

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* MELALUI *CASE METHOD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 064037

Mita Oktavi¹, Apiek Gandamana², Risma Sitohang³, Husna Parluhutan Tambunan⁴, Waliyul Maulana Siregar⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

Surel : mitaoktavy@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of e-pop up book learning media through the case method in the subject of Pancasila Education material Proud to be an Indonesian Nation in class IV SD Negeri 064037 Medan Tembung. The type of development research used is the 4D model which consists of 4 stages, namely, define, design, development, and disseminate. The subjects of this research were 27 fourth grade students. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and tests with quantitative and qualitative data analysis. The results of the validation assessment by material experts showed a percentage of 90% with a very feasible category, the validation assessment by media experts showed a percentage of 89.23% with a very feasible category and the validation assessment by practitioners showed a percentage of 91.07% with a very practical category. The effectiveness of the media is seen from student learning outcomes through pre-test and post-test which are analyzed using the N-Gain Score calculation and show a percentage of 57.88% in the Effective category. Thus, it can be concluded that the e-pop book learning media through the casae method is very feasible, very practical and effective for use in the learning process in the classroom.

Keywords: *Learning Media, E-Pop Up Book, Case Method*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *e-pop up book* melalui *case method* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IV SD Negeri 064037 Medan Tembung. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap yakni, *define, design, development, dan disseminate*. Subjek penelitian ini siswa kelas IV sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara serta tes dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, penilaian validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 89,23% dengan kategori sangat layak dan penilaian validasi oleh ahli praktisi menunjukkan persentase sebesar 91,07% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media dilihat dari hasil belajar siswa melalui *pre-test dan post-test* yang dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain Score* dan menunjukkan persentase sebesar 57,88% dengan kategori Efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-pop book* melalui *casae method* sangat layak sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-Pop Up Book, Case Method*

Risma Sitohang³, Husna Parluhutan Tambunan⁴, Waliyul
Maulana Siregar⁵

✉ Corresponding author :

Email : mitaoktavy@gmail.com

HP : (081274683448)

Received 24 Juni 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan berperan penting untuk menyiapkan SDM unggul yang mampu bersaing di masa depan. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik untuk dapat menjadikan peserta didik mengerti, memahami dan menjadi lebih dewasa serta mampu menjadikan peserta didik berpikir kritis yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Munandar, dkk., 2022, h. 1-2). Untuk menjawab persoalan demikian, pendidikan membutuhkan sebuah kurikulum yang mampu membentuk peserta didik untuk menjadi manusia unggul.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengukung Kurikulum dengan pembelajaran dalam kurikuler yang beragam, dimana kontennya lebih dioptimalkan untuk memberikan siswa cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat keterampilan. Kurikulum merdeka dimuat dalam Surat Edaran No. 0574/H.H3/SK.02.01/2023, yakni "Menindaklanjuti Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran". Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi menyatakan bahwa sejak tahun ajaran 2022 setidaknya sudah lebih dari 140.000 sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka. Untuk jenjang Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka diterapkan pada kelas I dan Kelas IV.

Di era Revolusi Industri 4.0,

kurikulum Merdeka Belajar dianggap sebagai solusi untuk memenuhi tuntutan sistem Pendidikan (Siregar, 2023, h. 2). Kurikulum Merdeka telah diterapkan di sekolah, tetapi belum optimal karena perangkat pembelajaran belum mencukupi, menyebabkan pembelajaran monoton. Media pembelajaran, khususnya visual, memiliki fungsi kognitif yang penting dalam memudahkan pemahaman siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual mempermudah pemahaman dan ingatan (Jannah, 2009, h.21.) Meskipun bersifat konkrit, media pembelajaran dapat di-upgrade menjadi digital untuk mengikuti perkembangan teknologi dan mencegah siswa menjadi gagap teknologi di masa depan.

Hal ini sejalan dengan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru siswa kelas IV di SD N 064037, dimana pembelajaran tidak sepenuhnya menerapkan teknologi dan berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah. Setidaknya lebih dari 50% siswa masih belum tuntas untuk mencapai nilai yang ditetapkan.

