



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS AURORA 3D PRESENTATION PADA MATA PELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTs HIDAYATUSSALAM AL – MUNAWAROH**

Oleh: **Mey Susanti<sup>1\*</sup>, Siti Afifah<sup>2\*</sup>, Vovi Sinta B<sup>3\*</sup>**

Email : [smey0545@gmail.com](mailto:smey0545@gmail.com)

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

**Abstrak-** Penelitian pengembangan ini di latar belakang oleh terbatasnya sumber belajar yang masih kurang bervariasi, sehingga ketertarikan peserta didik menurun dan semangat dalam melakukan pembelajaran juga kurang. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan untuk mendapatkan informasi mendalam terkait keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Pop Up Book Berbasis Aurora 3D Presentation dan untuk mendapatkan pemahaman tentang respons siswa terhadap metode pembelajaran menggunakan buku pop-up berbasis presentasi 3D Aurora. Penelitian ini merupakan studi dalam domain penelitian pengembangan, sering disebut sebagai Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan yang dilakukan melibatkan model yang digunakan oleh Dick dan Carry yaitu pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil validitas dari media pembelajaran berbasis Pop Up Book dengan Aurora 3D Presentation telah dikonfirmasi melalui peninjauan oleh ahli dan pengguna. Hasil tinjauan ahli materi mendapat penilaian "valid" dengan nilai 3, sementara penilaian dari ahli media adalah "cukup praktis" dengan nilai 3,21 yang dinyatakan "cukup praktis". Adapun pendapat atau respon siswa mengenai keefektifan media pembelajaran Pop Up Book berbasis aurora 3D presentation rata-rata nilai berdasarkan uji coba kelompok kecil dari tiap komponen penilaian sebesar 3,265 sehingga media pembelajaran Pop Up Book berbasis aurora 3D presentation dinyatakan "Sangat Menarik". Pembaruan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajarannya.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Pop Up Book, Aurora 3D Presentation

**Abstract-** This development research is motivated by limited learning resources which are still lacking in variety, so that students' interest decreases and their enthusiasm for learning is also lacking. This research has several objectives, namely to obtain in-depth information regarding the effectiveness of learning using Pop Up Book learning media based on the Aurora 3D Presentation and to gain an understanding of student responses to the learning method using pop-up books based on the Aurora 3D presentation. This research is a study in the development research domain, often referred to as Research and Development (R&D). The development procedure carried out involves the model used by Dick and Carry, namely ADDIE development. ADDIE is an abbreviation for

*analysis, design, development, implementation and evaluation. The validity results of Pop Up Book-based learning media with Aurora 3D Presentation have been confirmed through reviews by experts and users. The results of the review by material experts were rated "valid" with a score of 3, while the assessment from media experts was "quite practical" with a score of 3.21 which was stated as "quite practical". As for students' opinions or responses regarding the effectiveness of the Pop Up Book learning media based on Aurora 3D presentation, the average score based on small group trials for each assessment component was 3.265 so that the Pop Up Book learning media based on Aurora 3D presentation was declared "Very Interesting". The author's research update with previous research lies in the use of applications to develop learning media.*

**Keywords: Learning Media Pop Up Book, Aurora 3D Presentation.**

## **PENDAHULUAN**

Sudah menjadi kewajiban setiap individu yang menjadi warga Negara Indonesia berhak mendapatkan akses pendidikan yang memadai. Manusia melakukan pendidikan melalui kegiatan belajar dan memperoleh pengalaman saat dilaksanakannya pembelajaran. Proses mental dihadapi peserta didik saat menerima materi pembelajaran. Menurut Wahyuni, 2017:85 menyatakan “jiwa dan raga anak mengalami perkembangan alami”. Artinya belajar adalah suatu proses perkembangan. Kebutuhan untuk menumbuhkan bakat yang berkualitas tinggi berdasar pada pengembangan ilmu pengetahuan selalu mendapat perhatian besar dari dunia pendidikan. Peserta didik menerima pembelajaran ketika prosesnya dilaksanakan dengan baik pula.

