

Pengembangan *Pop-up Book* Digital pada Materi Fakta dan Opini untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Tina Setiawati¹, Prana Dwija Iswara², Diah Gusrayani³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam membantu siswa membedakan fakta dan opini serta menyampaikannya secara lisan. Kondisi tersebut diperkuat oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan mampu memfasilitasi keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Pop-up Book* Digital pada materi fakta dan opini untuk keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar serta mendeskripsikan tingkat kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Ranggon, Kabupaten Sumedang, dengan partisipan yang terdiri atas guru kelas V, enam siswa pada tahap analisis kebutuhan, satu ahli materi, satu ahli media, serta 22 siswa kelas V pada tahap implementasi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi ahli, dan angket respons siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui persentase dan deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pop-up Book* Digital yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,47% dari ahli media dengan kategori sangat layak dan 78,9% dari ahli materi dengan kategori layak. Selain itu, respons siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,7% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mendukung proses pembelajaran materi fakta dan opini, serta keterampilan berbicara siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *Pop-up Book* Digital memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, kegunaan, dan kebermanfaatan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pengembangan media pembelajaran digital pada materi fakta dan opini dengan mengintegrasikan unsur multimedia dan aktivitas berbicara secara bertahap, serta memberikan alternatif media yang relevan bagi guru untuk mendukung implementasi pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada siswa, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *pop-up book* digital; fakta dan opini; keterampilan berbicara; perkembangan bahasa; sekolah dasar

Abstract

Indonesian language learning on the topic of facts and opinions in elementary schools continues to face challenges, particularly in helping students distinguish between factual and opinion-based statements and communicate their understanding orally. These challenges are compounded by the limited availability of interactive learning media that support students' speaking skills. This study aimed to develop a Digital Pop-up Book for teaching facts and opinions to support the speaking skills of fifth-grade elementary school students and to determine its feasibility based on expert validation and student responses. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research was conducted at SDN Ranggon, Sumedang Regency, involving one fifth-grade teacher, six students during the needs analysis stage, one subject-matter expert, one media expert, and 22 fifth-grade students during the implementation stage. Data were collected through interviews, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Quantitative data were analyzed descriptively using percentage scores, while qualitative data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the developed Digital Pop-up Book obtained a feasibility percentage of 82.47% from the media expert, which was categorized as highly feasible, and 78.9% from the material experts, which was categorized as feasible. In addition, the students' responses obtained an average percentage of 84.7%, which was categorized as highly feasible. These results indicate that the media is easy to use, engaging, and supportive of the learning process for factual and opinion texts and students' speaking skills. These findings demonstrate that the Digital Pop-up Book meets the criteria for content quality, visual design, language, usability, and instructional value, making it a feasible alternative for Indonesian language learning in elementary schools. The study contributes to the development of digital learning media by integrating multimedia elements with structured speaking activities and provides teachers with an interactive, student-centered instructional alternative aligned with the characteristics of elementary school learners.

Keywords: *pop-up book* digital; facts and opinions; speaking skills; language development; elementary school

Corresponding Author
Tina Setiawati, Primary School
Teacher Education Program,
Universitas Pendidikan
Indonesia, Indonesia
Email: tinastwt04@upi.edu

Article Information
Received: 1 July 2026
Accepted: 8 August 2026
Published: 11 August 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan aspek perkembangan yang dibangun secara berkelanjutan sejak pendidikan anak usia dini hingga pendidikan dasar. Kesenambungan tersebut tercermin dalam capaian pembelajaran yang dikembangkan sejak Fase Fondasi pada pendidikan anak usia dini hingga Fase C pada jenjang sekolah dasar, dengan kemampuan berbahasa yang berkembang secara bertahap sesuai dengan karakteristik setiap fase (Kemendikdasmen, 2025). Pada pendidikan anak usia dini, kemampuan berbahasa menjadi fondasi bagi anak untuk berkomunikasi, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan lingkungan, yang selanjutnya berkembang pada jenjang pendidikan dasar menjadi kemampuan berbahasa yang lebih kompleks (Sartika & Nopriansyah, 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Fase C Kurikulum Merdeka mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (Kemendikdasmen, 2025). Dalam penelitian ini, capaian pembelajaran yang menjadi fokus adalah keterampilan berbicara, yaitu kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan berdasarkan berbagai jenis teks secara efektif dan santun (Kemendikdasmen, 2025). Salah satu materi yang mendukung pencapaian kemampuan tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar adalah materi fakta dan opini. Melalui materi ini, siswa diharapkan mampu membedakan informasi yang bersifat faktual dan opini, serta menyampaikan hasil identifikasinya secara lisan. Dengan demikian, materi fakta dan opini memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa.

