



Pengembangan Media *Pop – Up Book* sebagai Media Literasi dalam Meningkatkan Anti Perundungan di Kelas V Sekolah Dasar

Varadela Qurotu'aini Fauziah Putri^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono², Ari Metalin Ika Puspita³, Maretha Dellarosa⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*varadela.22092@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 20-01-2026 Accepted: 18-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Guna menanggulangi minimnya media edukasi inovatif serta rendahnya kesadaran siswa SDN Simomulyo IV/101 Surabaya terhadap isu perundungan, dilakukanlah penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis visual 3D. Mengadopsi kerangka kerja ADDIE, studi ini berfokus pada visualisasi proses kreasi serta pengujian instrumen dari sisi validitas, praktisitas, dan efikasi. Berdasarkan evaluasi ahli, materi memperoleh skor 90,91% (Sangat Valid) dan media sebesar 78,33% (Valid). Dari sisi kegunaan, persentase kepraktisan mencapai 87,67% dari audiens siswa dan 96,7% dari guru, yang menunjukkan kemudahan integrasi dalam instruksi kelas. Selain itu, efektivitas produk terkonfirmasi melalui lonjakan nilai rata-rata siswa dari 70,68 menjadi 88,75, dengan perolehan *N-Gain Score* 0,63 (Kategori Sedang). Dengan demikian, media ini dinyatakan layak dan reliabel sebagai perangkat literasi anti-perundungan di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pop-Up Book, Literasi Anti Perundungan.*

ABSTRACT

To address the lack of innovative educational media and the low awareness of students at SDN Simomulyo IV/101 Surabaya regarding bullying issues, a research study was conducted to develop a 3D-visual-based *Pop-Up Book*. Adopting the ADDIE framework, this study focused on visualizing the creation process and testing the instrument in terms of validity, practicality, and efficacy. Based on expert evaluation, the content received a score of 90.91% (Highly Valid) and the media a score of 78.33% (Valid). In terms of usability, the practicality rate reached 87.67% among student audiences and 96.7% among teachers, indicating ease of integration into classroom instruction. Additionally, the product's effectiveness was confirmed by a surge in students' average scores from 70.68 to 88.75, with an *N-Gain Score* of 0.63 (Moderate Category). Thus, this media is deemed suitable and reliable as an anti-bullying literacy tool at the elementary school level.

Keywords: *Learning Media, Pop-up Book, Anti-Bullying Literacy*

Pengutipan APA:

Putri, V.Q.F., Wicaksono, V.D., Puspita, A.M.I., & Dellarosa, M. (2026). Pengembangan Media *Pop – Up Book* sebagai Media Literasi dalam Meningkatkan Anti Perundungan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Pada jenjang pendidikan dasar, berbagai lembaga penyelenggara pembelajaran memegang tanggung jawab besar dalam membentuk kepribadian siswa selain sekadar memberikan materi pelajaran. Sayangnya, lingkungan sekolah kerap dihadapkan pada persoalan *bullying* yang manifestasinya beragam, mulai dari kekerasan fisik hingga pengucilan (Wibowo et al., 2021). Dampak yang ditimbulkan tidaklah ringan korban berpotensi mengalami trauma emosional yang berujung pada merosotnya performa belajar di kelas (Diana, 2023).

Untuk menciptakan ruang belajar yang bebas dari rasa takut, sekolah harus mengutamakan pengembangan karakter berbasis sikap saling menghargai, karena rasa aman merupakan syarat mutlak bagi siswa untuk berkembang secara optimal tanpa tekanan intimidasi. Guru memegang peran yang sangat krusial dalam memfasilitasi kegiatan yang membangun kebersamaan serta sikap toleran, sehingga siswa dapat lebih mudah menjalin koneksi sehat dengan rekan sebaya yang pada akhirnya menstimulasi perkembangan kompetensi sosial sekaligus prestasi akademis mereka (Mahfudhoh & Andari, 2024).

Namun, berdasarkan hasil dari berbagai penelitian, perundungan masih menjadi permasalahan serius di Indonesia, khususnya di sekolah dasar (Rahayu & Wicaksono, 2021). Tindakan perundungan bisa berupa ejekan verbal, pengucilan bahkan hingga kekerasan fisik. Tindakan ini berdampak pada kondisi emosional siswa serta menurunnya rasa kepercayaan diri mereka. Dari kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya pencegahan perundungan memerlukan pendekatan yang sangat efektif dan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Temuan nyata di SDN Simomulyo IV/101 menunjukkan potret perilaku siswa yang masih diwarnai aksi perundungan, salah satunya dalam bentuk olok-olok. Peneliti juga menghimpun informasi bahwa terdapat siswa yang merasa tertekan akibat perundungan yang dilakukan oleh rekan sekelasnya. Realitas ini menjadi sinyal kuat bahwa rendahnya literasi siswa terkait dampak buruk perundungan telah mengganggu iklim belajar. Ketidapahaman ini menciptakan risiko terhadap terciptanya lingkungan sekolah yang seharusnya aman dan kondusif bagi tumbuh kembang peserta didik (Saepudin et al., 2024).

