

Hanifatus Sholihah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, & Rizka Novi Irmaningrum. (2026). Pengembangan Media Interaktif *Pop Up Book* Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 14 (4), 2327-2338. <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.2327-2338>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengembangan Media Interaktif *Pop Up Book* Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar

Hanifatus Sholihah¹, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah², dan Rizka Novi Irmaningrum³.

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasa, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Jl. Raya Plalangan, Plosowahyu Km 02, Lamongan, Jawa Timur, 62218, Indonesia

Email penulis korespondensi: hanifatus06@gmail.com¹, linaria@gmail.com², rizkanoviirmaningrum@gmail.com³.

Dikirim: 1 Juni

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4>

Direvisi: 1 Juli

Diterima: 1 Agustus

Kata Kunci:	Abstrak
Interactive Media; Pop-Up Book; Augmented Reality; Indonesian Language Learning	<i>Pop-up book media based on Augmented Reality (AR) is a combination of printed media and digital technology capable of providing a more concrete and engaging learning experience. This study aims to develop interactive pop-up book media based on AR as storytelling media in Indonesian language learning for Grade IV elementary students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results indicate that: (1) the interactive pop-up book media based on AR is highly valid for use, evidenced by validation results from media experts at 86%, design experts at 85%, and material experts at 86%, thus overall validation falls into the highly valid category; (2) this media is very practical to use, proven by student response questionnaires in limited trials obtaining a percentage of 94% and field trials at 95%; (3) teacher activity during the use of the media achieved percentages of 82% in limited trials and 93% in field trials, indicating that this media is easy to use and able to increase engagement in learning. Therefore, the interactive pop-up book media based on augmented reality is feasible to be used as learning media for Indonesian language storytelling material in Grade IV elementary school.</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 4, Agustus, 2026, Halaman. 2327-2338

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.2327-2338>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kompetensi siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai pengantar utama dalam proses pembelajaran, dan memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan *literasi* siswa. Tantangan dalam meningkatkan kualitas *literasi* di tingkat sekolah dasar masih menjadi isu yang perlu perhatian serius (Pebriana, 2025).

Di masa saat ini, ketika menangani anak usia sekolah dasar, diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka. Berdasarkan teori Jean Piaget, anak pada usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang artinya mereka memahami dunia melalui hal-hal nyata dan konkret, bukan abstrak (Setiyawan dan Ayu, 2025). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu *Pop-Up Book*. Media ini memiliki karakteristik berupa tampilan tiga dimensi dengan elemen yang muncul ketika halaman dibuka, sehingga mampu menyajikan visual yang lebih menarik (Marliana dan Sukarno, 2023). Karakteristik tiga dimensi dan gerak yang terdapat pada media ini mampu menghasilkan ilusi visual sehingga objek tampak lebih nyata. Kondisi tersebut menjadikan media lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan, rasa ingin tahu, serta memperluas pengetahuan mereka (Permatasari dkk., 2023)

Media pembelajaran *pop-up book* berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu alternatif inovatif yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Media ini memadukan buku dengan aspek tiga dimensi yang bergerak, yang meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan tampilan dan visualisasi yang menarik ketika halaman dibuka, *Pop-up Book* berbasis AR bisa digunakan sebagai alternatif media yang menarik untuk diterapkan pada siswa dalam proses pembelajaran, apalagi dalam menghadapi siswa di zaman digital ini (Putri dkk., 2024).

Masalah Penelitian

Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks, sehingga siswa kurang fokus, cenderung mudah jenuh, dan pembelajaran menjadi kurang interaktif. metode pengajaran kurang bervariasi dapat menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatifitas siswa. Ketika siswa tidak diberi kesempatan untuk berpikir secara mendalam dan berinteraksi secara aktif, mereka cenderung hanya menghafal informasi tanpa memahami konsep secara mendalam (Sani dkk., 2024). kurangnya waktu untuk menyiapkan materi berbasis media interaktif dan resistensi dari sebagian guru atau orang tua terhadap teknologi baru sering kali menjadi penghalang (Fahrurrazi, 2024).

