

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* DENGAN TEKA-TEKI SILANG UNTUK KEMAMPUAN MENULIS KATA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Angelina Cahyani Apsari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (angelina.20138@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran yang masih belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran sehingga berpengaruh pada kualitas kemampuan menulis peserta didik. Tujuan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang yang valid, efektif, dan praktis untuk kemampuan menulis kata peserta didik kelas I sekolah dasar. Penelitian pengembangan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Uji coba dilaksanakan di SD Muhammadiyah 11 Surabaya dengan subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan perolehan, yaitu kevalidan oleh ahli materi sebesar 92,94% dan kevalidan ahli media sebesar 90%. Hasil keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan skor *n-gain* sebesar 0,78. Adapun hasil kepraktisan dari angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 94,4% dan angket respon pendidik memperoleh persentase sebesar 93,33%. Berdasarkan perolehan tersebut, disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis kata dengan kriteria valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media *pop-up book*, teka-teki silang, kemampuan menulis kata

Abstract

The development research was motivated by learning conditions that still did not maximize the use of learning media, thus affecting the quality of students' writing skills. The aim of the development research is to produce Pop-Up Book media with Crossword Puzzles that are valid, effective, and practical for the word writing abilities of grade I elementary school students. Development research uses Research and Development (RnD) research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial was carried out at SD Muhammadiyah 11 Surabaya with research subjects, namely grade I elementary school students. The results of the research show that the obtained, namely the validation test by material experts was 92.94% and the validation test by media experts was 90%. The effectiveness results show an increasing learning outcomes with an n-gain score of 0.78. The practical results of the student response questionnaire obtained a percentage of 94.4% and the teacher response questionnaire obtained a percentage of 93.33%. Based on these findings, it was concluded that the Pop-Up Book media with Crossword Puzzles was declared suitable for use in word writing learning with the criteria of being valid, effective, and practical.

Keywords: development, pop-up book media, crossword puzzles, word writing ability

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi oleh pendidik dengan peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran melalui suatu kegiatan yang terencana. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada keberhasilan pendidik mengelola kelas, yaitu dengan menciptakan kemudahan belajar dan pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan. Pembelajaran yang berhasil akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Pada implementasinya, pendidik sebagai tenaga pendidik yang profesional harus

mampu menuangkan berbagai ide kreatif dalam mengembangkan berbagai komponen yang membantu dalam pembelajaran, seperti metode pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Satu di antara beberapa komponen yang dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan pada pembelajaran kemampuan menulis permulaan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran (Habibah & Rukmi, 2023:1070). Ketiadaan media pembelajaran akan memberikan dampak hasil yang kurang

maksimal. Dengan begitu, dalam mengatasi permasalahan peserta didik, pendidik dapat melakukan suatu perubahan pada pembelajaran yaitu dengan menggunakan sebuah inovasi media yang menarik (Yohanes Bare dkk., 2021:159). Alat bantu yang dapat digunakan untuk memberikan pengajaran kemampuan menulis permulaan yakni berbentuk visual, baik berupa buku, *flashcard*, poster, maupun permainan visual seperti teka-teki silang, monopoli, dan lain-lain.

Pembelajaran dengan menyisipkan permainan akan memberikan tambahan efek positif pada proses belajar. Permainan merupakan objek yang disukai oleh anak usia sekolah dasar. Pemberian pembelajaran dengan permainan akan membawa anak untuk antusias dan menikmati setiap proses pembelajaran. Hal ini karena peserta didik usia sekolah dasar memiliki karakteristik menyukai bermain, beraktivitas secara langsung, dan bekerja dalam suatu kelompok (Dewi dkk., 2021:1673). Jika keberadaan media pembelajaran mampu membantu kemudahan penyampaian materi, maka perpaduan media pembelajaran dengan permainan akan meningkatkan kemudahan untuk peserta didik menerima materi yang disampaikan.

Media yang dapat difungsikan sambil bermain, yaitu media *pop-up book* dengan teka-teki silang. Media merupakan media berisi teka-teki silang yang dikemas berbentuk buku *berpop-up*. Penggunaan media pembelajaran, yaitu dengan mengisi kotak kosong teka-teki silang berupa susunan huruf hingga menjadi sebuah kata. Kata tersebut merupakan hasil dari jawaban sebuah pertanyaan yang dikemas berbentuk gambar *pop-up*.

Pop-up book adalah lembaran-lembaran yang menampilkan gambar tiga dimensi serta menimbulkan gerakan setiap lembaran tersebut terbuka. Media ini dapat membantu pendidik dalam memudahkan pemahaman, meningkatkan ketertarikan, dan mampu memunculkan kreativitas peserta didik karena tampilan yang menarik dengan objek 3 dimensi yang menyerupai objek yang sesungguhnya namun dengan ukuran lebih kecil (Arip & Aswat, 2021:263).