Guna mengatasi persoalan ini, Kurikulum Merdeka diperkenalkan sebagai instrumen utama dalam pencegahan intimidasi di lingkungan sekolah. Prinsip-prinsip fundamental yang mencakup sikap amanah, keterbukaan terhadap perbedaan, serta kepedulian antar sesama secara khusus ditanamkan kepada siswa melalui kerangka Profil Pelajar Pancasila yang menjadi inti dari pengembangan karakter dalam kurikulum tersebut (Aswat et al., 2022). Kendati demikian, penerapan nilai-nilai tersebut hingga kini masih tertahan pada tataran teoritis dan minim didukung oleh perangkat pembelajaran yang memadai bagi kebutuhan siswa (Romandon & Jatningsih, 2025). Maka dari itu, pengembangan instrumen edukasi yang dapat menghubungkan capaian kurikulum dengan kondisi nyata di lapangan

menjadi kebutuhan yang mendesak. Hal ini didukung oleh urgensi pemberian pelatihan bagi instansi pendidikan untuk merancang taktik pencegahan perundungan yang sistematis dan berjangka panjang (Wicaksono et al., 2024).

Penelitian ini memiliki *urgensi* yang sangat penting mengenai pencegahan perundungan, di mana implementasi gagasan ini berpeluang melahirkan generasi masa depan yang tangguh, kompetitif, serta memiliki kepekaan sosial yang mendalam (Bunga et al., 2022). Melalui penyajian model intervensi konkret yang didukung oleh media pembelajaran kreatif, studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata terhadap upaya peningkatan standar kualitas pendidikan di tingkat nasional. Pembelajaran masa kini tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, serta bisa terjadi secara mandiri melalui interaksi sosial dan lingkungan, di mana belajar dipandang sebagai perjalanan seumur hidup yang melibatkan setiap manusia tanpa terkecuali. Seseorang dikatakan telah melalui proses belajar apabila terdapat perubahan nyata pada dirinya, baik dari segi wawasan kognitif, ketangkasan fisik, maupun karakter personal yang berkaitan dengan aspek afektif (Witasari, 2024).

Keberhasilan komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam ekosistem pendidikan kontemporer sangat ditentukan oleh pemanfaatan instrumen pembelajaran yang kreatif (Aprianto & wahyudin, 2023). Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk melampaui peran tradisionalnya tidak sekadar memfasilitasi kelas, namun juga harus mampu merancang sumber daya instruksional yang fleksibel dan responsif terhadap perubahan. Media yang mampu memantik rasa penasaran, seperti *pop-up book*, menjadi solusi strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Oleh sebab itu, peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan guna menjawab tantangan pendidikan di era digital (Resta & Kodri, 2023).

Pop-up book merupakan media edukasi kreatif dengan desain tiga dimensi yang mentransformasi materi statis menjadi pengalaman belajar konkret dan interaktif. Penggunaan elemen spasial ini terbukti mampu meminimalkan kejenuhan sekaligus meningkatkan daya serap informasi siswa secara signifikan (Kamal et al., 2024). Selain itu, instrumen ini telah tervalidasi memenuhi standar kelayakan serta aspek kepraktisan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Puspita & Setyaningtyas, 2022).

Implementasi instrumen *pop-up book* terverifikasi mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan urgensi dan kepedulian peserta didik dalam menyikapi problematika perundungan. Melalui durasi penggunaan yang intensif, terlihat adanya perkembangan positif pada sikap toleransi siswa di kelas. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut bukan sekadar alat peraga sementara, melainkan sebuah inovasi yang berpotensi besar untuk diintegrasikan secara luas guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan inklusif (Monigir et al., 2025).

Kebutuhan akan variasi media di SDN Simomulyo IV/101 menjadi prioritas karena kecenderungan siswa yang cepat merasa bosan dengan pola ajar satu arah. Penggunaan buku teks yang monoton sering kali membuat siswa kurang proaktif dalam mendengarkan penjelasan guru. Guru kelas V pun mengakui bahwa siswa memerlukan alat peraga yang mampu memicu ketertarikan mereka secara instan. Sebagai langkah strategis, pengembangan media *pop-up book* anti-perundungan dirancang untuk menjawab tantangan tersebut melalui penyajian materi yang lebih atraktif dan interaktif

Urgensi penelitian ini semakin nyata sebagai solusi atas minimnya media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak dan keharmonisan lingkungan sekolah. Melalui media *pop-up book* bertema anti-perundungan, riset ini menawarkan model pembelajaran yang dapat direplikasi oleh sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan yang sama. Peneliti berharap hasil pengembangan ini dapat menjadi tambahan referensi yang berharga bagi kajian akademik mengenai pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan dasar (Mustofiyah et al., 2024).

