. Berikut beberapa tampilan desain *pop up book* yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. desain pop up book

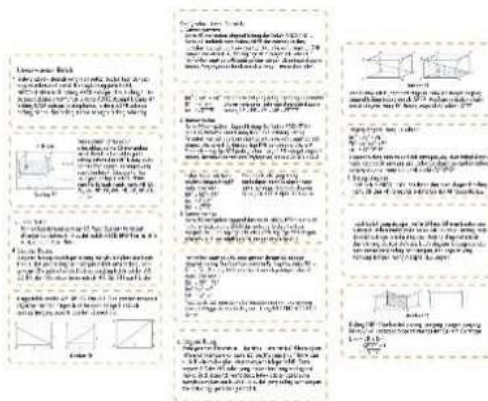
Tampilan	Deskripsi
<p>1. Cover</p> 	<p>Desain cover media pembelajaran pop up book dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dengan menggunakan kertas Art paper ukuran A3 dan dilengkapi warna yang colorfull serta gambar matematika sesuai dengan materi bangun ruang sisi datar yang diambil dari google atau aplikasi pinterest agar cover terlihat lebih menarik. Pada halaman cover terdapat judul yaitu "Media Pop Up Book BANGUN RUANG SISI DATAR", nama penulis "Neko Rossa Regeta" dan Kelas VIII.</p>
<p>2. Halaman Pertama</p> 	<p>Pada halaman pertama peneliti menggunakan warna orange pada background halaman. Pada halaman ini terdapat Kata pengantar, Petunjuk Penggunaan dan Capaian Pembelajaran serta Tujuan pembelajaran</p>
<p>3. Halaman Kedua</p> 	<p>Halaman kedua peneliti menggunakan warna abu pada background halaman. Pada halaman ini berisikan penjelasan mengenai apa itu bangun ruang sisi datar dan terdapat beberapa gambar kontekstual bangun ruang sisi datar.</p>

4. Halaman Ketiga



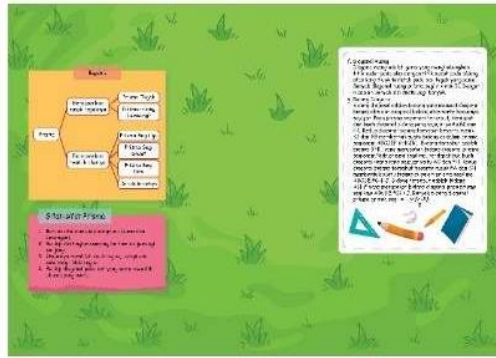
Halaman ketiga merupakan halaman yang akan menampilkan materi kubus. Pada background halaman terdapat pengertian kubus dan sifat-sifat kubus. Penulis menggunakan background coklat berdesain kayu. Pada halaman ketiga terdapat pop up yang dapat menampilkan contoh bangun ruang sisi datar kubus berdimensi tiga. Penulis menggunakan dadu, rubrik dan kotak kado sebagai contoh kontekstual kubus. peneliti juga menambahkan unsur-unsur kubus dan rumus kubus. Unsur-unsur dan rumus kubus dibuat interaktif sehingga pembaca dapat membuka, menutup dan menarik kertas saat membacanya.

5. Halaman Keempat



Halaman keempat merupakan halaman yang akan menampilkan materi balok. Pada background halaman terdapat pengertian balok dan sifat-sifat balok. Pada halaman keempat terdapat pop up yang dapat menampilkan contoh bangun ruang sisi datar balok berdimensi tiga. Penulis menggunakan bungkus korek api dan kotak kado sebagai contoh kontekstual balok. peneliti juga menambahkan unsur-unsur balok dan rumus balok. Unsur-unsur dan rumus balok dibuat interaktif sehingga pembaca dapat membuka, menutup dan menarik kertas saat membacanya.

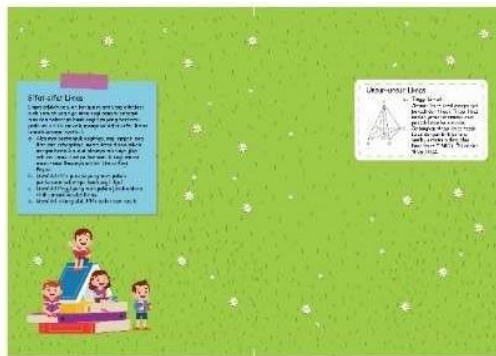
6. Halaman Kelima



Halaman kelima merupakan halaman yang akan menampilkan materi prisma. Pada background halaman terdapat macam-macam prisma, sifat-sifat prisma, rumus dan unsur-unsur prisma. Penulis menggunakan background hijau pada halaman ini. Pop up yang akan ditampilkan di halaman kelima yaitu bentuk rumah yang mana merupakan contoh kontekstual bangun ruang prisma segi lima.



7. Halaman Keenam



Halaman keenam merupakan halaman yang akan menampilkan materi limas. Pada background halaman terdapat sifat-sifat limas dan unsur-unsur limas. Penulis menggunakan background berwarna hijau. Pop up yang akan ditampilkan di halaman keenam yaitu bentuk tenda yang mana merupakan contoh kontekstual bangun ruang limas segitiga.