Materi fakta dan opini tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan membedakan informasi yang bersifat faktual dan opini, tetapi juga mendorong mereka menjelaskan mengapa suatu informasi termasuk fakta atau opini serta menyampaikan hasil pemahamannya secara runtut. Oleh karena itu, pembelajaran materi fakta dan opini yang dikemas dalam *Pop-up Book* Digital berperan dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis sekaligus keterampilan berbicara siswa (Almalia & Kurnianto, 2026).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dan kondisi di lapangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Ranggon, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan membedakan fakta dan opini, terutama ketika kedua jenis informasi disajikan dalam satu bacaan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan hasil identifikasi secara lisan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku paket dan penjelasan guru sehingga belum mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman konsep sekaligus memfasilitasi siswa untuk berlatih berbicara (Jamal, Riyanti, Azizah, & Chamdani, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu media yang berkembang adalah *Pop-up Book* Digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop-up Book* digital efektif mendukung proses pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui konten interaktif yang memberikan umpan balik kepada siswa, sehingga mampu meningkatkan antusiasme belajar sekaligus menjadi alternatif pengganti media pembelajaran yang cenderung monoton (Islami, Ilmi, & Ati MZ, 2024; Aisyah & Dahnil, 2024). Sejalan dengan itu, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui perpaduan unsur visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan teks. Penggunaan gambar, ilustrasi, diagram, maupun animasi yang sesuai membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi yang dipelajari (Zunidar, Aqila, Salim, & Fitrah, 2026).

Meskipun penelitian Almalia dan Kurnianto (2026) telah mengembangkan media *Pop-up Book* Digital berbasis *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan tersebut difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan *Pop-up Book* Digital yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan materi fakta dan opini dengan aktivitas pembelajaran yang mendukung keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Telaah terhadap penelitian terdahulu selanjutnya menunjukkan bahwa pengembangan *Pop-up Book* Digital masih didominasi pada mata pelajaran selain Bahasa Indonesia, seperti IPAS, IPA, dan PKn, dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep materi yang dipelajari (Maulifia, Hanifah, & Syahid, 2024; Susilawati, Sujana, & Ali, 2024; Sabrina & Ramadan, 2026). Sementara itu, penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak berfokus pada pengembangan keterampilan membaca atau menulis (Sriyanti, Muktadir, & Susanta, 2025). Di sisi lain, penelitian mengenai materi fakta dan opini di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran atau media selain *Pop-up Book* Digital, seperti *flipbook* interaktif dengan fokus utama pada pemahaman konsep atau hasil belajar sehingga belum banyak mengintegrasikan aktivitas berbicara sebagai bagian dari desain pembelajaran (Yulianti & Nuryanto, 2025).