Adaptasi media pembelajaran terhadap karakteristik siswa SD menjadi krusial karena kecenderungan mereka sebagai pembelajar visual dan kinestetik (Alqaini et al., 2025). *Pop-up book* hadir memenuhi tuntutan tersebut dengan menyuguhkan fitur tiga dimensi (3D) yang mampu memantik indra penglihatan dan memberikan sensasi fisik secara langsung. Saat siswa mengoperasikan bagian-bagian interaktif pada buku, terjadi proses pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain memperkuat aspek kognitif, keterlibatan langsung ini terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih proaktif dalam menyampaikan pendapat serta terlibat aktif dalam setiap diskusi di kelas. (Hasanah et al., 2025).

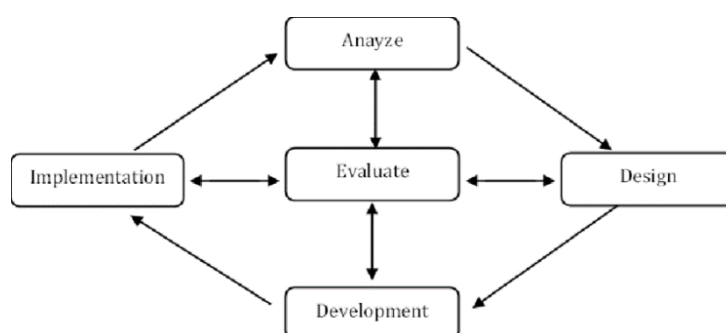
Sebuah instrumen edukatif berupa *pop-up book* dikembangkan dalam penelitian ini sebagai langkah sistematis untuk memajukan literasi anti-perundungan. Melalui proses ini, diharapkan muncul produk yang tidak sekadar diakui kevalidannya oleh pakar, namun juga mendukung kemudahan pengajaran bagi pendidik serta terbukti efektif dalam memacu capaian kompetensi siswa kelas V di SDN Simomulyo IV/101. Melalui pengembangan ini, diharapkan tercipta sebuah instrumen pembelajaran yang secara teknis valid menurut penilaian ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam dinamika kelas, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif dan kesadaran afektif siswa terhadap tindakan perundungan. Dengan demikian, tujuan akhir dari pengembangan ini bukan sekadar menciptakan media visual tiga dimensi (3D), melainkan menyediakan solusi nyata dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter pada Kurikulum Merdeka di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Studi ini mengadopsi kerangka *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan, dengan fokus utama pada perancangan serta pembuatan instrumen pembelajaran yang bersifat inovatif. Tujuan utamanya adalah menghadirkan produk edukatif yang teruji kelayakannya

sekaligus mengevaluasi dampak efektifnya terhadap peningkatan hasil belajar. Keputusan menggunakan paradigma *R&D* didorong oleh urgensi penyediaan media yang aplikatif, sehingga dapat digunakan langsung dalam dinamika kelas untuk memperkuat pemahaman literasi siswa secara nyata (Branch, 2009).

Model pengembangan ADDIE diterapkan sebagai prosedur penelitian guna menghasilkan media pembelajaran yang sistematis dan fleksibel. Melalui lima tahapan utama, model ini memastikan setiap proses pengembangan terkontrol dengan baik. Tahap *Analyze* mengawali prosedur dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, diikuti oleh *Design* untuk merancang struktur media. Proses pembuatan produk dan validasi dilakukan pada fase *Development*, sementara efektivitas media diuji melalui tahap *Implementation* di kelas. Seluruh rangkaian ini bermuara pada tahap *Evaluation*, yang bertujuan untuk melakukan penilaian mendalam serta penyempurnaan produk berdasarkan data lapangan



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian ini mengintegrasikan peran validator (pakar materi dan media), guru kelas VA selaku praktisi, serta 28 peserta didik kelas VA SDN Simomulyo IV/101 sebagai pengguna akhir. Sementara dewan pakar dan pendidik memberikan justifikasi pada aspek teknis serta praktis, partisipasi siswa difokuskan untuk mengevaluasi daya tarik visual dan dampak empiris media terhadap literasi nirkekerasan. Sinergi lintas perspektif ini menjamin bahwa hasil evaluasi media *pop-up book* memiliki derajat akurasi dan kredibilitas ilmiah yang mumpuni.