Menurut Ulfa, (2020:11) “Peran media pembelajaran adalah menginspirasi minat belajar yang baru dan memacu motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penting bahwa media yang digunakan selama proses belajar juga efektif”. Karena saat ini peserta didik memilih pembelajaran yang berhubungan

langsung alat belajar bantu lain dibandingkan pembelajaran yang berhubungan dengan alat bantu lain contohnya media pembelajaran. Fungsi media yang baik saat pembelajaran tidak boleh dilewatkan. Peran media sebagai saran untuk membantu proses pembelajaran sangatlah penting. Penentuan jenis media harus disesuaikan dengan karakteristik individu peserta didik sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Nabila, (2021:3929) “tenaga pendidik dapat meningkatkan mutu pembelajaran melalui pengembangan media ajar”. Dari uraian di atas, manfaat menggunakan media untuk belajar antara lain digunakan untuk memikat perhatian peserta didik, menerangkan materi pembelajaran dan membantu peserta didik mengerti akan yang dipelajari. Media pembelajaran memiliki peran kunci dalam memfasilitasi proses pengajaran dan membantu dalam menyampaikan pesan dengan lebih jelas, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Jenis media dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi.

Contoh media tiga dimensi adalah buku Pop Up. Pop Up Book adalah sebuah jenis buku yang menggunakan kertas sebagai media untuk menciptakan interaksi, melalui lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau elemen-elemen bergerak lainnya yang menawarkan potensi animasi.

Menurut Nita, (2018:227) “Penggunaan media Pop Up Book di lingkungan sekolah masih sangat terbatas, sehingga media ini menjadi pilihan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang secara keseluruhan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret”. Dalam konteks ini, pengembangan pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dorongan bagi kreativitas guru dan berperan sebagai alat yang efektif dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Percepatan globalisasi mendorong perkembangan teknologi elektronik yakni komputer. Maka, muncul informasi berupa grafik, video, animasi, diagram, musik, dan aplikasi lainnya. Aurora 3D Presentation adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dengan elemen tampilan tiga dimensi. Aplikasi yang dikenal sebagai media pembelajaran interaktif Aurora 3D Presentation 2012 memiliki kesamaan dasar dengan Microsoft PowerPoint. Menurut Mashita, (2018: 34) “Aurora 3D Presentation adalah sebuah media yang memungkinkan tampilannya dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan memiliki dimensi dalam hal panjang, lebar, serta tinggi. Perangkat lunak atau

software ini digunakan untuk menciptakan slide presentasi 3d yang menekankan efek tiga dimensi pada gambar, teks, grafik, dan elemen visual lainnya”. Karena identiknya *aurora 3D presentation* ini seperti hanya aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai animasi yang bisa digunakan.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara yang dilakukan pada senin 09 januari 2023 bersama Guru mata pelajaran IPS dan beberapa peserta didik di kelas VII MTs Hidayatussalam Al-Munawaroh, permasalahan yang ditemukan yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga pembelajaran belum optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik disana juga merasa kurang mendapatkan media ajar yang bervariasi untuk pemanfaatan dalam proses belajar-mengajar di dalam ruang kelas”. Terkait dengan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kesulitan mereka dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial, karena materi yang dijelaskan oleh tenaga pendidik hanya berpedoman pada buku LKS dan buku cetak sehingga kadang-kadang siswa berinteraksi dengan teman sekelas mereka tanpa berkaitan dengan materi pelajaran. Dikarenakan media ini memiliki bentuk tiga dimensi dan kemampuan untuk bergerak saat dibuka, diharapkan siswa dapat meningkatkan imajinasi, keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar, keingintahuan, daya kreasi, serta peningkatan kapasitas ingatan peserta

didik. Dengan dasar penjelasan latar belakang sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk menjalankan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book berbasis Aurora 3D Presentation Pada bidang studi IPS Peserta Didik Kelas VII Di MTs Hidayatussalam Al-Munawwaroh".

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang akan diujicoba. Penelitian ini menerapkan pendekatan ilmiah untuk menginvestigasi, merancang, memproduksi, atau menguji efektivitas produk yang dihasilkan (Sugiyono 2014:297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Tegeh dkk, 2014:42).

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian ini berupa sebuah media yang mengulas materi kegiatan ekonomi yang dibawakan dalam bentuk Pop-Up Book (buku bergerak) dengan dasar Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas VII MTs Hidayatussala Al-Munawwaroh. Setelah menyelesaikan pembuatan produk media, peneliti melanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE menurut Sugiono (2013: 136).