Teka-teki silang dimainkan dengan mengisi kotak kosong menggunakan huruf hingga terangkai menjadi sebuah kata sesuai dengan petunjuk yang disediakan. Permainan ini menyediakan dua kategori soal, yaitu pertanyaan mendatar dan menurun. Permainan ini akan membuat peserta didik terlibat aktif dan merasa tertantang serta suasana belajar menjadi menyenangkan selama pembelajaran berlangsung (Meiriyanti & Herpratiwi, 2022:28). Selain itu, permainan ini mampu melatih kemampuan berpikir, menciptakan pengalaman belajar yang mengesankan, dan membangkitkan semangat belajar peserta didik. Media ini juga mampu meningkatkan kejelian dalam menjawab soal, meningkatkan

kemampuan sosial berkelompok, dan pembelajaran lebih menyenangkan dengan bermain (Erviana, 2022:191)

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ghitsa & Rahmawati (2023) dengan judul "Pengembangan Media *G-Pop Up Book* Materi Bangun Ruang Fase C Sekolah Dasar". Hasil validasi media untuk validasi materi diperoleh persentase sebesar 88% dan untuk validasi media diperoleh persentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat valid. Hasil dari angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, sangat menarik, dan tanpa revisi. Hasil dari angket respon pendidik diperoleh persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil menunjukkan bahwa media layak digunakan untuk pembelajaran matematika.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Febriani dkk (2022) dengan judul "Pengembangan Media *Pop Up Book* dengan Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar". Hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 88% dengan kualifikasi sangat layak dan untuk validasi ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 87,49% dengan kualifikasi sangat layak. Validasi media memperoleh persentase sebesar 90,83% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil dari angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 97,20% dengan kualifikasi sangat baik sehingga media dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran tematik.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yuwono dkk (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* dengan *Discovery Learning* Membuktikan Luas dan Keliling Lingkaran". Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 3,58 dan untuk validasi ahli media diperoleh skor sebesar 3,45 dengan kriteria valid. Uji coba terbatas diperoleh skor sebesar 3,32 dan uji coba luas diperoleh skor sebesar 3,37 dengan kriteria praktis. Uji keefektifan terbatas diperoleh persentase sebesar 100% dan uji keefektifan luas diperoleh persentase sebesar 92,8%. Dari skor yang diperoleh dapat dinyatakan media efektif digunakan untuk pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan keadaan yang ditemui di SD Muhammadiyah 11 Surabaya ditemukan beberapa masalah pada pembelajaran di kelas 1. Dalam melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran, pendidik hanya memfungsikan buku paket sebagai bahan sekaligus media ajar dalam mengajarkan kemampuan menulis bahkan peserta didik hanya dituntun untuk mengerjakan latihan soal dan melakukan kegiatan pembahasan bersama pendidik. Kegiatan yang berulang seperti ini dapat menimbulkan kebosanan pada peserta didik, apalagi peserta didik di kelas rendah yang masih berada di tahap menyukai kegiatan-kegiatan aktif dan hal-hal yang nyata

di hadapan mereka. Selain itu, kegiatan menulis juga dianggap sebagai kegiatan yang melelahkan.

Dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik terlihat kurang fokus dan terlihat sibuk melakukan aktivitas yang dikehendakinya, seperti bermain sendiri atau bersama teman sebangkunya, dan menyibukkan diri dengan melakukan aktivitas menggambar. Dalam kondisi ini, peserta didik merasa tidak ada hal baru yang menarik yang bisa mereka amati atau lakukan sehingga mereka cenderung membagi fokus mereka pada kegiatan-kegiatan yang menarik dalam pemikiran mereka. Selain itu, masih banyak ditemukan kesalahan dalam menulis. Masih juga ditemukan peserta didik yang menghilangkan satu hingga beberapa huruf dalam menulis kata, utamanya huruf konsonan di akhir kata. Beberapa peserta didik juga masih salah dalam menuliskan ejaan huruf konsonan

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, ditawarkan solusi pengembangan media pembelajaran berupa media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Media pembelajaran ini memiliki kebaruan pada pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam teka-teki silang, yakni disajikan berbentuk gambar dengan tampilan *pop-up*. Tampilan menarik yang disajikan diharapkan dapat sekaligus melatih kemampuan berpikir peserta didik melalui analisis gambar *pop-up*. Selain itu, dalam media *pop-up book* dengan teka-teki silang terdapat halaman yang disediakan khusus untuk kegiatan menulis ulang. Kegiatan menulis ulang dilakukan untuk menguatkan daya ingat dan kemampuan peserta didik terkait penulisan kata yang benar.

Teka-teki silang tersebut dimainkan dengan cara membentuk kelompok. Permainan dimainkan secara berurutan bersama anggota kelompok. Pendidik akan memberikan batas waktu pengerjaan dan jika batas waktu telah habis, peserta didik harus menghentikan kegiatannya. Setelah mengisi ruang kosong pada teka-teki silang, peserta didik dapat menuliskan kembali susunan huruf tersebut hingga membentuk sebuah kata. Kelompok tercepat yang mampu menyelesaikan teka-teki silang dengan benar menjadi pemenang.