Akurasi dalam mengukur ketercapaian tujuan penelitian dipastikan melalui penggunaan instrumen pengumpulan data yang sistematis untuk menguji aspek kelayakan media. Skala Likert diterapkan pada lembar validasi untuk ahli media dan materi sebagai parameter dalam menentukan tingkat kelayakan teoritis dari produk yang dikembangkan. Lembar instrumen ini secara khusus dirancang untuk membedah kualitas konten serta keunggulan visualisasi tiga dimensi (*3D*) pada *pop-up book*. Capaian persentase dari hasil penilaian para ahli inilah yang menjadi indikator utama untuk menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

Angket respons guru dan peserta didik menjadi instrumen utama dalam mengukur aspek kepraktisan media pembelajaran ini. Instrumen ini berfungsi untuk memotret pengalaman pengguna

terkait kemudahan pengoperasian media, keterbacaan teks, serta daya tarik elemen tiga dimensi (3D) dalam memicu minat belajar siswa. Kemudahan media untuk diaplikasikan dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) secara rutin tercermin dari hasil survei respons pengguna. Apabila data menunjukkan kategori sangat praktis maupun praktis, maka perangkat pembelajaran tersebut dapat dikategorikan memiliki tingkat praktisitas yang memadai.

Pencapaian hasil belajar yang maksimal dan bermakna ternyata sangat dipengaruhi oleh penggunaan unsur tiga dimensi dalam media, sebagaimana dibuktikan dalam riset ini. Melalui penerapan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan indeks *N-Gain*, peneliti berhasil membedah efektivitas media *pop-up book* dalam meningkatkan literasi anti-perundungan. Proses pengujian ini menjadi sangat penting sebagai dasar pembuktian bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu menghasilkan transformasi pemahaman yang nyata pada siswa.

HASIL

Optimalisasi keterlibatan siswa di dalam kelas menjadi target utama yang ingin dicapai melalui penggunaan *pop-up book* sebagai media belajar yang inovatif. Dengan desain visual yang memikat dan fitur interaktif, media ini dikembangkan khusus oleh peneliti sebagai katalisator untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Secara khusus, produk ini dikembangkan guna menjembatani kebutuhan siswa kelas VA SDN Simomulyo IV/101 dalam memperdalam literasi dengan pendekatan yang relevan. Dengan mengaplikasikan model ADDIE, seluruh proses rancang bangun hingga evaluasi telah dilaksanakan secara sistematis, dengan rincian hasil pengembangan pada setiap fasenya dipaparkan di bawah ini:

a) Tahap Analisis (Analyze)

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui ketertarikan peserta didik kelas VA SDN Simomulyo IV/101 Surabaya dalam mempelajari pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dengan materi yang berkaitan dengan menekankan nilai kehidupan. Berikut ini adalah hasil analisis :

Tabel 2. Hasil Analisis

Analisis	Hasil
Kurikulum	Berlandaskan pada kerangka Kurikulum Merdeka, SDN Simomulyo IV/101 Surabaya menginisiasi penciptaan alat peraga berupa <i>Pop-Up Book</i> yang dikhususkan bagi peserta didik di kelas V. Media ini difokuskan pada literasi anti-perundungan yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) mengenai identifikasi norma, hak, serta kewajiban siswa sebagai anggota keluarga, sekolah, dan warga negara.

Lingkungan Belajar	Hasil observasi dan wawancara di kelas VA SDN Simomulyo IV/101 mengungkapkan bahwa keterbatasan alat peraga inovatif menghambat maksimalnya proses pendidikan. Kondisi pembelajaran yang repetitif menyebabkan kejenuhan serta penurunan antusiasme siswa, sehingga materi krusial seperti literasi anti-perundungan sulit dipahami. Sebagai solusi, diperlukan transformasi melalui pengembangan media pembelajaran kreatif yang mampu memantik rasa ingin tahu dan menciptakan membangun interaksi belajar yang lebih hidup serta mencapai target instruksional secara optimal.
Karakter Peserta Didik	Hasil identifikasi terhadap siswa kelas VA SDN Simomulyo IV/101 (usia 10–11 tahun) menunjukkan karakteristik motorik yang aktif, kolaboratif, dan responsif terhadap diskusi interaktif. Di tengah keberagaman tingkat literasi, daya tarik visual menjadi pemantik utama minat belajar mereka. Penyelarasan antara kebutuhan kognitif dan pengalaman belajar faktual menjadi alasan utama dibalik pentingnya pengembangan <i>Pop-Up Book</i> berbasis visual 3D. Kondisi lapangan yang ada menuntut hadirnya inovasi media ini sebagai solusi instruksional yang konkret. Melalui pendekatan yang menyenangkan, media ini diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai anti-perundungan secara lebih efektif dan mendalam.

b) Tahap Desain (*Design*)

Pada fase desain, peneliti menyusun kerangka awal sebagai panduan teknis dalam memproduksi media *Pop-Up Book* ini. Fokus utama pada tahap desain adalah sinkronisasi antara desain substansi materi dengan desain visual media pembelajaran. Dalam penyusunan materi, peneliti melakukan modifikasi konten agar selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas VA serta spesifikasi materi literasi anti-perundungan. Adapun tahap perancangan sebagai berikut :

1. Merancang Materi

Kurikulum Pendidikan Pancasila untuk Fase C Kelas V ini disusun berdasarkan elemen UUD 1945, di mana siswa diharapkan mampu mempresentasikan hasil identifikasi mengenai hak, kewajiban, dan aturan yang berlaku sebagai warga negara maupun warga sekolah. Indikator keberhasilannya mencakup pemahaman mendalam mengenai definisi perundungan, pemenuhan hak keamanan siswa, hingga aksi nyata dalam berperilaku santun. Selain menumbuhkan solidaritas terhadap sesama, proses belajar ini bertujuan agar peserta didik secara sadar mampu merumuskan komitmen bersama untuk menjaga lingkungan pendidikan agar tetap harmonis dan terbebas dari segala bentuk kekerasan fisik maupun verbal.