Ketiadaan media pembelajaran elektronik menjadi fokus utama dalam penelitian kali ini. Pembelajaran yang tidak menggunakan media terasa cukup monoton untuk siswa. Media hanya digunakan beberapa kali saat proses pembelajaran. Atas dasar itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa *e-pop up book*. *E-pop up book* merupakan sebuah buku *pop up* yang menampilkan gambar-gambar 3D pada setiap halamannya. Safri (Nabila 2021, h. 3930) mengatakan bahwa Buku *pop-up* dinilai memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena dapat disajikan secara visual dengan bentuk-bentuk yang 3d untuk memberikan kekaguman siswa ketika membuka tiap

halamannya.

Penelitian-penelitian relevan membuktikan bahwa penggunaan media pop-up book dapat berdampak pada keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dewanti, dkk. (2018) melakukan penelitian pengembangan di Kelas Iv SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba pada siswa mendapat persentase sebesar 95%. Al-Fathan (2022) mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi bangun ruang, efektivitas dari media tersebut mendapat persentase sebesar 88%. Samsidar (2022) melakukan penelitian pengembangan *Pop Up Book* Digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng. Produk akhir yang dihasilkan mendapat persentase kelayakan sebesar 94%.

Dalam pembuatan *e-pop up book* ini, peneliti membutuhkan aplikasi digital berupa *Microsoft Power Point* sebagai dasar pembuatan buku digital dan *Canva* sebagai aplikasi pendukung untuk tempat mencari atau membuat ilustrasi yang terbatas pada *Microsoft Power Point*.

Buku digital ini nantinya dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton sekaligus dapat memperkenalkan siswa pada teknologi dalam dunia pendidikan. Buku digital ini juga dapat menarik perhatian siswa sehingga semangat siswa dalam belajar dapat bertambah. Dalam pembuatan *e-pop up book* didasarkan pada metode studi kasus atau *case method*. Pembelajaran berbasis kasus adalah pembelajaran dimana siswa diminta untuk menyelesaikan suatu masalah yang telah disajikan. Pembelajaran *Case Method* (CM) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan situasi masa lalu dan masa kini

untuk dijadikan sarana bagi siswa untuk bermain peran dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan dan membebaskan diri dari permasalahan/situasi yang ditemuinya (Chen, Shang, & Harris, 2006).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Thiagarajan (4-D) untuk menghasilkan suatu produk (Sugioyono, 2013, h.297). Produk yang dihasilkan merupakan Media Elektronik bernama "*E-POP UP BOOK*" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Pelajaran 4 Negaraku Indonesiaku.

Rancangan penelitian pengembangan ini melibatkan langkah-langkah yang dijalankan oleh peneliti dalam menciptakan suatu produk. Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4-D ini terdiri dari empat tahapan pengembangan, yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 064037 Bandar Selamat, Medan Tembung yang beralamat di Gg. Istirahat, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, 20223. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 064037 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, wawancara, dan tes. Sementara teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *e-pop up book* melalui *case method* pada materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia pada kelas IV SD Negeri 064037 Medan Tembung dikembangkan menggunakan model 4D (define, design, development dan dessiminate). Penelitian ini dimulai dari tahap define atau pendefinisian yakni analisis awal-akhir, analisis kurikulum dan materi pembelajaran, dan analisis kebutuhan pembelajaran. Dilanjutkan dengan tahap design atau merancang. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media dengan mengumpulkan materi dan elemen-elemen yang dibutuhkan. Yang ketiga adalah tahap development atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan dan menyusun media pada rangka yang telah dibuat saat tahap perancangan. Dan tahap terakhir adalah tahap penyebaran atau dessiminate. Tahap ini merupakan tahap implementasi dimana peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada tahap define peneliti mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 064037 Medan Tembung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran penggunaan media berbasis teknologi masih begitu minim. Penggunaan media pernah dilakukan sekali selama masa pembelajaran. siswa terlihat sangat antusias saat penggunaan media berbasis teknologi. Saat ini, metode pembelajaran luring di sekolah diatur dengan jadwal masuk bergantian untuk setiap kelas, di mana kelas dibagi menjadi dua gelombang. Akibatnya, waktu pembelajaran menjadi singkat, dan strategi pembelajaran yang digunakan terbatas. Guru hanya memberikan penjelasan singkat serta arahan, sementara

tugas evaluasi dikerjakan di rumah. Kurangnya media pembelajaran juga mengurangi dukungan belajar bagi siswa. Selanjutnya pada tahap analisis kurikulum dan materi pembelajaran, peneliti melakukan analisis tujuan pembelajaran melalui tugas di sekolah dan konsep sehingga akan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Dan melakukan perincian indikator yang akan sesuai dengan media pembelajaran *e-pop up book* melalui *case method*.