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Pop-up Book* Digital yang secara khusus mengintegrasikan materi fakta dan opini dengan aktivitas pembelajaran untuk memfasilitasi keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar, sebagai upaya mengisi kesenjangan penelitian yang masih terdapat pada kajian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berorientasi pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep, media yang dikembangkan mengintegrasikan ilustrasi visual, audio, animasi, navigasi interaktif, serta aktivitas berbicara secara bertahap sehingga siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi fakta dan opini, tetapi juga mampu menyampaikan hasil pemahamannya secara lisan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan *Pop-up Book* Digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mendeskripsikan tingkat kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini secara lebih interaktif dan memfasilitasi pengembangan keterampilan berbicara siswa.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall (dalam Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Pop-up Book* Digital pada materi fakta dan opini untuk keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) (dalam Puti, Latief, Rohandi, & Suwandi, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SDN Ranggon, Kabupaten Sumedang, pada bulan Januari–Juli 2026. Partisipan penelitian terdiri atas guru kelas V, enam siswa kelas V pada tahap analisis kebutuhan, dua validator ahli materi, yaitu guru kelas V SDN Ranggon yang juga berperan sebagai informan pada tahap analisis kebutuhan karena memiliki pemahaman terhadap karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran di kelas, serta dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang. Selain itu, penelitian melibatkan satu validator ahli media dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, serta seluruh siswa kelas V SDN Ranggon yang berjumlah 22 orang sebagai

responden pada tahap implementasi. Partisipan dipilih berdasarkan kompetensi dan keterkaitannya dengan tujuan penelitian serta perannya dalam setiap tahapan pengembangan produk. Keterlibatan siswa dalam penelitian dilakukan setelah memperoleh persetujuan dari wali kelas dan orang tua atau wali siswa melalui informasi yang disampaikan oleh wali kelas. Penelitian ini juga menjaga kerahasiaan identitas dan data pribadi siswa yang terlibat sebagai partisipan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian melalui sumber data yang telah ditentukan (Putri & Murhayati, 2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas wawancara, angket validasi ahli, dan angket respons siswa. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kepada guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, kegunaan, dan tampilan media. Selanjutnya, angket respons siswa diberikan kepada seluruh siswa kelas V setelah media dinyatakan layak. Instrumen angket validasi ahli dan angket respons siswa disusun berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan sesuai dengan aspek dan indikator penilaian yang relevan dengan tujuan penelitian. Sebelum digunakan, kisi-kisi dan butir instrumen ditelaah melalui *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian indikator, kejelasan butir pernyataan, dan keterkaitannya dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil telaah tersebut, instrumen diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respons siswa menggunakan skala *Likert* lima tingkat, kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Hasil persentase diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1

Persentase Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 20%	Tidak Layak

Sumber: dimodifikasi dari Arikunto, 2013
(dalam Puti dkk., 2023)

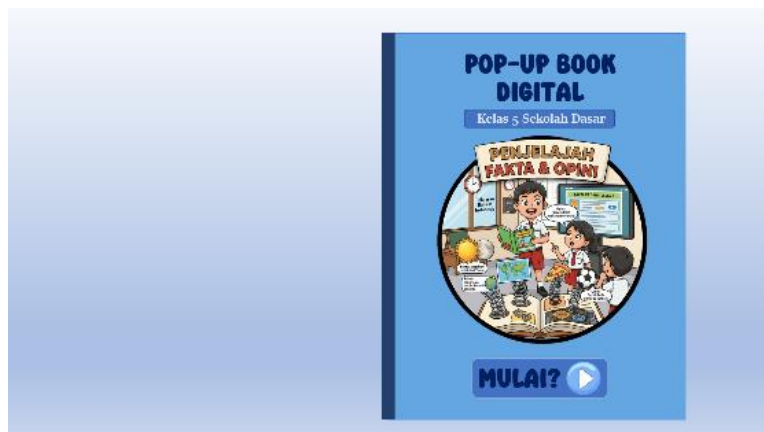
Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara serta komentar dan saran dari validator yang dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (dalam Saleh, 2017).

