



**Invention: Journal Research and Education Studies  
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published three (3) times a year

**(March, July and November)**

**Focus :** Education Management, Education Policy, Education Technology, Education Psychology, Curriculum Development, Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

**LINK :** <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

## Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Tata Surya Kelas IV di SD Negeri 165 Palembang

Nydia Thalia Putri<sup>1</sup>, Yusni Arni Yusuf<sup>2</sup>, Putri Priutami<sup>3</sup>, Desi Natalia Pakpahan<sup>4</sup>,  
Miar Susanti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Palembang, Indonesia

### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran berbasis Pop-up book dengan permainan ular tangga. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan topik tata surya di kelas IV SD Negeri 165 Palembang. Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini model yang di terapkan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan pop-up book yang dipadukan dengan permainan ular tangga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang mengindikasikan bahwa media ini sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan di kelas IV SD Negeri 165 Palembang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, termotivasi dan antusias dalam belajar. Dengan kata lain, pop-up book yang mengintegrasikan permainan ular tangga dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

**Kata Kunci**

*Pengembangan, Media Pop Up Book, Permainan Ular Tangga.*

**Corresponding Author:** ✉

[yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id](mailto:yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id)

### PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia tidak lepas dari pendidikan dan pembelajaran. Namun, dalam kegiatan belajar, setiap siswa memiliki kemampuan yang unik untuk memahami konsep yang diajarkan. Hal ini dapat membantu kita memiliki perspektif yang berbeda dalam menangi suatu masalah. Semakin banyak konsep yang digunakan dalam pendidikan, maka semakin besar kemungkinan masalah akan lebih mudah dipecahkan dan hasil belajar akan lebih baik. Dalam proses pembelajaran di sekolah, seseorang guru sering kali mendampingi siswa yang mengalami kesulitan belajar Anzar dan Mardhatillah, dalam (Ulfa & Nasryah, 2020).

“Arni dalam (Widiarni et al., 2024) “Menjelaskan Media pembelajaran mencakup semua hal yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, agar siswa mendapatkan fokus, keingintahuan, dan rasa penasaran dalam proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan”. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Mereka harus menggunakan media yang tepat untuk mencapai proses belajar menjadi menarik dan mudah dipahami siswa.

Media Pop-Up Book merupakan alat bantu tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi anak dan menambah pengetahuan anak sehingga anak lebih mudah memahami bentuk dari suatu objek tertentu, meningkatkan kemampuan berbahasa, dan menumbuhkan pemahaman anak (Tisna Umi Hanifah, 2024). Hal ini sejalan dengan Ningtias, Settyosari, dan Praherdioni (2019) yang menjelaskan bahwa buku Pop-Up Book adalah buku atau kitab yang ketika dicetak dapat meneliti konstruksi tiga dimensi atau timbul (Solichan & Mariana, 2018). Menjelaskan bahwa Pop-Up Book merupakan salah satu jenis media 3D yang dapat menampilkan efek 3D (Setiyanigrum, 2020).

Media permainan ular tangga adalah golongan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran mereka sebagai media informasi yang akan disajikan kepada siswa. Menurut Rifki Afandi (2015:87), dengan penggunaan media belajar ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2017:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Wati, 2021).

Pendidikan ialah sesuatu yang sangat penting yang harus diberi perhatian. Karena majunya suatu bangsa pasti diiringi dengan majunya Pendidikan pada bangsa tersebut. “Abdullah dalam (Arni, Anista, et al., 2024) menjelaskan Pendidikan sebagai proses yang membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.

Pembelajaran adalah proses dimana individu melakukan kegiatan dengan tujuan-tujuan membelajarkan dan mengubah orang yang belajar (Arni, Utami, et al., 2024) untuk membuat pembelajaran lebih menarik, berbagai media, model, dan strategi pembelajara dapat digunakan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan dinamis. Selain itu, agar pembelajaran menjadi

efektif, lingkungan yang tenang, nyaman, dan terang juga harus dihadirkan. Pelajaran yang diberikan di sekolah merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar dan itu terjadi ketika ada terjadi interaksi dan penyampaian informasi.

Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan “sumatowa dalam (Kumala, 2016) Mendefinisikan, sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan dengan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah pada tanggal 8 Maret 2025, peneliti menemukan hasil permasalahan bahwa dari wawancara pada guru walikelas 4A di SD Negeri 165 Palembang dengan ibu wali kelas bahwa pada kelas 4 tersebut ternyata belum mempelajari materi sistem tata surya. Beliau juga mengatakan belum pernah ada yang menggunakan bahan ajar berbasis media visual pada mata pelajaran IPAS yaitu sistem tata surya.