Pada tahap design, peneliti membuat media dengan menggunakan aplikasi *Power Point* sebagai rangka buku *pop up*. Untuk elemen-elemen seperti gambar dan foto diambil dari aplikasi *Canva*. Setelah semua elemen dikumpulkan, selanjutnya adalah meletakkan elemen dengan tata letak yang tersruktur dan mudah dilihat. Langkah setelahnya adalah memasukkan teks yang diperlukan dan menyesuaikan dengan gambar yang telah diletakkan sebelumnya. Setelah itu peneliti mengatur transisi *morph* pada *Power Point* guna memberikan efek membuka dan menutup buku.

Selanjutnya, tahap development aatau pengembangan media *E-pop up book* pada materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia dilakukan setelah semua rancangan pada tahap design selesai. Setelah itu peneliti melakukan validasi berupa validasi media dan materi dan ahli praktisi pendidikan.

Pada kelayakan media pembelajaran *e-pop up book* melalui *case method* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media dan ahli materi peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

Ada dua tahapan dalam uji coba kelayakan, yakni uji validitas ahli media dan uji validitas ahli materi. Pada tahap pertama, uji validitas ahli media, terdapat 12 butir pernyataan. Media yang peneliti buat memperoleh nilai kelayakan sebesar 89,23% dengan minim catatan revisi dan dengan kategori “sangat layak”. Tahap selanjutnya yakni uji validitas materi, terdapat 10 butir pernyataan. Pada tahap awal peneliti mendapatkan beberapa saran revisi pada kajian materi yang peneliti buat. Setelah merevisi materi, diperoleh nilai kelayakan sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila (2021, h.3935) sebelumnya, bahwa jika persentase berada pada rentang 85-100% maka masuk dalam kategori layak/valid. Lebih lanjut, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media dan Ahli

Validator Ahli	Nama	Hasil Validasi	
		Persentase	Kategori
Materi	Fazli Rachman S.Pd., M.Pd.	90 %	Sangat Layak
Media	Try Wahyu Purnomo S.Pd., M.Pd	89,23%	Sangat Layak

Hasil penilaian pada validator ahli media yang dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo sebagai dosen PGSD FIP UNIMED

dan validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Fazli Rachman S.Pd., M.Pd selaku Dosen FIS UNIMED Hasil dari penilain validasi ahli Desain, ahli materi diperoleh 89,23% dan 90% dengan katehori sangat layak digunakan. Mengacu pada tabel 1. mengenai Skala Likert dengan persentase 83%-100%, maka bahan ajar tersebut dikategorikan “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *e-pop up book* dapat digunakan dengan kategori sangat layak tanpa revisi.

Tahap praktikallitas media pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 064037 yaitu ibu Yenni Silalahi, S.Pd., M.Pd. instrumen angket dalam tahap praktikalitas terdapat 10 butir pernyataan dengan rentang nilai 1-5. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert pada tabel 1. Adapun rekapitulasi hasil penilaian praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Jumlah penilaian
1	Kesesuaian media dengan materi	10
2	Efisiensi media pembelajan <i>e-pop up book</i>	22
3	Manfaat media pembelajaran <i>e-pop up book</i>	15
Total keseluruhan		47
Persentase		94%

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa aspek yang dinilai pada praktikalitas media terdiri dari kesesuaian media dengan materi, efisiensi media *e-pop up book*, dan manfaat media *e-pop up book*. Hasil penialain mendapat nilai sebesar 47 dengan persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat layak tanpa revisi”. Setelah produk dinyatakan layak, maka produk diuji cobakan kepada siswa untuk melihat efektivitas dari media *e-*

pop up book.