3. Hasil

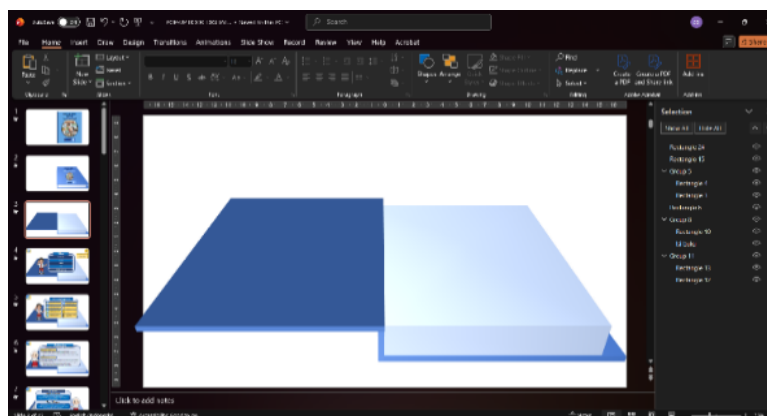
Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami materi fakta dan opini, serta kebutuhan terhadap media yang mendukung keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas telah berlangsung dengan baik. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan berbagai media, baik yang disusun secara mandiri maupun yang diadaptasi dari sumber di internet sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada materi fakta dan opini, sebagian besar siswa telah memahami konsep dasar, namun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan pernyataan yang termasuk fakta dan opini.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung keterampilan berbicara siswa pada materi tersebut. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan temuan yang sejalan dengan hasil wawancara guru. Siswa mengharapkan media pembelajaran yang memiliki tampilan visual menarik dengan ilustrasi yang berwarna dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa juga menginginkan adanya umpan balik interaktif, seperti efek suara atau respons yang muncul setelah menjawab latihan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Siswa juga menyampaikan harapan agar media dilengkapi dengan aktivitas atau permainan edukatif yang memberikan tantangan dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan dan pengembangan media *Pop-up Book* Digital. Pada tahap perancangan disusun rancangan awal media yang meliputi penyusunan materi fakta dan opini sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C pada elemen berbicara dan mempresentasikan, penyusunan *storyboard*, dan instrumen penelitian. Rancangan tersebut kemudian direalisasikan menjadi media *Pop-up Book* Digital melalui tahap pengembangan. Media dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai perangkat utama untuk mendesain tampilan, mengatur navigasi, dan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (Ansori, Yonanda, Febriyanto, Ramandhita, & Anwar, 2024). Karakter dan ilustrasi pendukung dibuat dengan bantuan *Gemini*, sedangkan elemen visual tambahan diperoleh dari *Pinterest*. Selain itu, *Wordwall* dimanfaatkan untuk mengembangkan kuis dan permainan edukatif (Umar & Sukartono, 2025), sedangkan *Voice Recorder* digunakan untuk merekam narasi dan suara karakter. Hasil pengembangan media disajikan pada beberapa tahapan berikut.