#### **Analisis ( Annalyze)**

Dalam kerangka pengembangan ADDIE, tahap analisis melibatkan evaluasi syarat pengembangan, dengan peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh sekolah terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang telah ada di sekolah selama ini. Setelah dianalisis, didapat hasil bahwa ternyata penggunaan media pembelajaran belum maksimal, terlebih lagi guru kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Pentingnya pembuatan produk media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses belajarmengajar, dengan diharapkan dapat memotivasi siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran

Analisis kebutuhan adalah langkah untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa guna meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tujuannya adalah agar siswa dapat menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran, sedangkan peran pendidik lebih sebagai fasilitator, sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang berlaku saat ini. Berdasarkan permasalahan yang terjadi disekolah, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Aurora 3D Presentation* untuk menunjang proses belajar mengajar mata pelajaran IPS.

#### **Desain ( Desaign)**

Pada tahap *design* sesuai hasil analisis yang telah didapat maka telah

dihasilkan produk berupa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi kegiatan ekonomi. Tahap berikutnya adalah penyusunan storyboard, yang berfungsi untuk memberikan gambaran awal mengenai desain media yang akan dikembangkan.

**Pengembangan ( Devoplement)**

No	Responden	Aspek	Analisis	Validator
1.	Total Responden 6 Siswa	Aspek Penggunaan	Jumlah Skor Skor Maksimal Rata-Rata Kreteria	99 120 3,3 Sangat Menarik
2.	Total Responden 6 Siswa	Aspek Penyajian	Jumlah Skor Skor Maksimal Rata-Rata Kreteria	97 120 3,23 Menarik

Pada tahap pengembangan, berdasarkan desain yang telah disusun, peneliti menciptakan produk akhir dalam bentuk media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *Aurora 3D Presentation*, dan melakukan validasi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media, dan produk diubah sesuai dengan rekomendasi dan masukan yang diberikan oleh kedua pihak tersebut.

**a. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *Pop Up Book* menggunakan platform *Aurora 3D Presentation*. ini dilakukan dengan aspek penilaiannya yaitu aspek isi/ konsep materi, penyajian, penilaian konseptual. Proses validasi materi berguna untuk mengevaluasi sejauh mana keterkaitan antara materi yang disampaikan dengan

kompetensi yang diharapkan. Dibawah ini adalah hasil penilaian media pembelajaran dari pandangan materi secara keseluruhan dengan jumlah soal 20 butir pernyataan.

Hasil dari pengisian pernyataan angket oleh ahli materi yaitu dari aspek kelayakan isi materi memiliki nilai 3 dengan kriteria “valid”, dari aspek kelayakan penyajian memiliki nilai 3 dengan kriteria “valid”. Dan dari aspek konseptual sebesar 3 dengan kriteria “valid”. Dengan demikian, nilai rata-rata dari semua aspek adalah 3 dengan kriteria "valid."

**b. Tahap Validasi Ahli Media**

Penilaian oleh ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* menggunakan platform *Aurora 3D Presentation* melibatkan beberapa aspek, termasuk kualitas isi dan tujuan serta aspek grafis dan efektivitas.

Hasil dari pengisian angket ahli media yaitu aspek kualitas isi yaitu memiliki skor 3,29 dengan kriteria cukup menarik, aspek grafis memiliki skor 3,2 dengan kriteria cukup praktis, dan dari aspek efektivitas memiliki skor 3,1 dengan kriteria praktis.

**c. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dijalankan pada siswa kelas VII MTs Hidayatussalam Al –Munawaroh untuk uji coba lapangan yang berjumlah 26 siswa. Setelah menjalani sesi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

berupa Pop Up Book yang didasari oleh platform Aurora 3D Presentation, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai kemenarikan media pembelajaran yang telah digunakan. Angket untuk siswa dilakukan dengan aspek penilaiannya yaitu aspek penggunaan dan aspek penyajian. Jumlah pertanyaan terdiri dari 10 butir soal.