Keadaan Terkini Penelitian

Kajian mengenai bagaimana pembelajaran media interaktif *pop up book* berbasis *augmented reality* dapat bervariasi untuk peserta didik dan telah banyak dilakukan oleh para ahli. Putri dkk menyatakan, kombinasi media fisik (*pop-up book*) dan teknologi (AR) memberikan kontribusi positif terhadap aspek psikologis siswa dalam pembelajaran, temuan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran non-konvensional *pop-up book* dan AR layak diterapkan dalam pendidikan dasar (Putri dkk, 2024). Hal ini membuktikan bahwa media berbasis AR dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Mutiarra dkk, 2024). Konten yang disajikan dalam *augmented reality* tidak hanya mencakup objek 3D tetapi juga audio yang berasal dari alat musik yang ditampilkan dan video pertunjukan musik. *Pop-Up Book* yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menampilkan elemen budaya yang tampak hidup saat halaman dibuka. Dengan media ini, siswa tidak hanya diajak untuk membaca dan memahami materi secara konvensional, tetapi juga dapat melihat representasi objek dari materi yang dipelajari. *Augmented Reality* berbasis *Pop-Up Book* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Dini dkk, 2025).

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian.& Tujuan

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah terletak pada fitur-fitur penggunaannya, dimana beberapa peneliti sebelumnya menggunakan *ARBook* sebagai pembuatan *Augmented Reality*. Sebagian penelitian hanya berfokus pada hasil akhir media tanpa menguraikan tahapan desain dan integrasi media secara teknis, berbeda dengan penelitian terdahulu. Proses pengembangan penelitian media ini dilakukan secara lebih sistematis dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan *pop-up book* serta aplikasi *Assemblr Edu* untuk mengembangkan konten *Augmented Reality*. Integrasi kedua media ini menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif melalui kombinasi media fisik dan digital. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek proses pengembangan media yang lebih terstruktur dan berbasis teknologi yang mudah diakses oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu peneliti berfokus pada media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* sebagai media bercerita pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di sekolah dasar

METODE

Jenis dan Desain

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sudikan, dkk, 2023). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan agar dalam pembelajaran lebih inovatif. Model yang digunakan adalah ADDIE dari Reiser dan Moelenda yang terdiri atas *analyze, design, develop, implement, evaluate* yang mulai diterapkan pada bidang pendidikan pada tahun pertengahan 1980-an (Hidayat, dkk., 2021).

Tahap perencanaan desain dalam penelitian ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran berupa buku *pop-up* berbasis *augmented reality* sebagai media bercerita untuk siswa kelas IV, dengan tema cerita anak yang sederhana, menarik, dan sesuai karakteristik siswa. Desain buku *pop-up* dibuat menggunakan *canva*, mulai dari menentukan alur cerita, membagi isi cerita per halaman, memilih ilustrasi tokoh dan latar, serta menyusun teks narasi yang singkat dan mudah dipahami agar dapat digunakan untuk latihan bercerita. Setelah desain visual selesai, peneliti menentukan mekanisme *pop-up* pada tiap halaman agar gambar dapat muncul secara tiga dimensi dan lebih menarik saat dibuka. Selanjutnya, komponen *augmented reality* dibuat menggunakan *assembler edu*, berupa objek 3D atau animasi yang sesuai dengan adegan pada halaman buku, kemudian disisipkan *marker/trigger* pada setiap halaman agar AR dapat muncul saat dipindai menggunakan perangkat digital.

Data and Sumber Data

Data dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang pengembangan media interaktif *pop up book* berbasis *augmented reality* sebagai media bercerita Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Data yang dikumpulkan berupa skor hasil validasi ahli media, skor responden siswa dan hasil aktivitas guru. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Lamongan pada tahun ajaran 2026, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A berjumlah 25 siswa, sedangkan kelas IV B berjumlah 25 siswa, sehingga total populasi dalam penelitian ini adalah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan dan kebutuhan penelitian pada setiap tahap uji coba produk (Turner, 2019). Sumber data lainnya meliputi dokumen pendukung seperti lembar observasi dan dokumentasi pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data dilakukan melalui validasi ahli, penyebaran angket respon siswa dan hasil aktivitas guru selama pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis tingkat kelayakan media, peningkatan minat siswa dalam bercerita, serta keterlibatan siswa selama penggunaan media, sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas dan manfaat media yang dikembangkan.