Gambar 1
Tampilan Awal *Pop-up Book* Digital

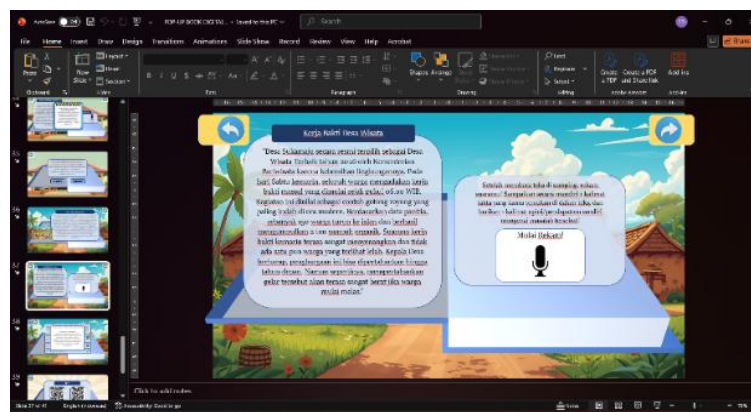


Gambar 2
Tampilan Halaman Media pada *Microsoft Powerpoint*

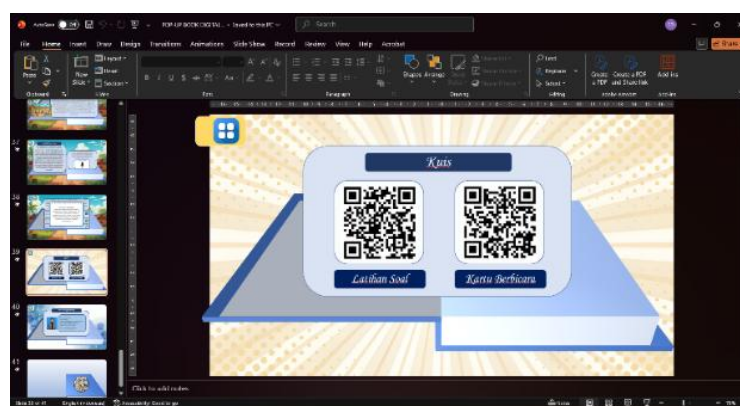
**Gambar 3**

Integrasi Materi dan Elemen Multimedia

Gambar 3 menunjukkan proses pengintegrasian materi fakta dan opini dengan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, animasi, tombol interaktif, dan audio ke dalam media pembelajaran.

**Gambar 4**Tampilan Salah Satu Halaman *Pop-up Book* Digital

Gambar 4 menunjukkan salah satu halaman media yang telah selesai dikembangkan dan memuat materi, ilustrasi, serta fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

**Gambar 5**

Kuis dan Permainan Edukatif

Gambar 5 menunjukkan proses pengembangan kuis dan permainan edukatif menggunakan *Wordwall* yang diintegrasikan ke dalam media sebagai aktivitas pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi tersebut

menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Tabel 2Persentase Penilaian Ahli Media *Pop-up Book Digital*

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan Media	85%	Sangat Layak
Tampilan Media	85,7%	Sangat Layak
Kebahasaan	76,7%	Layak
Rata-rata	82,47%	Sangat Layak

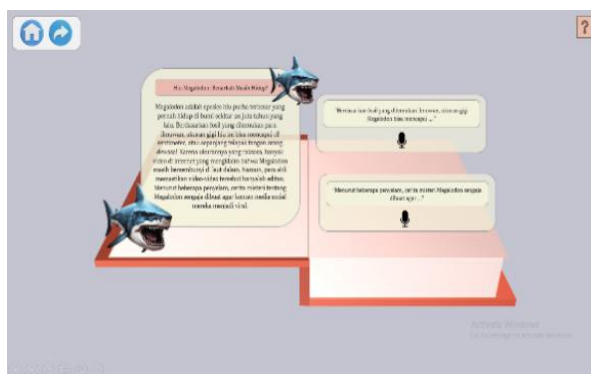
Berdasarkan hasil validasi ahli media, *Pop-up Book Digital* memperoleh persentase sebesar 82,47% dengan kategori Sangat Layak. Penilaian meliputi aspek kegunaan, tampilan, dan kebahasaan. Selain memberikan penilaian, validator juga menyampaikan beberapa saran yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan media.

Tabel 3Persentase Penilaian Ahli Materi pada *Pop-up Book Digital*

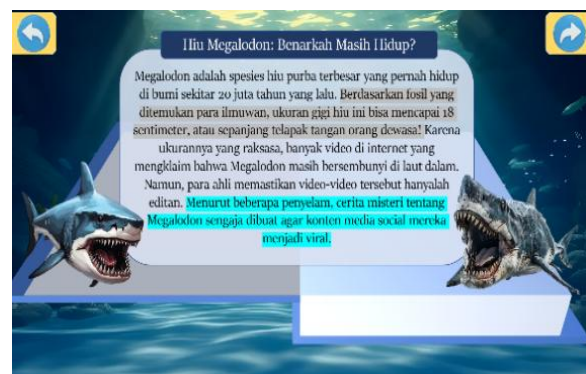
Aspek	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi Materi	90%	Sangat Layak
Penyajian Materi	86,7%	Cukup Layak
Kebermanfaatan Materi	60%	Sangat Layak
Rata-rata	78,9%	Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 78,9% dengan kategori Layak. Aspek kelayakan isi materi memperoleh persentase sebesar 90%, penyajian materi 86,7%, dan kebermanfaatan materi 60%. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu memperjelas bantuan bagi siswa dalam melakukan aktivitas berbicara secara bertahap, menambahkan umpan balik pada aktivitas pembelajaran, serta memperbaiki penggunaan istilah dan penulisan kata agar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media *Pop-up Book Digital* direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sehingga diperoleh produk yang siap digunakan pada tahap implementasi.