Kondisi ini menuntut perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Dengan membuat media yang menarik, kita dapat meningkatkan perhatian siswa. Namun meskipun peserta didik kelas 4 di SD Negeri 165 Palembang belum mempelajari sistem tata surya tetapi peneliti tetap melakukan penelitian, bermanfaat untuk memberikan pemahaman mengenai materi sistem tata surya melalui Pop-Up Book.

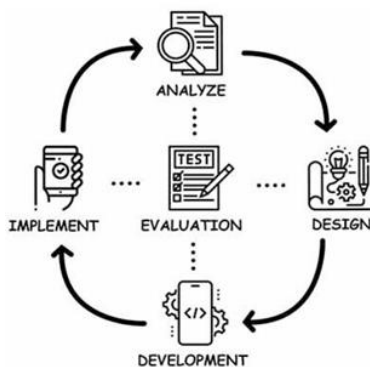
Berdasarkan latar belakang tersebut, penting bagi siswa untuk memiliki materi pembelajaran yang menarik dan interaktif selama proses pendidikan. Oleh karena itu perlu dikembangkannya media yang menarik. Salah satu media yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik yaitu media pembelajaran Pop Up-Book yang jika diterapkan pada materi IPAS Sistem Tata Surya yang belum mereka pelajari itu dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bisa memahami materi dan juga diciptakannya pembelajaran yang menyenangkan, karena didalam media Pop Up-Book itu juga terdapat permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan seputar sistem tata surya.

Halsil dalri penelitian yang dilalkukan oleh Feni (2019) mencalpali halsil dalri alhli malteri daln alhli medial sebesar 94,21%. Medial Pop Up-Book mendalpalt respon guru sebesar 95,85%. Mendalpalt respon siswal sebalnyalk

99,45%. Selanjutnya media Pop Up-Book diterima sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan skor sebanyak 90%. Media yang dikembalikan dapat dikatakan layak meskipun di SD tersebut peserta didik belum mempelajari materi Sistem Taktik Surya. Persamaan dari penelitian ini adalah saling-saling mengembalikan media Pop Up-Book, perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajaran tematik, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPALS serta media yang dikembalikan menggunakan permainan ulat tangga. Perincian di atas mendorong peneliti untuk mengembalikan media pembelajaran dengan judul "Pengembalian Media Pop-Up Book berbasis permainan ulat tangga pada pembelajaran IPALS materi taktik surya kelas IV di SD Negeri 165 Palembang" sedangkan di kelas IV tersebut belum mempelajari sistem taktik surya peneliti tentang mengembalikan Media Pop-Up Book yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran taktik surya. (Malsurah et al., 2020)

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian dalam artikel ini adalah untuk memajukan pendidikan yang berani di bidang pemikiran komputasi dan pemrograman berbasis data. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Lima komponen utama dari model ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Bata, 2024)



**Gambar 1.** Tahap dalam Model ADDIE

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, kemampuan siswa, dan tujuan pendidikan merupakan bagian dari tahap analisis (Deng et al., 2023). Selain itu, ada identifikasi sumber daya yang tersedia, seperti ketersediaan teknologi pembelajaran yang berani (Nuryadin et al, 2021).

2. Design (Desain)

Tahap desain memusatkan pada perancangan konten dan strategi pengajaran (Deng et al, 2023). Pada tahap ini ditentukan topik dan struktur dari pembelajaran dari yang akan dibuat. Model pembelajaran yang digunakan adalah **PBL (Project based learning)**.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan materi, perlengkapan dan sumber daya pendidikan yang akan diaplikasikan. Di antara sumber daya pendidikan yang dibuat pada tahap ini adalah presentasi, diskusi, dan pengerjaan LKPD (Li & Abidin, 2024).