Analisis Data

Data hasil validasi ahli media, ahli desain dan ahli materi dianalisis menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian validator terhadap beberapa aspek yang telah ditentukan. Peneliti akan menyusun lembar validasi yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan. Validator kemudian akan mengisi angket dengan cara memberikan *checklist* pada opsi jawaban yang sesuai, serta memeriksa kategori yang telah ditemukan oleh peneliti. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Ahli

Kategori	Persentase
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Cukup Valid	41% - 60%
Kurang Valid	21% - 40%
Tidak Valid	0% - 20%

(Latif dkk., 2022)

Mengetahui respon siswa dan aktivitas guru terhadap media *pop-up book* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Kriteria
85% < x	Sangat Praktis
70% < x ≤ 85%	Praktis
55% < x ≤ 70%	Cukup Praktis
40% < x ≤ 55%	Kurang Praktis
x < 40%	Tidak Praktis

(Rahmawati dkk, 2022)

HASIL

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* sebagai media bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar. Subjek yang dilakukan pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Berikut uraian tentang data yang telah diperoleh:

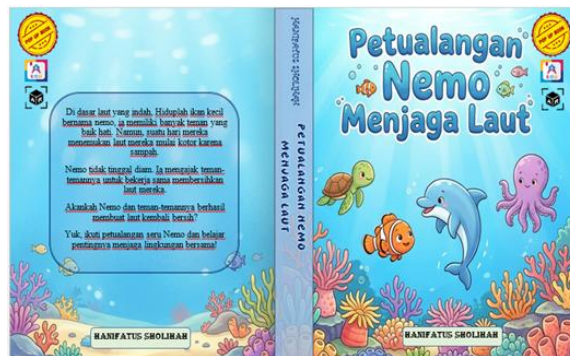
1. Hasil Pengembangan Media

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran di kelas, dan masalah yang dialami guru dan siswa. diperoleh informasi bahwa pembelajaran bercerita masih menggunakan media buku cerita biasa sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang percaya diri saat menyampaikan cerita di depan kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi masih belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Tujuan pembelajaran disusun

berdasarkan kompetensi pembelajaran bercerita yang sesuai dengan materi cerita fabel.

Tahap perencanaan (*Design*) yaitu untuk membuat sebuah rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang akan dilakukan pada tahap ini, diantaranya pemilihan media, pemilihan materi, desain awal media dan penyusunan instrument penelitian. (1) Media *pop-up book* dipilih karena memiliki tampilan tiga dimensi dan Penggunaan teknologi *augmented reality* dipilih untuk menambah unsur interaktif melalui visualisasi digital yang dapat ditampilkan menggunakan perangkat *smartphone*. (2) Materi cerita fabel dipilih karena memiliki alur cerita yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi cerita dan menyampaikan kembali cerita secara runtut. (3) Pembuatan desain awal media dilakukan menggunakan aplikasi *canva* untuk mendesain tampilan halaman dan karakter yang ada dalam cerita *pop-up book*, kemudian untuk memudahkan pencetakan dan mengatur halaman buku lebih mudah menggunakan aplikasi *Microsoft word*, sedangkan fitur *augmented reality* dibuat menggunakan aplikasi *assemblr edu*. (4) Seluruh instrumen disusun menggunakan indikator penilaian yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *pop-up book* dan *augmented reality*.