(a)



(b)

Gambar 6

Sebelum Penilaian oleh Validator (a) dan Sesudah Penilaian oleh Validator (b)

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini, media *Pop-up Book Digital* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, siswa diminta memberikan respons melalui angket yang mencakup aspek kemudahan penggunaan media, motivasi belajar dan keterampilan berbicara, serta kemenarikan dan kesesuaian isi media.

Tabel 3
 Persentase Hasil Respons Siswa terhadap Pop-up Book Digital

Aspek	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan Media	84,6%	Sangat Layak
Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara	83%	Sangat Layak
Kemenarikan dan Kesesuaian Isi Media	86,4%	Sangat Layak
Rata-rata	84,7%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket respons siswa terhadap penggunaan *Pop-up Book Digital* memperoleh persentase sebesar 84,7% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media yang digunakan, baik dari aspek kemudahan penggunaan media, motivasi belajar dan keterampilan berbicara, maupun kemenarikan dan kesesuaian isi media.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan media. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi akhir pada beberapa komponen media, meliputi perbaikan keterbacaan media melalui penyesuaian ukuran huruf, penambahan ilustrasi dan animasi pendukung, serta penyempurnaan aktivitas pembelajaran dengan menerapkan tahapan latihan berbasis scaffolding yang mengarahkan siswa secara bertahap dalam mengidentifikasi fakta dan opini, kemudian mengungkapkannya secara lisan.

4. Pembahasan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa *Pop-up Book Digital* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi serta memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga sesuai digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fakta dan opini. Kelayakan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh desain visual media, tetapi juga oleh proses pengembangan yang sistematis melalui model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, hingga penyempurnaan produk berdasarkan masukan validator (Masrini, Tanjung, Rahmalia, & Rahayu, 2025). Model ADDIE menyediakan prosedur pengembangan yang sistematis melalui tahapan validasi, pengujian, dan revisi sehingga menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan (Cahyadi, 2019).

Temuan pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan membedakan fakta dan opini, sedangkan media yang digunakan guru belum secara optimal memfasilitasi pembelajaran yang interaktif maupun pengembangan keterampilan berbicara. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan media yang tersedia di kelas. Oleh karena itu, *Pop-up Book Digital* dikembangkan dengan mengintegrasikan materi, ilustrasi visual, audio, animasi, navigasi interaktif, serta latihan berbicara secara bertahap yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan media berdasarkan analisis kebutuhan penting dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta kondisi nyata di kelas (Harlinda & Suratmi, 2024; Raharjo, Safitri, & Harlin, 2024).

Hasil validasi ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan kegunaan. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi berbagai unsur multimedia tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan media, tetapi juga mendukung penyampaian materi yang lebih terstruktur dan mudah dipahami siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Islami et al. (2024) dan Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Pop-up Book Digital* berbasis *PowerPoint* memiliki tingkat validitas yang tinggi serta layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat menyajikan materi melalui berbagai elemen digital secara menarik dan interaktif. Selain itu, media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah menarik

perhatian, meningkatkan keterlibatan belajar, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Fitriyani, Hamzah, Koyange, & Anisyah, 2024; Okra, 2023).