4. Implementation (Implementasi)

Media Pop-Up Book digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk materi IPAS Tata Surya. Ketika guru menggunakan media Pop-Up Book, hal ini membantu siswa memahami materi yang dijelaskan dengan cepat.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap dampak dari pembelajaran daring (Deng et al, 2023). Evaluasi dilakukan dengan menggunakan LKPD yang diberikan kepada para siswa untuk melihat tanggapan siswa terhadap seluruh proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan produk Pop-Up Book menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 165 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2025 di SD Negeri 165 Palembang JL Perikanan 3, Talang Aman, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian serta pembahasannya adalah sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilaksanakan meliputi analisis kebutuhan, yaitu untuk mengetahui problematika pada media pembelajaran yang digunakan. Hasil diperoleh dengan menerapkan analisis kebutuhan dengan menggunakan observasi di SD Negeri 165 Palembang bahwa dibutuhkan pengembangan media yang peroleh dalam kebutuhan yang didapatkan yaitu terdapat peserta didik disana belum mempelajari materi mengenai tata surya, sehingga diperlunya media pembelajaran untuk membantu, pemahaman mereka mengenai tata surya. Materi ini penting untuk siswa pelajari untuk

pada saat siswa naik ke kelas selanjutnya siswa sudah memiliki bekal materi yang sudah dijelaskan di kelas IV sekarang.

## 2. Perencanaan (Design)

Tahap kedua ini dapat diartikan sebagai tahap perencanaan, dalam mengembangkan produk, peneliti harus merancang desain media pop-up book dengan menyertakan persiapan materi, elemen, pencapaian pembelajaran, serta menyusun secara spesifikasi produk mulai dari bentuk hingga kontennya.

### 1) Cover Pop-up Book



**Gambar 1.**

### **Cover Pop-Up Book bagian depan**

Bertuliskan judul yaitu materi tata surya yang akan diuraikan didalam pop -up book, dan gambar-gambar planet.

### 2) Pengertian dan macam-macam planet

Halaman 2 setelah cover berisi petunjuk belajar dengan menggunakan Pop-Up Book, ditambah dengan gambar-gambar planet agar lebih memotivasi siswa dalam bersemangat belajar. Materi yang akan diuraikan yaitu mengenai pengertian dan sifat-sifat planet secara umum, dibagian atas terdapat gambar-gambar planet, dan dibagian bawah terdapat 10 kertas warna mengenai penjelasan dari berbagai macam planet tersebut dibagian slide belakang terdapat game ular tangga, gambar-gambar yang terdapat dalam media pop up book yaitu gambar-gambar yang dibuat menggunakan aplikasi canva.

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya "Sholeh dalam (Arin. 2024)Menjelaskan Tujuan buku ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran visual.

3) Pengembangan (Development)

Game ular tangga disini berfungsi untuk membantu peserta didik menggali pemahaman yang telah di jelaskan dibagian ke 2 yaitu mengenai planet-planet. Cara bermainnya yaitu dibutuhkan 2 peserta didik untuk bermain, peserta didik disini bergantian untuk melempar dadu. Setelah dadu di lemparkan dan mengeluarkan angka lalu peserta didik menggerakkan bidak sesuai angka yang muncul di dadu, jika mendarat di tangga, berarti naik, jika terkena kepala ular berarti turun, dan jika terkena bintang berarti peserta didik membaca soal di kartu yang telah di sediakan.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap desain yang menstransformasikan suatu konsep yang dirancang menjadi produk media Pop-Up Book. Kemudian memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan suatu media pembelajaran tersebut. Selama dalam fase ini peneliti mendapat kritik, saran, serta masukan dari para ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk meningkatkan suatu kualitas media yang dikembangkan. Adapun kontruksi Pop-Up Book yang dibuat menggunakan kertas karton berlapis sterofom, pada halaman pertama berisis penjelasan mengenai tata surya, pada halaman terakhir pop up book berisi permainan ular tangganyang terdapat kuis.

4. Penerapan (Implementation)

Pada tahap ini, peneliti menampilkan produk media Pop-Up Book yang telah dikembangkan untuk diuji coba atau diimplementasikan secara langsung di depan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Implementasi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 18 orang di SD Negeri 165 Palembang. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung, peneliti dapat mengamati respon peserta didik terhadap penggunaan media Pop-Up Book dalam kegiatan belajar mengajar.



**Gambar 2.**  
**Pembukaan pembelajaran**

Dalam proses penerapan, peneliti memulai pembelajaran dengan menyampaikan salam, menanyakan kabar peserta didik, memimpin doa, dan kemudian melakukan presensi. Setelah itu, peneliti mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing minat peserta didik, diikuti dengan penyampaian tujuan pembelajaran.