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya peningkatan kemampuan menulis kata, serta melatih ketelitian dan ketepatan peserta didik dalam menyusun huruf membentuk sebuah kata. Selain itu, aktivitas yang dilakukan akan dapat melatih fokus dan melatih kerja sama tim. Dalam setiap pelaksanaan kegiatan menulis, peserta didik juga akan melaksanakan aktivitas membaca hasil tulisan mereka untuk memastikan ketepatan tulisan. Kegiatan ini juga merupakan salah satu proses meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan karena pada kenyataannya kegiatan menulis permulaan dan membaca permulaan merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan, yang artinya kemampuan-

kemampuan berbahasa tersebut dapat diajarkan bersamaan. Saat peserta didik diajarkan menulis huruf, suku kata, kata, hingga kalimat, peserta didik juga diajarkan cara membaca unit bahasa tersebut (Suastika, 2018:59).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang untuk Kemampuan Menulis Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang yang valid, efektif, dan praktis.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, artinya suatu konsepsi dan implementasi dari ide produk yang baru atau perbaikan sebuah produk yang sudah ada. Produk pengembangan yang akan dikembangkan yaitu berupa media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang untuk kemampuan menulis kata peserta didik kelas I sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk media pembelajaran dan mengetahui pengujian produk yang akan dikembangkan tersebut.

Pada penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam pelaksanaannya, kelima tahapan pengembangan tersebut harus dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan.

Tahap *analysis* (analisis), dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan dan menentukan kebutuhan. Tahap analisis yang dilakukan, yaitu analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, permasalahan, materi, dan kebutuhan. Analisis kurikulum, dilaksanakan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Analisis karakteristik, dilaksanakan untuk mengetahui karakteristik pada peserta didik kelas I sekolah dasar baik berdasarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Analisis terhadap permasalahan, dilaksanakan dengan melakukan observasi terhadap berbagai masalah yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas I sekolah dasar. Analisis materi, dilaksanakan dengan menganalisis materi yang akan digunakan. Analisis dilakukan melalui kegiatan analisis elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Setelah permasalahan tersebut ditemukan, langkah berikutnya yakni menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan acuan hasil analisis yang sudah didapatkan sebelumnya.

Tahap *design* (perancangan), yaitu tahap perancangan penelitian. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan merancang produk media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang, merancang perangkat pembelajaran, merancang instrumen validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan merancang angket respon untuk peserta didik dan pendidik.

Tahap *development* (pengembangan), desain yang telah dirancang diwujudkan dalam bentuk produk nyata. Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi produk nyata (cetak) akan divalidasi, baik validasi materi maupun validasi media. Setelah pelaksanaan proses validasi, dilakukan revisi media pembelajaran. Revisi media pembelajaran dilakukan menggunakan pedoman hasil validasi hingga akhirnya produk layak diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran.

Tahap *implementation* (implementasi) adalah tahap penerapan produk dalam pembelajaran. Produk nyata yang telah divalidasi dan direvisi, diterapkan secara langsung dalam sebuah pembelajaran bahasa Indonesia, menulis kata. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran ini dilakukan dengan uji coba skala kecil yang dilaksanakan pada 10 peserta didik kelas I Al-Fatihah SD Muhammadiyah 11 Surabaya dan uji coba skala besar yang dilaksanakan pada 25 peserta didik kelas I Al-Ikhlas SD Muhammadiyah 11 Surabaya sebagai subjek penelitian.

Tahap *evaluation* (evaluasi), yaitu dilakukan dengan mengevaluasi berbagai aspek keberhasilan produk media pembelajaran dan hasil belajar. Evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan pendidik. Hasil angket yang telah diisi selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi produk. Sedangkan, hasil *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai acuan evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini tidak hanya dilaksanakan di akhir penelitian, tetapi juga dilaksanakan di setiap tahapan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Penelitian menggunakan beberapa jenis data. Data kualitatif didapatkan dari masukan dosen ahli materi maupun media serta saran yang diperoleh dari instrument kepraktisan. Data kuantitatif didapatkan dari lembar instrumen validasi oleh ahli materi dan ahli media, lembar *pretest* dan *posttest*, serta angket dari uji kepraktisan. Kedua data digunakan untuk mengukur kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan produk hingga akhirnya dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menulis kata.

Teknik analisis data pada penelitian ini berguna untuk menganalisis data hasil dari validasi baik materi maupun media, hasil instrumen kepraktisan, serta hasil dari *pretest* dan *posttest*. Uji kevalidan produk didapatkan

dari data hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data hasil validasi menggunakan skala Likert, yakni sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2017:93)

Hasil dari data yang telah diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media, dihitung menggunakan rumus yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:137)

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

 $\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari persentase perhitungan yang telah diperoleh tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan untuk menentukan tingkat kevalidan dari produk yang sudah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kevalidan :

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

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

(Riduwan, 2013:15)

Uji keefektifan produk diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil *pretest* diperoleh sebelum media pembelajaran digunakan, sedangkan data *posttest* diperoleh setelah media pembelajaran digunakan. Perolehan data hasil tes dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2023)

Keterangan :

< g > = Indeks Gain

Hasil perhitungan yang telah didapatkan dari *pretest* dan *posttest* tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria n-gain untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

Tabel 5. Kriteria N-Gain

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70
Rendah	0,00 – 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 – 0,00

(Riduwan, 2023)

Hasil interpretasi berdasarkan tabel *n-gain* tersebut menentukan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Jika hasil perhitungan menunjukkan skor *n-gain* > 0,30 (sedang atau tinggi), maka media pembelajaran dinyatakan efektif.