Media pembelajaran ini menyajikan narasi visual yang berfokus pada penerapan aturan kolektif serta keseimbangan antara hak dan tanggung jawab siswa di lingkungan pendidikan. Konten tersebut

dikemas sedemikian rupa agar peserta didik memahami perannya dalam menciptakan interaksi sosial yang harmonis. Serta mendorong keaktifan siswa untuk terlibat aktif dalam menganalisis perilaku positif maupun negatif, sehingga pesan mengenai empati dan solidaritas dapat terinternalisasi secara lebih mendalam dan menyenangkan.

2) Merancang Media

Setelah menyusun materi, peneliti merancang media pembelajaran berupa *Pop-Up Book 3D* bertema literasi anti-perundungan. Ilustrasi buku dirancang secara tematik berdasarkan realitas keseharian siswa mengenai penerapan norma, hak, dan kewajiban di sekolah. Media ini mengintegrasikan estetika visual (sampul atraktif dan warna kontras) dengan fungsionalitas interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret. Seluruh desain diselaraskan dengan profil siswa kelas VA guna memicu motivasi dan keterlibatan aktif mereka dalam aktivitas kelompok. Adapun desain media *Pop-up book* sebagai berikut :

Tabel 2. Desain Media *Pop-up Book*

No	Tampilan	Keterangan
1		Cover <i>Pop-up book</i> serta kata persembahan
2		Materi yang berisikan materi tentang perundungan

Setelah fase perancangan materi dan media selesai dilaksanakan, peneliti melakukan proses evaluasi formatif bersama dosen pembimbing skripsi. Melalui bimbingan tersebut, dilakukan berbagai perbaikan untuk mengoptimalkan kualitas *media Pop-Up Book*, sehingga produk ini memiliki standar kelayakan yang baik sebelum memasuki tahap pengembangan selanjutnya untuk diterapkan di SDN Simomulyo IV/101.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Rancangan media yang telah disusun peneliti pada fase sebelumnya kemudian dijadikan sebagai kerangka acuan dalam proses produksi media lebih lanjut. Tahap pengembangan (*development*) ini

dilaksanakan untuk merealisasikan desain menjadi produk fisik yang siap digunakan. Adapun rangkaian prosedur dalam tahap pengembangan ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

1) Pembuatan Media

Dalam memproduksi *Pop-Up Book*, tahapan diawali dengan penyusunan tata letak konten literasi anti-perundungan secara digital memanfaatkan aplikasi Canva. Setelah desain digital rampung, langkah berikutnya adalah melakukan eksekusi manufaktur atau pembuatan fisik media tersebut. Media dicetak pada ukuran A5 menggunakan material *Double Art Paper Glossy* untuk menjamin ketajaman visual dan kekuatan struktur elemen 3D. Hal ini memastikan media tetap stabil dan tahan lama saat dioperasikan secara aktif dalam pembelajaran kelompok oleh siswa kelas VA SDN Simomulyo IV/101.

2) Perancangan Perangkat Ajar

Penyusunan langkah instruksional ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran sistematis berbasis Kurikulum Merdeka melalui penyusunan Modul Ajar. Modul ini diorganisasikan secara komprehensif, mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang berpusat pada siswa. Difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Fase C, seluruh komponen modul diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) mengenai norma, hak, dan kewajiban. Penanaman pemahaman terkait literasi anti-perundungan di SDN Simomulyo IV/101 diharapkan dapat berjalan lebih efektif melalui implementasi media *Pop-Up Book* tersebut. Hal ini menjadi alasan mendasar di balik pelaksanaan tahapan pengembangan ini

3) Uji Validasi Materi

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Muatan materi	A. Muatan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
		B. Muatan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	5
		C. Materi yang dimuat seputar perundungan	5
2.	Penyajian materi	A. Visualisasi <i>pop up book</i> terlihat jelas	5
		B. Kombinasi teks, gambar, dan <i>pop-up</i> membuat siswa terlibat aktif dalam proses membaca.	4
		C. Gambar pada <i>pop up book</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	4
		D. Cakupan dan kedalaman materi tepat	4
		E. Materi dalam <i>pop up book</i> dapat menambah pemahaman peserta didik	4
3.	Tata Bahasa	A. Penulisan sesuai dengan EYD	5
		B. Kalimat yang digunakan komunikatif	5
		C. Alur cerita yang mudah dipahami anak	4
Jumlah Skor			50

Peninjauan kualitas materi merupakan langkah krusial untuk memvalidasi narasi edukasi perundungan yang dimuat dalam media interaktif tiga dimensi. Hasil pengujian menunjukkan efektivitas yang tinggi dengan raihan nilai 90,91%, yang diperoleh dari skor 50 atas total poin 55.