**Tabel 4.6 Hasil Angket Peserta Didik**

No	Respon den	Aspek	Analisis	Validator
1.	Total Respon den 26 Siswa	Aspek Penggu- naan	Jumlah Skor Skor Maksima l Rata- Rata Kreteria	410 520 3,15 Menarik
2.	Total Respon den 26 Siswa	Aspek Penyajian	Jumlah Skor Skor Maksima l Rata- Rata Kreteria	419 520 3,22 Menarik

Berdasarkan hasil eksperimen pada pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* terkait materi kegiatan ekonomi maka pembahasannya yaitu:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis *aurora 3D presentation* terhadap bidang studi IPS peserta didik kelas VII di MTs Hidayatussalam Al – Munawaroh peneliti telah membuat produk berupa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* sebagai media

pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi. Pada proses pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* peserta didik sangat antusias dan bersemangat, diawali dengan guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan siswa mengisi soal evaluasi individu dan evaluasi kelompok untuk soalnya sudah terdapat didalam media *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation*. Peneliti menggunakan model pengurain ADDIE yang sudah digunakan oleh Dick and Carry, dengan prosedur pengembangan yang meliputi :*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

2. Penilaian kelayakan *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* dilaksanakan oleh pakar materi dan pakar media. Dalam penilaian yang dilakukan oleh pakar materi didapatkan bahwa *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* materi kegiatan ekonomi memperoleh skor 60 dari skor total 80 dengan nilai kelayakan 3 dengan kriteria “valid” .Dalam penilaian yang dilakukan oleh pakar media didapat bahwa *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* materi kegiatan ekonomi mendapat nilai dengan angka 64 dari skor total 80 dengan nilai kelayakan sebesar 3,21 dengan kriteria “cukup praktis”. Dengan merujuk pada ringkasan hasil evaluasi oleh para pakar *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* materi kegiatan

ekonomi memenuhi persyaratan yang sesuai atau layak dalam hal media dan isi materi.

- Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up book* berbasis *aurora 3D presentation* pada bidang studi IPS peserta didik kelas VII di MTs Hidayatussalam Al – Munawaroh dari pengembangan Produk media pembelajaran tersebut yang dihasilkan dMampu memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi yang telah disajikan didalam media hal itu dapat dilihat dari hasil rekapitulasi penilaian tes (soal) siswa mendapatkan rata-rata nilai pada semua komponen sebesar 80 secara keseluruhan.
- Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *pop up book* berbasis *aurora 3D presentation* pada bidang studi IPS peserta didik kelas VII MTs Hidayatussalam Al-Munawaroh yaitu menurut siswa menarik untuk diguakan dan kemampuan untuk menginspirasi motivasi peserta didik dalam rangka pembelajaran dapat diamati dari hasil rekapitulasi penilaian siswa kelas VII yang berjumlah 26 siswa mengenai angket kemenarikan yang mendapatkan hasil rata-rata dari semua aspek penilaiannya itu sebesar 3,185 sehingga produk dinyatakan “menarik” untuk digunakan.

#### **KESIMPULAN**

Proses pengembangan media pembelajaran *pop up book* menggunakan *aurora 3D presentation* pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas VII di MTs Hidayatussalam Al – Munawaroh, peneliti telah membuat produk berupa media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* sebagai alat pembelajaran dalam konteks materi kegiatan ekonomi. Pada proses pembelajaran menggunakan media *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation* peserta didik sangat antusias dan bersemangat, diawali dengan guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan siswa mengisi soal evaluasi individu dan evaluasi kelompok untuk soalnya sudah terdapat didalam media *Pop Up Book* berbasis *aurora 3D presentation*. Peneliti menerapkan pendekatan pengembangan ADDIE, yang merupakan model yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, dengan tahapan pengembangan yang mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih untuk dosen pembimbing dan semua rekan – rekan yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran serta selalu memberikan semangat serta motivasi sampai penelitian ini selesai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Astra, R. (2018). Pengembangan media pop up book berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III sekolah dasar. In Universitas Jambi.

<https://repository.unja.ac.id/4560/1/RINI.pdf>

<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>

- Hernawati, pengembangan media pembelajaran menggunakan Aurra 3D Presentation. Yogyakarta : Universitas Negri Yogyakarta.
- Iqbal, Muhammad. 2017. Pengembangan Multimedia Berbasis Pembelajaran Menggunakan Aurora 3D Presentation Pada Pokok Bahasa Geometri Untuk Kelas X SMA. Skripsi. Jambi. Universitas Jambi
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Univrsitas Pendidikan Ganesha*, 6(2),212–221.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu 5.5* (2021): 3928-3939.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150.  
<https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1.
- Riangtati, A. D., & Achmad, W. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Sejarah di SD INPRES Sudiang Kota Makassar. *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah*, 20(1), 37-45.
- Noviana, Noviana. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd/Mi. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.