Uji kepraktisan produk diperoleh dari data hasil angket respon peserta didik dan pendidik. Teknik analisis data hasil angket ini menggunakan skala Guttman, yakni sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Skala Guttman

Pertanyaan/ Pernyataan	Skor	
	Ya	Tidak
Positif	1	0
Negatif	0	1

(Sugiyono, 2013:96)

Hasil data yang telah diperoleh dari responden, dihitung menggunakan rumus yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2015:137)

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

$\sum R$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil persentase perhitungan yang telah diperoleh tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kepraktisan untuk menentukan tingkat kepraktisan dari produk yang sudah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kepraktisan :

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Skor	Keterangan
0 – 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Riduwan & Sunarto, 2013:23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang untuk kemampuan menulis

kata peserta didik kelas I sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan tersebut diuraikan sebagai berikut :

Tahap *analysis*, yaitu untuk mengetahui seluruh kebutuhan pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Kegiatan analisis yang dilakukan terdiri atas analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, permasalahan, dan kebutuhan.

Dalam kegiatan analisis kurikulum yang dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Surabaya diperoleh hasil, yaitu sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka untuk diterapkan pada jenjang kelas 1. Sehingga materi yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah materi menulis kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia bab 6 dengan tema Menghargai Perbedaan. Capaian pembelajaran yang digunakan adalah pada elemen menulis, yakni peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Tujuan pembelajaran yang digunakan, yakni peserta didik dapat menuliskan dan melafalkan nama bilangan satu sampai sepuluh.

Analisis karakteristik peserta didik dilaksanakan pada peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Analisis karakteristik peserta didik meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada aspek sikap, hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas I memiliki karakteristik yang sangat aktif, mudah tertarik dengan hal baru, menyukai aktivitas bermain, serta menyukai media berbentuk nyata dan menarik. Pada aspek pengetahuan, peserta didik menunjukkan pengetahuan yang baik dalam mengetahui bentuk dan membedakan huruf. Pada aspek keterampilan, peserta didik menunjukkan keterampilannya dalam menuliskan huruf dengan baik. Namun dalam menuliskan sebuah kata, peserta didik masih melakukan kesalahan penulisan ejaan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan inovasi media pembelajaran untuk kemampuan menulis kata yang disajikan menarik.

Analisis materi pembelajaran dilaksanakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Buku yang digunakan untuk menganalisis materi yakni Buku ESPS (Erlangga Straight Point Series) Bahasa Indonesia Kelas I SD/ MI Kurikulum Merdeka, Penerbit Erlangga. Berdasarkan hasil analisis, materi yang digunakan untuk mengembangkan media ini materi menulis kata, yaitu nama bilangan satu sampai sepuluh yang terdapat pada bab 6 dengan tema Menghargai Perbedaan. Pemilihan materi ini juga telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang digunakan, yakni peserta didik dapat menuliskan dan melafalkan nama bilangan satu sampai sepuluh.

Analisis permasalahan dilakukan agar pengembangan media pembelajaran dalam penelitian tepat

sasaran. Permasalahan yang ditemukan selama kegiatan analisis di kelas 1, yakni peserta didik sering melakukan kesalahan dalam penulisan kosa kata. Peserta didik cenderung bingung akan keberadaan huruf konsonan dan menghilangkan huruf konsonan di tengah maupun di akhir kata. Hal ini menunjukkan peserta didik masih mengalami permasalahan terhadap kemampuannya dalam menulis kata. Permasalahan berikutnya yang ditemukan yakni penggunaan media yang masih kurang bervariasi. Media yang biasanya digunakan yakni berupa buku paket dari Penerbit Erlangga. Padahal media pembelajaran penting keberadaannya untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar (Jofi dkk., 2023: 165).

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut dapat ditentukan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran konkret yang didesain dengan menarik untuk usia peserta didik kelas I sekolah dasar.

Tahap design, dilaksanakan dengan proses perancangan produk media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Media pembelajaran didesain menggunakan aplikasi canva dengan tampilan desain yang menarik. Buku ini didesain dengan tema Menghargai Perbedaan. Setiap halaman *pop-up* yang disajikan memiliki gambaran cerita yang berbeda-beda. Media yang didesain terdiri dari 2 komponen, yaitu media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dan buku panduan penggunaannya.