Angka ini menegaskan bahwa konten tersebut masuk dalam predikat "Sangat Valid", yang berarti secara substansi telah memenuhi standar untuk diterapkan di kelas. Penyempurnaan akhir tetap dilakukan berdasarkan catatan ahli agar media ini benar-benar siap mendukung literasi siswa secara komprehensif.

4) Uji Validasi Media

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Tampilan <i>Pop-up book</i>	A. Desain yang menarik	4
		B. Penempatan teks dan gambar proporsional serta tidak saling menutupi	4
		C. Pemilihan warna menarik, serasi, dan tidak mengganggu keterbacaan teks	4
		D. Ketepatan penggunaan <i>font</i>	4
		E. Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i>	4
2.	Efektivitas penggunaan	A. Mudah dipahami oleh peserta didik	3
		B. Peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan	4
		C. Dapat digunakan kembali	4
		D. Media sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
3.	Kejelasan penggunaan	A. Urutan penggunaan dalam media mudah dipahami	4
		B. Kemudahan untuk memakai media	4
		C. Media mudah dan aman untuk dipindahkan	4
Jumlah Skor			47

Penilaian terhadap aspek estetika visual dan fungsionalitas produk dilakukan melalui uji validasi media pada minggu keempat Januari 2026. Berdasarkan hasil tinjauan pakar, perangkat pembelajaran ini memperoleh nilai akumulatif 47 dari poin maksimal 60, yang menghasilkan persentase kelayakan sebesar 78,33%. Dengan capaian tersebut, media interaktif berbasis *pop-up* ini dikategorikan dalam predikat "Layak" untuk digunakan sebagai sarana edukasi pencegahan perundungan di tingkat sekolah dasar. Beberapa modifikasi tetap diupayakan guna mengakomodasi saran konstruktif dari penguji demi mengoptimalkan kualitas tampilan dan fungsi media.

5) Evaluasi





Tahap evaluasi fokus pada penjaminan kualitas dan akuntabilitas media melalui penyempurnaan berdasarkan arahan ahli. Peneliti menambahkan elemen identitas penulis dan daftar pustaka untuk memperkuat kredibilitas serta legalitas konten literasi anti-perundungan. Tahapan revisi tersebut bertujuan untuk menyeimbangkan antara daya tarik visual media dengan standar fungsionalitas perangkat ajar yang baku. Demi mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas VA SDN Simomulyo IV/101 secara sistematis, pengembangan produk ini dipastikan telah melewati tahap pengujian yang komprehensif agar benar-benar dinyatakan laik pakai.

Tabel 5. Hasil Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p data-bbox="392 591 695 620">Belum ada daftar pustaka</p>	 <p data-bbox="810 591 1121 620">Setelah ada daftar pustaka</p>

Evaluasi media mencakup perbaikan aspek kebahasaan dan estetika visual untuk menyesuaikan produk dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Peneliti menyelaraskan diksi dengan kemampuan kognitif siswa kelas VA serta memperbaiki struktur kalimat sesuai kaidah EYD guna memastikan pesan tersampaikan dengan efektif. Pada bagian ilustrasi, dilakukan revisi agar lebih kontekstual, seperti menyesuaikan penggunaan seragam sekolah yang akurat pada karakter siswa. Selain itu, peneliti melakukan penyesuaian pada representasi visual karakter untuk menghindari penyeragaman yang tidak perlu, serta melengkapi media dengan identitas penulis dan daftar pustaka demi menjamin kredibilitas informasi literasi anti-perundungan di SDN Simomulyo IV/101.

Tabel 6. Hasil Sebelum dan sesudah revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p data-bbox="325 1435 783 1464">Penyesuaian tata bahasa untuk kelas V</p>	 <p data-bbox="844 1435 1268 1500">Tata bahasa sudah di sesuaikan dengan anak kelas V</p>
	



Penyesuaian warna seragam pada gambar Gambar sudah di sesuaikan dengan seragam anak SD

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pelaksanaan tahap aplikasi media pembelajaran ini bertempat di SDN Simomulyo IV/101 Surabaya dengan melibatkan 28 siswa kelas VA. Proses pengambilan data lapangan tersebut diselenggarakan selama tiga hari, terhitung sejak tanggal 11 hingga 13 Februari 2026, guna memvalidasi efikasi operasional dari media *Pop-Up Book* yang sudah diproduksi. Atensi utama dari fase tersebut diarahkan pada upaya mengukur tingkat kepraktisan media melalui wawancara guru dan angket respons siswa, serta menilai keefektifannya melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pengerjaan soal *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai literasi anti-perundungan. Setelah itu, guru memperkenalkan media *Pop-Up Book* yang disambut dengan antusiasme serta rasa ingin tahu yang besar dari para siswa. Dalam sesi pembelajaran, guru membacakan narasi dalam buku sementara siswa aktif berdiskusi dan menyimpulkan pesan moral dari cerita tersebut. Guru kemudian memberikan penjelasan teknis mengenai cara kerja elemen tiga dimensi pada media untuk membantu siswa memvisualisasikan situasi nyata terkait perundungan.