**Gambar 3.**

### **Penyampaian Materi Tata Surya**

Pada tahap ini, peserta didik diberikan materi melalui media Pop-Up Book. Peserta didik diperkenalkan dengan media Pop-Up Book yang telah dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.2 di atas. Sebelumnya, dalam proses pembelajaran peserta didik menggunakan fasilitas seperti papan tulis dan lembar LKPD.

Ketika pembelajaran beralih menggunakan Pop-Up Book, peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik. Penggunaan media ini berhasil memancing rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih mendalami materi dan mencoba menggunakan media tersebut secara langsung.



**Gambar 4.**

### **Peserta Didik Bermain Permainan Ular Tangga**

Setelah peserta didik mempelajari materi tentang tata surya, peserta didik diberikan permainan ular tangga yang berisi soal soal terkait topik tersebut,



seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3 permainan ini dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan

“Yuswanti dalam (Yusni Arni, 2023) Menjelaskan metode pembelajaran dengan menerapkan gambar sebagai mediana dapat membuat siswa lebih aktif mengetahui apa yang disampaikan lewat apa yang dilihat dan dengan begitu informasi yang diterima siswa merupakan informasi yang benar ada dan bukan merupakan khayalan,tersebut merupakan metode yang memanfaatkan gambar dan interaksi sosial untuk memfasilitasi pemahaman dan pengenalan konsep pada peserta didik.

Setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion. Pada beberapa angka, peserta didik akan menemukan soal-soal yang akan dijawab jika tidak bisa menjawab maka pertanyaan nya akan dilempar kepada peserta didik lainnya. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interkaktif, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman peserta didik tentang tata surya.



**Gambar 5.**

### **Peserta Didik Mengerjakan LKPD Berkelompok**

Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. Setelah itu, peserta didik bersama-sama mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, seperti yang terlihat pada gambar 4.4. dalam kegiatan ini, Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang ada di LKPD. Kerja kelompok ini tidak hanya membantu peserta didik mencari solusi, tetapi juga menumbuhkan semangat kerja sama di antara peserta didik.



**Gambar 6.**  
**Peserta Didik Melakukan Presentasi**

Pada gambar 6 peserta didik melakukan presentasi secara bergantian antar kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan rasa tanggung jawab dan meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, kelompok yang belum maju memiliki kesempatan untuk melihat dan mempelajari hasil kerja dari kelompok yang sedang presentasi. Dengan begitu mereka dapat mengoreksi jawaban mereka sendiri berdasarkan masukan dan contoh dari kelompok lain.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahapan evaluasi terbagi menjadi dua tahapan evaluasi yang terdapat dalam model ADDIE adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan saat pelaksanaan model pengembangan ADDIE sejak awal tahapan untuk memperbaiki kesalahan kecil yang ada pada produk. Sedangkan pada evaluasi sumatif dilakukan saat akhir kegiatan melibatkan keseluruhan hasil baik dari segi maupun kualitas media dan kemenarikannya. Berdasarkan hasil soal LKPD yang diberikan siswa dapat memahami materi tentang tata surya dengan benar.

#### **Pembahasan**

Hasil penelitian menjelaskan bahwa media pop up book menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS dikelas IV menggunakan model ADDIE, model ini sesuai untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran karena model ini memiliki tahapan kerja yang sistematis. Setiap fase dalam ADDIE melibatkan evaluasi dan revisi. Sehingga produk yang dihasilkan valid. Adapun tahapan pada model ADDIE ada 5 yaitu

*Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.* (Fitriyah et al., 2021)

Tahap pertama analisis, pada tahap analisis ini menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas IV sudah berjalan dengan baik, namun terdapat kekurangan yang signifikan dalam inovasi penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Ternyata peserta didik kelas IV belum mempelajari materi tata surya. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. (M Teguh Saefuddin1, 2023)

Pada mata pelajaran IPA SD Negeri 165 Palembang sudah menggunakan Kurikulum merdeka, Kurikulum Merdeka diciptakan sebagai memecahkan sejumlah permasalahan sistem pendidikan tradisional, seringkali terlalu perspektif serta kurang peka dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Kurikulum 2013 memiliki penekanan yang kuat pada membantu siswa untuk tumbuh sebagai individu. Menggabungkan banyak jenjang pendidikan, memfokuskan, dan mengevaluasi faktor perkembangan merupakan ciri-ciri pengembangan karakter “ Sholekah dalam (Philosophy et al., 2024)

Tahap kedua yaitu desain dapat diartikan sebagai tahap perencanaan, dalam mengembangkan produk, peneliti harus merancang desain media pop up book dengan menyertakan persiapan materi, elemen, pencapaian pembelajaran, serta Menyusun secara spesifikasi produk mulai dari bentuk hingga kontennya. Setiap halaman media pop up book adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran IPAS, yang bisa menggabungkan elemen visual dan permainan untuk bisa meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Di halaman terakhir terdapat, terdapat permainan ular tangga yang dirancang sesuai dengan topik yang dipelajari. Permainan ini juga tidak hanya membuat siswa lebih semangat dalam belajar, tetapi juga membantu mereka mengulang dan memahami kembali mengenai tata surya .