Berikut adalah desain media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang yang akan dikembangkan :

Tabel 6. Desain Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang

Tampilan Dua Dimensi	Tampilan Tiga Dimensi
	
<p>Tampilan cover buku tampak depan dan belakang. Cover depan berisi tulisan dan gambaran tema isi buku <i>Pop-Up Book</i> dengan Teka-Teki Silang. Cover</p>	

belakang berisi profil pengembang dan penjelasan singkat mengenai media.	
Tampilan Dua Dimensi	Tampilan Tiga Dimensi
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Tampilan buku untuk halaman motivasi, halaman menulis, dan halaman teka-teki silang.	
Tampilan ketika halaman <i>pop-up</i> dan teka-teki silang dibuka secara bersamaan.	

Tabel 7. Desain Buku Panduan Penggunaan
Buku Panduan Penggunaan Media

1.		Tampilan halaman <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang dari buku panduan penggunaan media <i>Pop Up Book</i> dengan Teka-Teki Silang.
2.		Tampilan desain isi buku panduan yang terdiri dari halaman capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, cara penggunaan baik secara individu atau kelompok, dan peraturan bermain.


Tahap *development*, dilakukan proses pengembangan produk menjadi produk nyata untuk dilakukan proses validasi. Desain dan konten media pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya, hasil desain tersebut dicetak untuk selanjutnya dilakukan perangkaian *pop-up book* dan pembuatan *cover* buku. Berikut adalah hasil pengembangan produk :

Tabel 8. Hasil Pengembangan Produk Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang

No.	Tampilan Produk	
1.		Gambar tampilan nyata <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang yang berisi profil pengembang buku dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).
2.		Gambar tampilan halaman isi <i>pop-up</i> halaman 1-10. Kertas yang digunakan adalah <i>art paper</i> 260 gram dengan ukuran A3 (42 cm x 29,7 cm).
3.		Gambar tampilan halaman teka-teki silang.
4.		Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi spidol dan penghapus.

Tabel 9. Hasil Produk Buku Panduan Penggunaan

No.	Gambar Produk	Keterangan
1.		Gambar tampilan nyata <i>cover</i> buku panduan penggunaan dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).

2.		Gambar tampilan halaman isi buku panduan penggunaan media.
----	---	--

Selanjutnya dilakukan proses validasi. Validasi materi dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024 oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd., Berikut adalah data hasil uji validasi dari validator ahli materi :

Tabel 10. Data Hasil Uji Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	19
2.	Ketepatan penggunaan bahasa	27
3.	Kejelasan materi	18
4.	Muatan teka-teki silang	15
Total Skor		79

Berdasarkan tabel data hasil validasi materi, skor yang diperoleh yaitu 79. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 85. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{85} \times 100\%$$

$$P = 92,94 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 92,94 % sehingga dinyatakan sangat valid.

Selain itu, media pembelajaran yang divalidasi mendapatkan saran perbaikan dari validator. Perbaikan ini dilakukan pada beberapa kalimat dalam buku panduan penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah perubahan yang terlihat sebelum dan sesudah revisi :

Tabel 11. Hasil Revisi Validasi Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Kalimat lebih panjang	Kalimat lebih sederhana

Validasi media oleh Bapak Drs. Suprayitno, M.Si., Berikut data hasil uji validasi dari validator ahli media :

Tabel 12. Data Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan Media	40
2.	Isi Media	13
3.	Komposisi Media	24
4.	Pemanfaatan Media	24
5.	Teka-Teki Silang	9
Total Skor		108

Berdasarkan tabel data hasil validasi media, skor yang diperoleh yaitu 108. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 120. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kevalidan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{108}{120} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 90% sehingga dinyatakan sangat valid.

Selain itu, produk divalidasi mendapatkan saran perbaikan dari validator ahli media. Saran perbaikan ini berupa pertimbangan jenis font pada media pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan dengan mengubah jenis font pada media *Pop-Up Book* dari font *more sugar* menjadi font *comic sans*. Berikut adalah revisi perubahan:

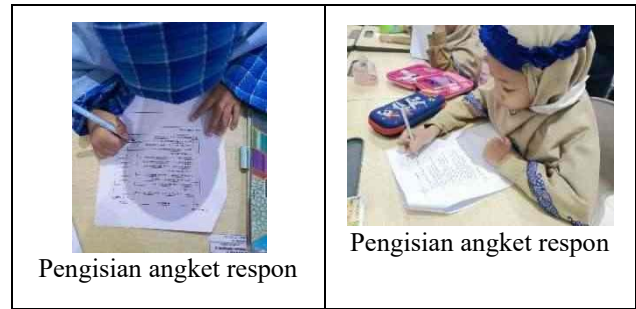
Tabel 13. Hasil Revisi Validasi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>menggunakan <i>font more sugar</i></p>	 <p>menggunakan <i>font comic sans</i></p>

Tahap implementation, atau penerapan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Pelaksanaan implementasi ini disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang telah dikembangkan dalam sebuah modul ajar.