Selanjutnya, siswa diarahkan untuk membentuk kelompok kecil beranggotakan 5 orang guna mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan durasi diskusi selama 10 menit. Setelah aktivitas selesai, seluruh siswa mengerjakan soal *posttest* dan mengisi angket *respons* untuk memberikan umpan balik atas pengalaman belajar mereka. Proses ini dilakukan secara bergantian dan terstruktur di setiap kelompok hingga seluruh siswa selesai. Kegiatan diakhiri dengan sesi *review*, penguatan materi oleh guru, serta pemberian *reward* bagi kelompok terbaik. Sebagai penutup, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru kelas guna mengevaluasi efisiensi dan pemanfaatan media dalam mendukung proses pendidikan di kelas.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan secara menyeluruh pada setiap akhir siklus pengembangan untuk memastikan bahwa produk *Pop-Up Book* yang dihasilkan telah memenuhi tujuan instruksional yang ditetapkan. Merujuk pada model pengembangan ADDIE, evaluasi ini menjadi penentu kualitas akhir produk. Berdasarkan uji validasi, materi dalam media ini meraih persentase sebesar 90,91% dengan revisi pada perbaikan tata bahasa sesuai kaidah EYD serta kelengkapan identitas buku.

Sementara itu, validasi media mencapai skor 78,33% dengan catatan perbaikan pada aspek visual, yakni penyesuaian ilustrasi seragam agar lebih representatif dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Aspek kepraktisan media dievaluasi melalui umpan balik guru dan siswa kelas VA di SDN Simomulyo IV/101. Hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa media ini sangat memudahkan guru dalam mendeliver materi literasi anti-perundungan. Hal ini didukung oleh data kuantitatif dari angket respons guru yang mencapai 96,7% serta respons positif dari peserta didik sebesar 87,67%, sehingga media dikategorikan sangat praktis.

Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan capaian belajar siswa. Rata-rata nilai *pretest* sebelum penggunaan media adalah sebesar 70,68%, yang kemudian meningkat secara signifikan menjadi 88,75% pada hasil *posttest*. Analisis terhadap efektivitas media menghasilkan nilai *N-Gain* 0,63, yang menempatkan pertumbuhan kognitif siswa dalam kategori 'Sedang'. Melalui pemanfaatan *pop-up book*, pemahaman siswa terhadap literasi anti-perundungan terbukti mengalami penguatan yang signifikan. Kelayakan media ini untuk diaplikasikan dalam skala luas di lingkungan pendidikan didasarkan pada akumulasi hasil uji validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya yang melampaui ambang batas kualifikasi yang dipersyaratkan.

PEMBAHASAN

Model ADDIE yang diaplikasikan dalam proses perancangan ini menjamin bahwa *Pop-Up Book* tidak hanya memiliki landasan teoritis yang kuat, tetapi juga reliabel untuk penggunaan praktis. Temuan penelitian ini secara otomatis menempatkan media tersebut sebagai sarana ajar yang sangat laik untuk diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Pada tahap awal, yaitu *Analysis*, ditemukan bahwa ketergantungan pada metode ceramah menyebabkan partisipasi siswa rendah, sehingga diperlukan media inovatif untuk mempermudah penyerapan materi. Setelah melalui tahap *Design*, peneliti merealisasikan produk pada tahap *Development* dengan mengintegrasikan elemen tiga dimensi (*3D*) bertema anti-perundungan (Nisa & Darmawan, 2025).

Tingkat kevalidan media ini dibuktikan melalui uji validasi dosen ahli dengan skor 90,91% pada aspek materi dan 78,33% pada aspek media. Secara teoritis, pencapaian ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan isi dan desain instruksional yang sistematis. Validasi materi yang tinggi mengindikasikan kesesuaian substansi dengan kurikulum, sementara validasi media memastikan bahwa struktur tiga dimensi (*3D*) yang digunakan berfungsi secara teknis untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan akurat secara visual (Harsiwi & Arini, 2020).