Respons siswa yang berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa media diterima secara positif serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Integrasi ilustrasi, audio, animasi, kuis, dan permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga melibatkan interaksi siswa dengan media (Saputri, Indriayu, & Rukayah, 2024; Suhandi, Trisna, & Wirabrata, 2024). Temuan ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal karena dapat membantu siswa membangun representasi pengetahuan yang lebih bermakna serta mengurangi beban kognitif (Mayer, 2024). Dalam konteks PAUD, prinsip pengembangan media tersebut dapat diadaptasi dengan mempertimbangkan kesederhanaan visual, interaksi yang terarah, dan penyajian aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar media tetap menarik tanpa memberikan beban informasi yang berlebihan.

Selain itu, aktivitas pembelajaran yang disusun secara bertahap pada media *Pop-up Book* Digital mencerminkan penerapan prinsip *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan belajar secara bertahap hingga siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri (Febrianni, Haristawati, Annisa, & Humaero, 2024). Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya belajar mengidentifikasi fakta dan opini, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan hasil pemahamannya secara lisan. Pendekatan ini memberikan dukungan yang sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Hasil ini selaras dengan kajian Fauziah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media *Pop-up Book* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan ruang yang lebih luas untuk mengembangkan keterampilan berbicara.

Dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagian besar penelitian mengenai *Pop-up Book* Digital masih berfokus pada mata pelajaran IPA atau IPS dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep maupun hasil belajar. Sementara itu, penelitian ini memperluas penerapan *Pop-up Book* Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi fakta dan opini, dengan mengintegrasikan aktivitas berbicara ke dalam desain media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas konteks pemanfaatan *Pop-up Book* Digital, tetapi juga menunjukkan bahwa media digital dapat dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu (Setyaningsih, Sutono, & Rakhmawati, 2025).

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemanfaatan pendekatan multimedia dan *scaffolding* dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, secara praktis hasil penelitian memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Mukhoerrunnissa, Nita, Rahmadina, Abibah, & Nugraha, 2024). Kehadiran *Pop-up Book* Digital juga memberikan variasi media pembelajaran yang dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Umar & Sukartono, 2025).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pengembangan media hanya sampai pada tahap validasi ahli dan uji respons siswa sehingga belum menguji efektivitas penggunaan media terhadap keterampilan berbicara. Selain itu, implementasi penelitian dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah partisipan yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian perlu dipahami dalam konteks pengembangan media yang berfokus pada aspek kelayakan produk. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk menguji efektivitas *Pop-up Book* Digital pada cakupan partisipan yang lebih luas serta mengeksplorasi penerapannya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya. Pengembangan selanjutnya juga dapat mengadaptasi produk serupa untuk jenjang PAUD atau kelas awal SD dengan

menerapkan tampilan visual yang lebih sederhana, interaksi yang terarah, dan aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan serta kebutuhan belajar anak.

5. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan *Pop-up Book* Digital pada materi fakta dan opini untuk keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli serta memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Pop-up Book* Digital telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini di sekolah dasar. Integrasi unsur visual, audio, animasi, navigasi interaktif, serta aktivitas berbicara yang disusun secara bertahap menjadikan media mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperluas pemanfaatan *Pop-up Book* Digital pada materi fakta dan opini yang masih relatif terbatas dalam penelitian sebelumnya. Selain menghasilkan produk yang telah tervalidasi, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media digital yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan serta didukung prinsip multimedia dan aktivitas belajar bertahap berpotensi menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media ini pada konteks dan cakupan pembelajaran yang lebih luas. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pendidik PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak secara berkelanjutan sesuai dengan tahap perkembangannya.