Tabel 14. Implementasi Uji Coba

Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
 <p>Pengerjaan <i>Pretest</i></p>	 <p>Pengerjaan <i>Pretest</i></p>
 <p>Implementasi Media <i>Pop Up Book</i> dengan Teka-Teki Silang</p>	 <p>Implementasi Media <i>Pop Up Book</i> dengan Teka-Teki Silang</p>
 <p>Pengerjaan LKPD</p>	 <p>Pengerjaan LKPD</p>
 <p>Pengerjaan <i>Posttest</i></p>	 <p>Pengerjaan <i>Posttest</i></p>



Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2024 kepada 10 peserta didik kelas I Al-Fatihah SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Pada kegiatan ini dilakukan uji keefektifan pada produk yang dikembangkan dengan pemberian *pretest* dan *posttest*.

Data hasil *pretest* dan *posttest* dari 10 peserta didik pada skala kecil, diperoleh total nilai *pretest* sebesar 490 dan total nilai *posttest* sebesar 840. Nilai maksimal yang dapat diperoleh masing-masing peserta didik yaitu 100. Sehingga total skor ideal yang dapat diperoleh, yaitu sebesar 1000. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, data hasil tes tersebut dihitung menggunakan rumus perhitungan *n-gain* sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{840 - 490}{1000 - 490}$$

$$g = \frac{350}{510}$$

$$g = 0,69$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh *n-gain* sebesar 0,69 dengan kriteria peningkatan sedang sehingga dinyatakan efektif.

Uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2024 kepada 25 peserta didik kelas I Al-Ikhlas SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Data hasil *pretest* dan *posttest* dari 25 peserta didik pada skala besar menunjukkan perolehan total nilai *pretest* sebesar 1360 dan total nilai *posttest* sebesar 2250. Nilai maksimal yang dapat diperoleh masing-masing peserta didik yaitu 100. Sehingga total skor ideal yang dapat diperoleh, yaitu sebesar 2500. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran, data hasil tes tersebut dihitung menggunakan rumus perhitungan *n-gain* sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$g = \frac{2250 - 1360}{2500 - 1360}$$

$$g = \frac{890}{1140}$$

$$g = 0,78$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh *n-gain* sebesar 0,78

dengan kriteria peningkatan tinggi sehingga dinyatakan efektif.

Pada saat implementasi, dilaksanakan pengisian angket respon di akhir pembelajaran. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan oleh peserta didik pada uji coba skala kecil, skor yang diperoleh yaitu 93. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 100. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{93}{100} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 93% sehingga dinyatakan sangat praktis.

Pada uji coba skala besar, data hasil angket respon peserta didik yang diperoleh, yaitu 236. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 250. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{236}{250} \times 100\%$$

$$P = 94,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 94,4% sehingga dinyatakan sangat praktis.

Uji kepraktisan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang juga dinilai melalui angket respon yang diberikan kepada pendidik. Penilaian angket respon pendidik dilakukan oleh Ibu Ryas Baitijannah, S.Pd., selaku pendidik kelas I Al-Ikhlas di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Data hasil angket respon pendidik pada skala besar, memperoleh skor sebesar 14. Sedangkan total skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 15. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$P = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 93,33% sehingga dinyatakan sangat praktis.

Tahap *evaluation*, merupakan kegiatan meninjau ulang yang dilakukan di setiap proses pengembangan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan ini

didasarkan pada hasil penilaian pada validasi materi dan validasi media berupa masukan perbaikan. Catatan yang diberikan oleh validator ahli materi, yaitu mengenai kesesuaian kalimat dengan tingkat kognitif peserta didik kelas I sekolah dasar. Catatan yang diberikan oleh validator ahli media, yaitu mengenai pertimbangan jenis font yang digunakan pada media pembelajaran.

Selain itu, kegiatan evaluasi juga dilakukan didasarkan hasil pelaksanaan uji coba pada skala kecil baik melalui respon maupun hasil belajar peserta didik. Respon yang diberikan peserta didik menunjukkan beberapa hal positif, yaitu (1) Peserta didik antusias dalam menggunakan media yang dikembangkan, (2) Peserta didik mampu bekerja sama menyelesaikan misi permainan menggunakan media tersebut, (3) Peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran menulis. Namun, respon antusias peserta didik tersebut membuat pelaksanaan pembelajaran harus sedikit diubah. Peserta didik sangat antusias hingga ingin segera menyelesaikan misi permainan tanpa menunggu perintah. Media yang seharusnya digunakan bergantian dengan batas waktu setiap 1 menit per pertanyaan harus diubah menjadi pengerjaan selama 10 menit untuk 10 pertanyaan.

Perubahan pemberian batas waktu pengerjaan tersebut tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik menggunakan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Hal ini terlihat dari respon peserta didik yang tetap antusias untuk menyelesaikan misi permainan. Selain itu, hasil belajar dari peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang baik pada uji coba skala kecil. Sehingga media pembelajaran dapat tetap digunakan pada uji coba skala besar dengan sedikit revisi, yaitu perubahan timer penggunaan media.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran yakni berupa media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang. Pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis kata pada kelas rendah, utamanya kelas I sekolah dasar.