Tahap efektivitas produk media pembelajaran *e-pop up book* dilakukan oleh peneliti kepada siswa dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran. Uji coba efektivitas dinilai berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* Soal *pre-test* dan *post-test* sebelumnya telah diuji kevalidan dan reliabilitasnya dan menunjukkan hasil yang valid dan reliabel. Peserta didik harus melewati nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sebesar ≥ 70 untuk dianggap tuntas.

No.	Nilai	Frekuensi
1.	45-59	15
2.	60-69	7
3.	70-79	3
4.	80-89	2
Jumlah	1.540	27
Rata-rata	57,03%	

Hasil *pre-test* menunjukkan sebanyak 5 siswa lulus sementara 22 lainnya tidak, dengan persentase sebesar 57,03%. Setelah melakukan penerapan media selanjutnya adalah *post-test*.

No.	Nilai	Frekuensi
1.	60-69	4
2.	70-79	3
3.	80-89	13
4.	90-100	7
Jumlah	1.770	27
Rata-rata	80,44%	

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siswa. Sebanyak 23 siswa lulus dan 4 lainnya tidak dengan persentase sebesar 80,44%. Dengan adanya peningkatan pada hasil *post-test* menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-pop up book* adalah efektif.

Keefektivan media juga dapat dilihat dengan menggunakan analisis *N-Gain Score*.

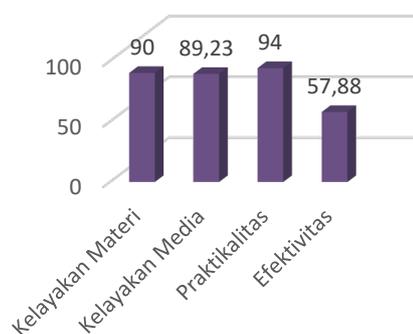
Hasil analisis *N Gain* menunjukkan persentase sebesar 57,88%. Jika mengacu pada kriteria atau kategori tafsiran *N-Gain* maka persentase tersebut berada pada kategori Efektif.

Tabel 4. Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

Jumlah siswa	Jumlah Nilai		<i>N-Gain Score</i>
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
27	1540	2175	0,578892096

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *e-pop up book* yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti adalah efektif.

Melihat pada hasil penelitian pengembangan yang telah peneliti buat, maka peneliti dapat menyatakan bahwa media pembelajaran *e-pop up book* melalui *case method* masuk pada komponen sangat valid, sangat praktis dan efektif diterapkan di dalam kelas saat proses pembelajaran. Hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.16 Hasil Penilaian Media

Media pembelajaran *e-pop up book* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: pertama, media ini mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis. Siswa diajak untuk mengamati, menggunakan kasus permasalahan, mencari informasi, serta menghasilkan ide atau solusi dari masalah

yang ada dalam materi tersebut. Kedua, media ini memberikan pengalaman baru kepada siswa karena pembelajarannya menggunakan teknologi. Ketiga, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran online maupun offline. Keempat, media ini menuntut peserta didik untuk tanggap dan melek teknologi dengan penerapannya yang menggunakan teknologi. Dan terakhir, meningkatkan minat belajar siswa karena keterbaruan dalam proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dalam pengembangan media ini adalah: media ini terbatas untuk sekolah yang memiliki fasilitas memadai. Karena dalam penerapannya media ini memerlukan penggunaan infocus atau proyektor. Kedua, pembuatan media ini memerlukan laptop/komputer yang mendukung setidaknya Ms. Office 2019. Hal ini dikarenakan pembuatannya pada *Power Point* memerlukan *update* terbaru dengan transisi *Morph*. Dimana transisi ini yang akan memberikan efek buka-tutup seperti buku. Dengan demikian, maka sebelum membuat media pembelajaran calon pembuat harus memastikan memiliki fasilitas yang memadai.