6. Daftar Pustaka

- Aisyah, & Dahnil, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 29.
- Almalia, V., & Kurnianto, B. (2026). Development of Pop-Up Books Based Microsoft Powerpoint to Improve Critical Thinking Skills in Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 43(1), 236-237.
- Ansori, Y. Z., Yonanda, D. A., Febriyanto, B., Ramandhita, V., & Anwar, S. (2024). DEVELOPMENT OF SCIENCE-BASED DIGITAL POP-UP BOOKS: A CREATIVE SOLUTION FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(1), 184-185. doi:<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v10i1.7905>
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamiceducation Journal*, 3(1), 36. doi:<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fauziah, P., Laily, I. F., & Maufur, S. (2024). The Influence of Pop-Up Book Media on the Speaking Skills of Grade III MI Students. *Indonesian Journal Of Elementary Education (IJEE)*, 6(1), 35-38. doi:<http://dx.doi.org/10.24235/ijee.v6i1.13713>

- Febrianni, F., Haristawati, R. F., Annisa, R., & Humaero, Z. (2024). STRATEGI SCAFFOLDING DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI TK MURNI ASIH. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 11(2), 68.
- Fitriyani, Hamzah, R. A., Koyange, P., & Anisyah, N. (2024). Kajian Literatur Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Di SD. *Elementary Journal*, 7(2), 259-260.
- Harlinda, A., & Suratmi. (2024). NEEDS ANALYSIS AS THE FIRST STEP OF ARTICULATE STORYLINE ASSISTED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 446-457. doi:<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v10i3.9082>
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Ati MZ, A. S. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 710. doi:<https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4195>
- Jamal, A. F., Riyanti, D. A.-Z., Azizah, F. N., & Chamdani, M. (2025). The Role of Digital Learning Media in Enhancing Elementary School Students' Speaking Skills. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 55.
- Kemendikdasmen. (2025). Capaian Pembelajaran. In *Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-F dan Fase F Tingkat Lanjut* (pp. 14-15). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen.
- Masrini, I., Tanjung, R., Rahmalia, R., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12.B), 205-206.
- Maulifia, R. R., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Pop-Up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1597-1605. doi:<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1259>
- Mayer, R. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(8), 16-17. doi:<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(2), 1642-1643. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449>
- Okra, R. (2023). The development of educational game-based learning media in natural science subject for elementary school students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122-132. doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.54890>
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PERAKITAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 GORONTALO. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 81-82.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13076.
- Putri, R. S., Ati MZ, A. S., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5647. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7269>
- Raharjo, M., Safitri, E. R., & Harlin. (2024). Needs Analysis in Determining the Suitability of Interactive Infographic Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 603-613. doi:<https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.86679>

- Sabrina, Z. R., & Ramadan, Z. H. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo Green Journal*, 4(3), 369.
- Saleh, S. (2017). BAB V TEKNIK ANALISIS DATA. In H. Upu, *Analisis Data Kualitatif* (p. 68). Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Saputri, D. Y., Indriayu, M., & Rukayah. (2024). Learning Transformation 4.0 with Games-Based Interactive Multimedia: Its Effectiveness Towards Elementary School Students' Cognitive Skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 383-384.
- Sartika, S. M., & Nopriansyah, U. (2025). Analisis Peran Kurikulum Merdeka terhadap Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 860-862.
- Setyaningsih, K., Sutono, A., & Rakhmawati, D. (2025). Pop-Up Book Media in Indonesian Language Lessons to Improve Literacy Skills. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(4), 696. doi:<https://dx.doi.org/10.23887/jere.v9i4.102232>
- Sriyanti, A., Muktadir, A., & Susanta, A. (2025). Pengembangan Media Pop Up Book Digital Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi di Sekolah Dasar. *Jurnal KAPEDAS – Kajian Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–96.
- Suhanda, F. D., Trisna, G. P., & Wirabrata, D. F. (2024). Problem-Based Audio-Visual Animation Media for Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 182-183. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.69114>
- Susilawati, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 158-164. doi:<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1426>
- Umar, N. F., & Sukartono. (2025). Teacher Strategies in Implementing Interactive Learning Media in Indonesian Language Subjects for Grade IV Under the Merdeka Curriculum in Elementary Schools. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori dan Praktik*, 10(1), 45-46. doi:<https://doi.org/10.26740/jp.v10n1.p43-51>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1222. doi:<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGANALISIS FAKTA DAN OPINI PESERTA DIDIK KELAS V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 246-260.
- Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI – Jurnal Pendidikan dan Riset*, 4(1), 87.