Pada tahap *Implementation*, aspek kepraktisan media teruji melalui respon pengguna yang sangat positif, yakni sebesar 87,67% dari siswa dan 96,7% dari guru kelas. Melalui perolehan skor ini, media diklasifikasikan sebagai sarana yang "Sangat Praktis", di mana penggunaan *Pop-Up Book* terbukti mampu menyederhanakan cara mengakses materi. Selain itu, media ini mendorong terciptanya

interaksi yang dinamis antara siswa dan bahan ajar, sekaligus meningkatkan efisiensi durasi pembelajaran di kelas. Penggunaan ilustrasi tiga dimensi (3D) terbukti mampu menstimulasi antusiasme siswa, selaras dengan teori yang menyatakan bahwa media praktis harus mampu memfasilitasi kebutuhan pengajar dan pembelajar tanpa kendala teknis yang rumit (Dwijayani, 2017).

Melalui tahapan evaluasi, efektivitas produk terukur dari kenaikan nilai rata-rata peserta didik yang semula 70,68 meningkat secara signifikan menjadi 88,75. Hasil uji *N-Gain* yang mencatatkan nilai 0,63 mengonfirmasi bahwa pengembangan sarana edukasi ini memiliki tingkat efektivitas dalam kategori "Sedang" untuk mendukung penguasaan materi di kelas. Efektivitas ini menunjukkan bahwa integrasi visual tiga dimensi (3D) tidak hanya menarik minat, tetapi secara empiris mampu meningkatkan kompetensi literasi siswa terhadap isu perundungan. Secara menyeluruh, media ini telah memenuhi parameter kelayakan untuk menginternalisasi karakter positif yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Muzdalifah & Subrata, 2022).

SIMPULAN

Rangkaian hasil pengujian secara komprehensif membuktikan bahwa instrumen *Pop-Up Book* ini telah mencapai standar validasi, derajat praktisitas, serta tingkat efikasi yang disasar guna memperkokoh pemahaman anti-perundungan siswa. Studi ini menyumbangkan pemikiran baru dalam penyediaan perangkat instruksional berbasis tiga dimensi (3D) yang inovatif, yang mana representasi visual materi budi pekerti secara nyata terbukti mampu mengeskalasi motivasi belajar peserta didik. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan adanya diversifikasi materi serta implementasi pada cakupan subjek yang lebih luas guna memvalidasi konsistensi efektivitas media ini dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Alqaini, F. S., Apduludin, & Nofrianni, E. (2025). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik pada Era Digitalisasi di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1798–1802. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2056>
- Aprianto, V., & wahyudin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191>
- Aswat, H., Onde, mitra kasih la ode, & Ayda, B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9105–9117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3389>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach* (1st ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bunga, D., Dewi, C., & Dewi, K. (2022). Literasi Digital Untuk Menanggulangi Perilaku Oversharing di Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/sevanam.v1i1.9>
- Diana, R. (2023). Tindak Perundungan: Bullying Di Sekolah Dasar Dan Peran Guru Pendidikan Agama

- Islam Dalam Mencegah Dan Mengatasinya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keagamaan*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.58569/ilma.v2i1.720>
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Icare. *Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif*, 8(2), 126–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>
- Harsiwi, U., & Arini, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, K., Ula, Z., Fauzia, Z., & Oktiningrum, W. (2025). Inovasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Pop Up untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Didigital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1799>
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>
- Mahfudhoh, R., & Andari, S. (2024). Manajemen sekolah ramah anak di mtsn 6 jombang. *E-Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 12(4), 575–591. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.67>
- Monigir, N., Manongko, R., Dalige, V. F., & Osti, A. L. (2025). Pemanfaatan Pop-Up Book Sebagai Media Literasi Pencegahan Perilaku Bullying Di SD Negeri 7 Tondano. *Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan Volume*, 3(4), 4361–4372. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1247>
- Mustofiyah, L., Noviasari, A., Wahyuningsih, D., & Nugrahini, E. (2024). model edukasi upaya pencegahan bullying di sd : studi literature reviewe. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 828–842. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17147>
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53>
- Nisa, S., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar Sufi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 04(01), 85–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v4i1.2087>
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio*, 8(3), 915–922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/JPGSD.v9i1.4766>
- Resta, R. G., & Kodri, S. (2023). Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 162–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4189>
- Romandon, M., & Jatningsih, O. (2025). implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila di sman8 surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 13, 116–128.
- Saepudin, A. J., Sartika, D., Irawan, F. R., Husaeni, F. A., & Amelia, R. (2024). Stop Bullying: Meningkatkan Kesadaran Siswa di Sekolah Dasar Negeri Andir Desa Pakutandang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung Melalui Edukasi. *Proceedings*, 5(4), 1–14.
- Wibowo, H., Fijriani, F., & Krisnanda, V. D. (2021). Fenomena perilaku bullying di sekolah Hariyanto. *Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 157–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5888>
- Wicaksono, V. D., Dellarosa, M., Muhimmah, H. A., Sukartningsih, W., Mulyani, & Julianto. (2024). Pelatihan penyusunan program sekolah anti bullying. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 87–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpm.v4n2.p87-93>