Pada tahap pengembangan (*Development*) proses pembuatan dimulai dengan perancangan desain awal media bercerita. Desain dilakukan dengan menentukan objek latar dan tempat menggunakan aplikasi *Canva*, serta mengedit gambar tokoh yang akan digunakan dalam cerita fabel. Setelah proses pengeditan gambar dan pemilihan elemen selesai, penyusunan buku dilakukan melalui aplikasi *Microsoft Word*. Tahapan ini meliputi perapian dan pengaturan halaman agar media siap untuk dicetak. pembuatan konten *augmented reality* dilakukan menggunakan aplikasi *Assembler Edu*. Pada aplikasi ini, dipilih objek-objek 3D yang sesuai dengan materi bercerita fabel, kemudian diberi tambahan soal interaktif untuk menambah keseruan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan Cover Awal



Gambar 2 Tampilan cerita fable



Gambar 3 Tampilan soal interaktif AR



Gambar 4 Tampilan penutup

Tahap pelaksanaan (*Implementation*) dilakukan melalui uji skala kecil dan uji skala besar terhadap media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba skala kecil, serta hasil uji skala besar yang telah dilaksanakan sebelumnya. peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan media berdasarkan saran dan masukan dari validator, guru, maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Validasi Ahli

Validasi media memberikan penilaian dalam segi aspek pengoperasian media, aspek tampilan dan manfaat penggunaan media yang berisi 11 pertanyaan.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rata-rata
	Ahli 1	Ahli 2	
Aspek Pengoperasian Media	4,50	3,50	4,00
Aspek Tampilan Media	4,50	4,25	4,38

Aspek Manfaat Media	4,00	5,00	4,50
Rata-rata Total			4,29

diketahui bahwa hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata total 4,29 dengan kategori valid. Melalui perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{4,29}{5} \times 100 = 86\%$$

Sehingga hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli media dengan hasil persentase 86%, nilai tersebut berada pada rentang 81%-100% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kategori "Sangat Valid". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* berbasis *augmented reality* dinyatakan layak digunakan.

Validasi desain memberikan penilaian dari segi tampilan program dan kualitas media yang terdiri dari 9 pertanyaan.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Desain

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rata-rata
	Ahli 1	Ahli 2	
Aspek Tampilan Program	4,40	4,40	4,40
Aspek Kualitas Media	4,25	4,00	4,13
Rata-rata Total			4,26

diketahui bahwa hasil validasi ahli desain terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata total 4,26 dengan kategori valid. Melalui perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{4,26}{5} \times 100 = 85\%$$

Sehingga hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli desain dengan hasil persentase 85%, nilai tersebut berada pada rentang 81%-100% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kategori "Sangat Valid". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* berbasis *augmented reality* dinyatakan layak digunakan.

Lembar validasi materi yang digunakan berjumlah 10 butir pertanyaan.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rata-rata
	Ahli 1	Ahli 2	
Aspek Pengoperasian Media	4,33	4,00	4,17
Aspek Tampilan Media	4,60	4,40	4,50
Aspek Manfaat Media	4,50	4,00	4,25
			4,31

diketahui bahwa hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata total 4,31 dengan kategori valid. Melalui perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{4,31}{5} \times 100 = 86\%$$

Sehingga hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi dengan hasil persentase 86%, nilai tersebut berada pada rentang 81%-100% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kategori "Sangat Valid". Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* berbasis *augmented reality* dinyatakan layak digunakan.

3. Kepraktisan Media

Peneliti ini juga memperoleh hasil kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa dan lembar hasil aktivitas guru. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat Praktis", dan hasil uji lapangan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya, hasil aktivitas guru pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori "Sangat Praktis" dan pada uji lapangan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mampu membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran bercerita pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar..

PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Pembahasan meliputi hasil validasi media, hasil kepraktisan media berdasarkan respon siswa dan guru, serta hasil aktivitas guru selama penggunaan media berlangsung. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media yang dikembangkan dirancang untuk membantu siswa dalam kegiatan bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual memiliki peranan yang signifikan dalam dunia pendidikan karena dapat mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik. Pada pembelajaran keterampilan bercerita, media yang sering dimanfaatkan antara lain gambar berseri, *pop-up book*, boneka tangan, dan berbagai media visual yang bersifat konkret (Masyitah dan Winarni, 2026).