8. Halaman Ketujuh



Halaman ketujuh merupakan halaman yang menampilkan beberapa pertanyaan. Di halaman ini juga terdapat barcode kuis interaktif wordwall yang dapat dikerjakan peserta didik.

9. Halaman Kedelapan



Pada halaman terakhir terdapat profil penulis. Pada halaman ini berisikan data diri peneliti, foto, tulisan "Pendidikan Matematika", tulisan "Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan" dan logo Universitas Pekalongan.alaman

2) Pembuatan Media dalam bentuk fisik

Pembuatan media pembelajaran *pop up book* ini disesuaikan dengan desain awal yang telah ditetapkan. Berikut tampilan *pop up book* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tampilan *pop up book*



3) Validasi Produk

Media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan, divalidasi dari segi materi dan media oleh 3 dosen pendidikan matematika dan 5 guru matematika. Validator memberikan

Penilaian terhadap media pembelajaran pop up book yang dikembangkan menggunakan angket validasi yang telah disediakan. Selain itu, validator diminta untuk memberikan komentar dan saran mengenai produk yang telah dibuat yang nantinya akan direvisi produk media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari validator.

4) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah penilaian produk oleh validator dari aspek materi maupun media. Adapun saran dari validator nantinya dijadikan acuan perbaikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut tampilan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Validator memberikan kritik bahwa contoh tersebut terlalu rumit untuk peserta didik dan memberikan saran alangkah baiknya jika diganti dengan bangun prisma yang memiliki alas dan atap bangun ruang lebih jelas.</p>	<p>Peneliti merevisi contoh gambar tersebut dengan mengganti lebih sederhana dengan contoh kue yang mana merupakan contoh bangun prisma segitiga.</p>
	
<p>Pada halaman cover sebelumnya belum terdapat logo Universitas Pekalongan dan tulisan Pendidikan Matematika. Maka disarankan untuk menambahkan logo Universitas Pekalongan dan Pendidikan Matematika di halaman cover.</p>	<p>Peneliti menambahkan logo Universitas Pekalongan di halaman cover.</p>
	

4. Implementation

Tahap keempat merupakan implementasi penggunaan produk disekolah. Uji coba produk dilakukan pada 30 peserta didik di kelas VIII dengan peneliti memberikan angket respon peserta didik. Pembagian angket respon peserta didik dilakukan setelah uji coba media pembelajaran kepada peserta didik. Pembagian

angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran pop up book berbasis kontekstual yang telah dikembangkan.

5. Evaluation

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti membatasi penelitiannya hanya sampai menyimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis berdasarkan hasil penilaian angket validasi dan angket respon peserta didik. Berikut hasil penilaian dari angket validasi dan angket respon peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 5. dan Tabel 6.

Tabel 5. Rata-Rata Skor Penilaian Produk Oleh Validator

Komponen Penilaian	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
A. Aspek Materi		
Kelayakan Materi	4,354	Sangat Valid
Kelengkapan Materi	4,312	Sangat Valid
Keakuratan Materi	4,5	Sangat Valid
Kemutakhiran Materi	4,25	Sangat Valid
Kelayakan Bahasa	4,281	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	4,281	Sangat Valid
Pembelajaran	4,187	Valid
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	4,125	Valid
Komunikatif	4,25	Sangat Valid
Dialogis dan Interaktif	4,187	Valid
B. Aspek Media		
Kemenarikan	4,653	Sangat Valid
Kualitas Fisik Media	4,653	Sangat Valid
Tampilan	4,453	Sangat Valid
Bentuk dan Ukuran Media	4,625	Sangat Valid
Desain Sampul	4,375	Sangat Valid
Warna dan Huruf Media	4,437	Sangat Valid
Kualitas Gambar	4,375	Sangat Valid
Pembelajaran	4,218	Sangat Valid
Keterkaitan dengan Materi	4,125	Valid
Pendukung Pembelajaran	4,312	Sangat Valid

Tabel 6. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Indikator	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
Media	4,6	Sangat Baik
Materi	4,43	Sangat Baik
Teknis	4,68	Sangat Baik
Kesimpulan	4,57	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket validasi media pembelajarannya oleh 8 validator dan hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata skor 4,33. Sedangkan hasil analisis respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata skor 4,57 yang artinya media ini sangat praktis jika diterapkan dalam proses pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. Dengan demikian, dihasilkannya pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis kontekstual materi bangun

ruang sisi datar kelas VIII SMP yang memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

REFERENSI

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaalياهو/article/view/3005/2208>
- Amalia, N., Darma, Y., & Wahyudi, W. (2019). Pengembangan Pop Up Book SMP Berbasis Ideal Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA Dan Teknologi II*, 1(1), 389–398.
- Fariyah, U. (2021). Media Pembelajaran Matematika. In *Media Pembelajaran Matematika Manipulatif*. Lintas Nalar, CV.
- Melly. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Integral Berbasis Google Sites Di SMK Negeri 3 Barru. *Skripsi INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE*, 13(1), 44-49.
- Nasikhah, A. D., & Karimah, S. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Transformasi Geometri. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3(2020), 2963–3222. <https://sites.google.com/view/transformationgeometriiii>
- Rahmawati, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Sdlb Tunarungu Kelas IV. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 01(01), 1-30.
- Samsidar, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar. 9, 356-363.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016, 2016-2020*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>