Pada penelitian, produk dikembangkan dengan inovasi baru sehingga memiliki pembeda dengan penelitian-penelitian yang sudah ada. Pengembangan media serupa pernah dilakukan oleh Fatimah dkk (2022) berupa media *pop-up book* yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA materi tata surya. Media yang dikembangkan ini disajikan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan literasi Qur'an. Sedangkan pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa

Indonesia materi menulis kata. Kebaruan terdapat pada teka-teki silang dalam media yang menyajikan setiap pertanyaan-pertanyaannya dalam bentuk *pop-up* sehingga disebut media *Pop Up Book* dengan Teka-Teki Silang.

Media tersebut dikembangkan secara runtut menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini yaitu karena memiliki tahapan-tahapan dasar yang sederhana sehingga mudah untuk dipelajari dan dipraktikkan dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran (Fatimah dkk, 2022:99). Tahapan-tahapan tersebut terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan kegiatan analisis, baik analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, permasalahan, dan kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis ditemukan beberapa hal terkait subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Kurikulum yang digunakan pada jenjang kelas I SD Muhammadiyah 11 Surabaya adalah kurikulum merdeka, sehingga mengembangkan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu bab 6 materi menulis kata dengan tujuan pembelajaran yaitu menuliskan nama bilangan satu sampai sepuluh.

Selama melaksanakan analisis pada pembelajaran di kelas, peserta didik menunjukkan respon yang senang mencari perhatian, aktif bermain, menyukai hal-hal baru dan hal-hal konkret, serta memiliki fokus yang mudah teralihkan pada hal-hal di sekitarnya. Selain itu, peserta didik terlihat kurang teliti dalam melakukan kegiatan menulis. Peserta didik cenderung melakukan kesalahan dalam menulis sebuah kata, seperti menambahkan atau menghilangkan beberapa huruf dalam kata. Kondisi lainnya yang ditemukan yakni kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Kondisi tersebut perlu diperhatikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik. Dalam hal ini, media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang menjadi salah satu komponen yang bisa dikembangkan. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kualitas belajar. Peserta didik akan dapat belajar dengan aktif dan lebih bermakna selama di kelas (Rahman dkk, 2022:1851).

Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Magdalena dkk (2021:316) bahwa untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang baik, maka media pembelajaran harus didesain dengan sederhana dan relevan dengan materi pembahasan yang akan diajarkan. Media ini dirancang

dalam bentuk konkret dengan tampilan yang menarik dan mudah pengoperasiannya sehingga dapat diterima dengan baik dan memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran menulis.

Pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang membutuhkan uji kevalidan untuk mengetahui kualitas media, baik berbentuk penilaian dengan skala tertentu maupun masukan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran (Erviana, 2022:192). Berdasarkan hasil validasi materi, media ini dinyatakan layak digunakan atau kriteria sangat valid dengan perolehan nilai sebesar 92,94%. Sedangkan berdasarkan hasil validasi media, media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang memperoleh nilai sebesar 90%. Menurut Riduwan (2013:15) hasil penilaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan ini ditentukan oleh hasil tes yang diberikan. Berdasarkan pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dilihat dari perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* pada skala kecil yang memperoleh skor *n-gain* sebesar 0,69. Peningkatan hasil belajar juga dilihat dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada skala besar yang memperoleh skor *n-gain* sebesar 0,78. Menurut Riduwan (2023) hasil tersebut menunjukkan bahwa ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kualitas kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil penyebaran angket, baik peserta didik maupun pendidik. Peserta didik memberikan respon yang baik selama pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan perolehan hasil angket respon. Berdasarkan pedoman penilaian oleh Sugiyono (2013:96), skor yang diperoleh pada uji kepraktisan skala kecil yaitu 93 dari 100 atau dengan persentase sebesar 93%. Pada uji kepraktisan skala besar, diperoleh skor rata-rata sebesar 94,4%. Perolehan angka ini dapat dinyatakan bahwa produk sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Riduwan & Sunarto, 2013:23).

Selama pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa temuan terkait media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik. Peserta didik memberikan respon yang sangat antusias selama menggunakan media ini. Antusias ini terlihat ketika peserta didik membuka setiap halaman *pop-up book* yang bergerak membentuk gambar tiga dimensi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wulandari & Hendratno (2020:620) bahwa buku *pop-up* memiliki unsur kejutan, yaitu adanya pergerakan gambar-gambar pada setiap halamannya sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan dengan memberikan apresiasi terhadap produk yang

dikembangkan sekaligus pendidik sebagai pengembang produk.

Media yang dikembangkan ini disajikan dengan menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Sehingga hal ini dapat memengaruhi keterlibatan peserta didik selama belajar. Peserta didik menunjukkan keterlibatannya secara aktif dalam kelompok dan mampu saling berbagi pengetahuan untuk belajar bersama anggota kelompoknya. Selama pembelajaran, peserta didik juga menunjukkan fokus belajar yang baik dan tidak mudah merasa bosan. Temuan ini searah dengan pendapat Fatimah (2022:105) yang menyebutkan bahwa gambar dalam *pop-up book* dapat memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran dan tidak membosankan.