Setelah tahap desain selanjutnya yaitu ada tahap pengembangan. Tahapan pengembangan ini adalah penyempurnaan. Desain ini diwujudkan menjadi nyata. Desain dibuat sebagai gambaran dari media Pop-Up Book yang dibuat menggunakan canva dan dibuat semenarik mungkin. Pada media pop up book terdapat permainan ular tangga yang berisi soal dan tantangan yang harus peserta didik selesaikan. Permainan ini berguna untuk memperkuat pemahaman mereka tentang tata surya.

Selanjutnya implementasi, pada tahap ini media sudah siap diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 165 Palembang. Implementasi media dilakukan pada tanggal 8 maret 2025. Pada tahap ini, produk dikembangkan diterapkan di kelas IV SD Negeri 165 Palembang dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui minat, daya tarik, efektivitas, dan kualitas. Pelaksanaan implementasi media pop up book dilakukan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari model ini yaitu untuk meningkatkan partisipasi siswa, kerja sama dalam kelompok, dan prestasi belajar melalui kerja tim yang saling mendukung untuk memahami materi bersama hal ini.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi, evaluasi berfungsi sebagai tahap kesimpulan dalam proses pengumpulan data untuk menilai produk yang telah dihasilkan, yang mempunyai arti penting. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada para siswa yaitu untuk melihat tanggapan siswa terhadap seluruh proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi ini dilakukan juga dengan cara memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD). (Tangga et al., 2024)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pop up book menggunakan permainan ular tangga bisa di implementasikan pada pembelajaran IPAS "Tata Surya" pada peserta didik kelas IV SD Negeri 165 Palembang yang berjumlah 18 orang dan menggunakan Kurikulum merdeka. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, pengerjaan LKPD, dan dokumentasi.

Media Pop-Up Book menggunakan permainan ular tangga dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman baru dalam memberikan pengalaman baru ke peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan semangat peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran. Meskipun peserta didik belum mempelajari materi tata surya tetapi peserta didik bisa cepat memahami materi yang di berikan di dalam Media Pop-Up Book. Peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan sehingga dapat menyelesaikan soal LKPD yang diberikan dengan tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(1), 27-37. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.222>
- Arni, Y., Utami, W. W., Khoirunnisak, L., & Amelia, F. (2024). The Effect of Visual, Auditory, Kinesthetic Learning Styles on Student Learning Outcomes in Science Subjects. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 6(1), 119-129. <https://doi.org/10.51178/jetl.v6i1.1794>
- Arin. (2024). *Strategi Cerdas Mengajar didunia Digital*. Purbalingga. Eureka Media Aksara
- Bata, J. (2024). Pengembangan Pembelajaran Daring Menggunakan Metode ADDIE Pada Topik Computational Thinking dan Pemrograman Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4691-4696. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4421>
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Ediide Infografika* (Vol. 8, Issue 9).
- Philosophy, E., Oktaria, N., Arni, Y., Triani, I., Aulia, M. S., & Pradida, R. (2024). *Alacrity: Journal Of Education*. 4(3), 518-526.
- Setiyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020, 2016*, 2016-2020.
- Tangga, U., Mata, P., Ipas, P., & Iv, K. (2024). *Pengembangan media*. 09.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP - UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD beda dalam memahami konep pembelajaran . Hal ini dapat menjadikan mereka memiliki mudah , dan hasil belajar menjadi lebih baik . Dalam proses pembelajaran . 1(1), 10-16.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiami, R., Arni, Y., Azzahra, N., & Feby, H. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema : Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang. 4, 1703-1711.
- Yusni Arni. (2023). Efektivitas Pembelajaran Melalui Media Cerita Bergambar Dan Diskusi Terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(11), 1247-1256. <https://doi.org/10.53625/joel.v2i11.5976>