Pop-up book merupakan buku yang dirancang dengan teknik lipatan dan potongan pada kertas sehingga menghasilkan tampilan gambar berbentuk tiga dimensi, tampilan tersebut memberikan kesan visual yang lebih menarik dan interaktif bagi pembaca saat membuka halaman buku. *pop-up book* berbasis *augmented reality* yaitu tampilan fisik yang dipadukan dengan teknologi yang

mampu menampilkan objek virtual berupa gambar, animasi, maupun video ke dalam dunia nyata melalui bantuan perangkat *smartphone* (Aris Wijaya dkk, 2025). Dengan menggunakan media visual siswa akan lebih mudah mencerna materi pembelajaran melalui bentuk-bentuk menarik karena dapat memacu keantusiasannya respons siswa selama mengikuti pembelajaran, dan Menghemat waktu, jarak, tempat serta daya indra contohnya visualisasi objek yang terlalu luas, lama dan besar (Kafiar dan Puteri, 2025).

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penggunaan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang nyata, visual, dan interaktif. Melalui media *pop-up book* berbasis *augmented reality*, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran sehingga membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri dan lebih bermakna. sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, Dapat menjadi model dan sistem pembelajaran baru yang lebih kreatif dan menyenangkan karena multimedia memberikan warna baru serta memberikan tampilan yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hayati, 2024). media pembelajaran berbasis visual dan kreatif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep (Elysa dan Susandi, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* sebagai media bercerita pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV sekolah dasar, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media yang dikembangkan memadukan tampilan visual tiga dimensi pada *pop-up book* dengan teknologi *augmented reality* sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami isi cerita, meningkatkan minat belajar, serta mendukung keterampilan bercerita pada pembelajaran bahasa indonesia. Media yang dikembangkan juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media interaktif *pop-up book* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai materi bercerita media pembelajaran bahasa indonesia kelas IV sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan bercerita siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aris Wijaya, Yakobus Ndona, Sri Yunita, Daulat Saragi, Reh Bungana Beru Perangin-Angin, S. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book 3 Dimensions Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd

- Negeri 060969 Medan Belawan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38625>
- Elysa Ifhatul Muthoharoh, Ari Susandi, A. S. A. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah 16 Karangasem. *Jurnal Pendidikan*, 9(3). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v9i3.5705>
- Ferdy Fahrurrazi, S. S. P. J. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Hayati, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa. *Thesis Commons*, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.31237/osf.io/psjem>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kafiar, E., & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran* (L. Dwi (ed.)). Askara Sastra.
- Latif, D., Yusuf, F. M., & Dama, L. (2022). Uj Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving Materi Pewarisan Sifat Untuk Melatih Keterampilan. *Jambura Edu Biosfer Jurnal*, 4(2), 94–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jebj>
- Marliana, Sukarno, dan W. (2023). Penggunaan media pop up book dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi makna simbol sila pancasila pada siswa kelas 4 di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 449.
- Masyitah, Y. N., & Winarni, R. (2026). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 14(1), 156–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.156-163>
- PenggunaanMedia
- Mutiara, U., & Arianti, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Pop Up Book Berbasis Augmented Reality pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Papeda: Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 352–360. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1862>
- P.Turner, D. (2019). *Sampling Methods in Research Design*. (hal. 08). <https://doi.org/10.1111/head.13707>
- Pebriana, P. H. (2025). “Pelatihan Pengembangan Literasi Bahasa Indonesia untuk Guru-guru Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa.” *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(3), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v5i3.2617>
- Permatasari, M. I., Mahfud, H., & Yulisetiani, S. (2023). Implementasi pop up book dengan konten profil pelajar pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep keberbhinekaan global. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 42–47.
- Rahma Dini, Meldi Ade Kurnia Yusri, Nofri Hendri, A. M. (2025). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Pop-Up Book pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas III. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 254–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.370>
- Rahmawati, Fajriyah K, A. Y. S. Y. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.337>

- Sani Susanti, Fitrah Aminah, I. M. A., & Angelika, M. W. A. & T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Setiyawan, D., & Ayu, A. (2025). Media Pembelajaran Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.61082/bunayya.v6i1.454>
- Wijono, A. P. S. H., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Pop-Up Book berbasis Augmented Reality Materi Bangun Ruang Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 377–386. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.714>