Selain itu, media ini juga dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain. Peserta didik juga menunjukkan aktivitas belajar yang lebih teliti dalam menulis dengan menggunakan petunjuk dalam teka-teki silang yang disajikan dalam buku *pop-up*. Hal ini dikuatkan oleh Erviana (2022:191) yang menyatakan teka-teki silang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan belajar sekaligus bermain, mengasah kemampuan berfikir dan melatih kejelian dalam mengerjakan soal. Perbaikan kualitas pembelajaran ini memberikan pengaruh pada kemampuan menulis peserta didik. Hal ini dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*.

Beberapa hal lainnya juga ditemukan selama pembelajaran. Peserta didik terlalu antusias menggunakan media pembelajaran sehingga cenderung ingin menguasai media pembelajaran tersebut dan terus mendapatkan kesempatan untuk menggunakannya. Keberadaan media ini memicu partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran (Hendratno dkk., 2022:16). Hal ini memicu sedikit perdebatan antaranggota kelompok selama menggunakan media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik sudah diberikan bagian masing-masing untuk menggunakan media pembelajaran. Namun beberapa peserta didik yang memiliki ketertarikan berlebih terhadap media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang, ingin terus-menerus menggunakan media pembelajaran tersebut.

Dalam pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang ditemukan beberapa keterbatasan. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi menulis kata tentang nama bilangan, khususnya bilangan satu sampai sepuluh untuk kelas I sekolah dasar. Tema yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini juga dibatasi yaitu dengan tema Indahnya Keberagaman. Selain itu, pertanyaan yang dimuat dalam media ini terbatas, yakni terdiri dari sepuluh pertanyaan bergambar *pop-up*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang untuk kemampuan menulis kata peserta didik kelas I sekolah dasar, disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria valid, efektif, dan praktis. Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis kata peserta didik kelas I sekolah dasar. .

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, Media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh validator ahli materi dengan perolehan persentase sebesar 92,94%. Media pembelajaran juga dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dengan perolehan persentase sebesar 90%.

Berdasarkan hasil perhitungan perolehan skor *pretest* dan *posttest*. Pada uji keefektifan skala kecil, skor *n-gain* yang diperoleh yakni sebesar 0,69 dengan kriteria peningkatan sedang. Sedangkan pada uji keefektifan skala besar, skor *n-gain* yang diperoleh yakni sebesar 0,78 dengan kriteria peningkatan tinggi. Skor *n-gain* yang diperoleh dari uji keefektifan tersebut memperoleh hasil perhitungan $> 0,30$ sehingga media ini dapat dinyatakan efektif.

Pada uji kepraktisan skala kecil, persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik yakni sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji kepraktisan skala besar, persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik yakni sebesar 94,4% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan persentase yang diperoleh dari angket respon pendidik yakni sebesar 93,33% dengan kriteria sangat praktis.

Dengan begitu, media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis kata dengan kriteria valid, efektif, dan praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang untuk kemampuan menulis kata peserta didik kelas I sekolah dasar yang telah dilaksanakan, dapat diberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut : (1) Produk media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang seharusnya lebih dioptimalkan penggunaannya untuk mengembangkan kemampuan menulis kata peserta didik. (2) produk media *Pop-Up Book* dengan Teka-Teki Silang seharusnya dikembangkan lebih kreatif atau dengan tema dan materi yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansa, J., Sukartiningsih, W., & Subroto, W., T. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta Tanah Air pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (1), 163–172.
- Arip, M., & Aswat, H. (2021). Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 261–268. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.329>
- Dewi, T. M., Dirneti, D., & Meilina, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1672. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8537>
- Erviana, V. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang “Keberagaman Kebudayaan Indonesia” Muatan Pelajaran IPS bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 190–196. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.377>
- Fatimah, S., Supangat, & Sinensis, A. R. (2022). Pengembangan Media Belajar *Pop Up Book* Berbasis Literasi Qur’an Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (2), 98–107. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.278>
- Febriani, Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15 (1), 57–66.
- Ghitsa, N., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan Media *G-Pop Up Book* Materi Bangun Ruang Fase C Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 11 Nomor 03*, 506–515.
- Habibah, F. M., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Big-Book untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 11 Nomor 05*, 1069–1079.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book for Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School, 3 (1), 11–31. <http://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. 3.
- Meiriyanti, I., & . H. (2022). TEKA-TEKI SILANG UNTUK PENINGKATAN KOSAKATA SISWA SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(1), 25. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i1.33053>
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Riduwan. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan & Sunarto. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Suastika, N. (2018). Problematika Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 57–64.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wulandari, N., Hendratno, & Indarti, T. (2020). Development of Pop-Up Book Media Based on Balanced Literacy Approach to Improve Skills of Reading Class 1 Students Basic School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 619–627. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1726>
- Yohanes Bare, Paula Yunita Seku Bare Ra’o, & Sukarman Hadi Jaya Putra. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2), 158–167. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.508>
- Yuwono, T., Ningrum, A. D. I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Discovery Learning Membuktikan Luas dan Keliling Lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10 (2), 479–490. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3091>