Peneliti juga menciptakan "Guide Book" yang berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada guru. Guide Book merupakan buku panduan berisikan tata cara atau tutorial pembuatan dan penggunaan media E-Pop Up Book. Buku ini dirancang sebagai dasar pembuatan media dengan langkah yang terstruktur dan sistematis serta dilengkapi dengan gambar agar mudah dipahami. Diharapkan saat pembuatan media menggunakan panduan ini guru atau peneliti selanjutnya dapat melakukan improvisasi terhadap media pembelajaran. Guide Book diharapkan tidak hanya mampu bermanfaat bagi guru melainkan juga bagi peneliti

selanjutnya.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sudah dirancang menggunakan aplikasi bantuan dan dikembangkan serta telah melalui tahap uji validasi guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 064037. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan berupa:

Validasi media pembelajaran e-pop up book melalui *case method* pada materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IV SD Negeri 064037 telah dilakukan kepada dua ahli yakni ahli media dan ahli materi. Ahli materi memberikan nilai persentase 90% dengan kategori sangat layak. Sedangkan ahli media memberikan nilai sebesar 89,23% dan masuk pada kategori sangat layak. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Praktikalitas pembelajaran e-pop up book melalui *case method* pada materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IV SD Negeri 064037 dinilai oleh ahli pendidikan yakni guru kelas dan mendapatkan nilai persentase sebesar 91,07% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media pembelajaran e-pop up book dinilai sangat praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

Efektivitas pembelajaran e-pop up book melalui *case method* pada materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di kelas IV SD Negeri 064037 dapat dilihat dengan analisis *pre-test* dan *post-test* melalui rumus N-Gain Score. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score yang telah peneliti analisis, didapatkan rata-rata sebesar 0,5788 dan

sebesar 57,88 dalam hitungan persen. Media masuk dalam kategori efektif. Selain itu, efektivitas juga dapat dilihat dengan membandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* menunjukkan hasil dari 27 siswa, sebanyak 5 siswa mencapai nilai tuntas dan 22 lainnya belum mencapai nilai tuntas. Sedangkan nilai *post-test* menunjukkan bahwa 23 siswa mencapai nilai ketuntasan dan 4 lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Berdasarkan kedua hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini adalah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., . . . Malahayati, E. N. (2022). *Media Pembelajaran* (1st Ed.). Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Chen, C. C., Shang, R.-A., & Harris, A. (2006). The Efficacy of *Case Method Teaching* in an Online Asynchronous Learning Environment. *International Journal of Distance Education Technologies*, *IV*(2), 72-86.
- Dewanti, H. A. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalkukelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP*, *1*, 221-228.
- Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatot Kaca (h. 1-2).
- Gandamana, A., Purnamasari, I., Syahputra, H., Siregar, W. M., & Wahyuni, N. (2019). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Negeri No 102050 Dalam Penggunaan Model Picture And Picture Berbasis Teknologi di Desa Pekan Tanjung Beringin. *Elementary School Journal*, *9*(3).
- Hasan, M. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Palangka Raya: Ash-Shaff.
- Joko Muktiono. (2003). Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak (h. 65). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya. Surabaya
- Kurniawati, S. & Sartinah, P. E., (2016). “Pengaruh Metode Bercakap-cakap Berbasis Media Pop-up Book terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A”. (h.68-72). *Jurnal PAUD Teratai*.
- Lisa, N., Gandamana, A., Simbolon, N., Nurmayani., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7* (3), 22663-22678.
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, *IV*, 63-76.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur

- Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1-8.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5, 3928 - 3939.
- Nofrion, N. (2022). Penerapan *Case Method* Dan Team Based Project Dalam Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. <https://Osf.Io>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan winggeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176-186.
- Samsidar, S. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DIGITAL PADA MATERI DONGENG UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI*. Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY.
- Siregar, W. M., Prawijaya, S., Setiawan, F., & Putri, S. R. (2023). PERAN GURU PENGGERAK SEBAGAI AGEN PERUBAHAN PENDIDIKAN. *Jurnal Guru Kita*, 1-8.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 277.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (h.35). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (h. 244). Bandung: Alfabeta.
- Suyuti, & Yustita, P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta Timur. *Journal of Educational Analytics*, 97-110.
- Sylvia, I. N. & Hariani, N. 2015. “Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar” (h. 1196-1205). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Werdiningsih, dkk. (2021). "Pembelajaran Akif Dengan *Case Method*". Malang: Literasi Nusantara.
- Widiastuti, F., Amin, S., & Hasbullah, H. (2022). Efektivitas metode pembelajaran *case method* dalam upaya peningkatan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen perubahan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 728-731.