YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i3.5491

PENGEMBANGAN *POP-UP BOOK* DIGITAL BERBASIS *POWERPOINT* "PUNAH" KISAH NABI NUH A.S. PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD

Development of a PowerPoint-Based Digital Pop-Up Book "PUNAH" – The Story of Prophet Nuh (A.S.) for Islamic Education Learning in Grade 2 Elementary School

Nuzha Viranti[1], Fahira Azzahra[2], Siti Maemunah Nurul Muna[3], Ani Nur Aeni[4]
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
nuzhaviranti.1@upi.edu; fahira.1@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 24, 2025	Apr 8, 2025	Apr 20, 2025	Apr 25, 2025

Abstract

In the digital era, technological advancements pose challenges in education, particularly in providing innovative and interactive learning media. Islamic Religious Education (PAI) in elementary schools still relies heavily on conventional methods such as lectures and textbooks, which often fail to engage students effectively. As a result, students' interest and understanding of the subject matter remain suboptimal. Therefore, innovative and interactive learning media are needed to enhance student engagement in the learning process. This study aims to develop a PowerPoint-based Digital Pop-Up Book, named "PUNAH", as an interactive learning medium for second-grade elementary school students in PAI, focusing on the story of Prophet Nuh (Noah). The research employs the Design and Development (D&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through expert

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

validation by subject matter and media specialists, as well as trials involving teachers and students. The research findings indicate that this Digital Pop-Up Book is highly suitable as a learning medium based on its clarity of content, visual appeal, ease of use, and effectiveness in enhancing students' understanding. The use of this medium has been proven to increase student engagement in learning while also assisting teachers in delivering material in a more engaging and interactive manner. In conclusion, the development of this PowerPoint-based Digital Pop-Up Book serves as an innovative solution to improve the quality of PAI learning in elementary schools, particularly in presenting the stories of the Prophets in a more engaging way for students.

Keyword: Digital Pop-Up Book, PowerPoint, Interactive, ADDIE Model, Islamic Religious Education

Abstrak: Di era digital, perkembangan teknologi memberikan tantangan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, yang kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Pop-Up Book* Digital berbasis *PowerPoint*, yang diberi nama "PUNAH", sebagai media pembelajaran interaktif untuk PAI kelas 2 SD dengan tema kisah Nabi Nuh a.s. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (D&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data diperoleh melalui uji validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* Digital ini dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran berdasarkan aspek kejelasan materi, daya tarik visual, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Kesimpulannya, pengembangan *Pop-Up Book* Digital berbasis *PowerPoint* ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya dalam memperkenalkan kisah-kisah Nabi secara lebih menarik bagi siswa.

Kata Kunci: *Pop-Up Book* Digital, *PowerPoint*, Interaktif, Model ADDIE, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dapat merubah pola pikir dan perilaku manusia menuju ke arah yang lebih baik (Husain et al., 2022). Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas begitu pula sebaliknya. Dalam pandangan politik, Islam memiliki pandangan yang jelas dan konseptual tentang prinsip-prinsip sosial seperti keadilan, kesetaraan, dan tanggung jawab sosial. Sebagaimana yang telah jelaskan dalam UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 bahwasanya politik menjadi salah satu cara agar anak mengembangkan potensi dirinya dalam kontek pengendalian diri, kepribadian serta kecerdasan. Politik sendiri berarti sebuah proses yang mana melibatkan interaksi antar individu untuk mencapai tujuan mereka yang berkaitan dengan kebaikan dan kesejahteraan hidup (Khoirunnisa et al., 2024). Politik juga harus ditanamkan sejak anak duduk di bangku sekolah dasar karena pendidikan di sekolah dasar memegang peranan yang penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa.

Di era digital seperti sekarang, dimana teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan tantangan dalam dunia pendidikan pun semakin komplek. Salah satunya adalah dengan keterbatasan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan pun masih sering mengandalkan teks yang ada di buku atau menggunakan metode ceramah konvensional, yang dinilai kurang interaktif dan tidak sesuai dalam gaya belajar generasi Alpha yang telah terbiasa menggunakan media dan konten digital yang dinamis. Hal ini dapat menyebabkan siswa mengalami penurunan dalam minat belajar serta pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan pun tidak optimal. Oleh karena itu diperlukannya inovasi dalam media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu, *Pop-up Book* Digital berbasis *Powerpoint* "PUNAH". *Pop-Up Book* digital merupakan sebuah buku dengan visualisasi gambar yang dapat ditegakkan sehingga dapat terbentuk obyek-obyek gambar yang indah dan dapat bergerak serta memberikan kesan yang menakjubkan, dalam media *Pop-Up Book* digital ini di desain dengan unsur tiga dimensi berbasis visual (Yahzunka & Astuti, 2022) (Febriyanti & Sulistyawati**,** 2024). Hal ini mampu membantu siswa untuk mengintegrasikan seluruh elemen media seperti teks, gambar, audio yang memungkinkan menjadi sebuah media pembelajaran

yang menarik serta inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga dirancang untuk memadukan visualisasi yang menarik dengan interaktivitas, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. *Pop-Up Book* Digital ini dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan konten yang dinamis dan mudah diakses, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Menurut teori kognitif multimedia yang dikembangkan oleh (Mayer, 2024), pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat meningkatkan daya serap informasi karena bekerja sesuai dengan prinsip dual-channel processing dalam otak manusia. Penelitian terbaru dari (Brown & Green, n.d.) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa tetapi juga mempercepat pemahaman konsep abstrak. Penerapan media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan elemen visual dan naratif, seperti Pop-up Book Digital, telah terbukti *Pop-Up Book* memiliki kelebihan dalam memberikan pengalaman visual yang mendalam dan memikat serta meningkatkan pemahaman siswa (Ayu Nawang Wulan & Suryaning Astutik, 2023). Selain itu, teori konstruktivisme juga menjadi acuan, dimana siswa diharapkan dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pemahaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan berbasis teknologi menjadi semakin relevan di era digital. Generasi Alpha, yang telah terbiasa dengan media digital, memerlukan metode pembelajaran yang lebih dinamis agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan. *Pop-Up Book* Digital diharapkan menjadi solusi yang sesuai dengan prinsip prinsip tersebut, karena mampu menyajikan informasi secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas *Pop-Up Book* Digital berbasis *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik dari sisi penyampaian materioleh guru maupun pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lingkungan pendidikan dasar, serta membantu guru mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang selama ini menjadi kendala.

METODE

Design and Development (D&D) atau yang biasa disebut desain dan pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode D & D merupakan metode penelitan untuk mengembangkan suatu produk agar lebih baik lagi atau menciptakan sesuatu (Nurafifah et al., 2022). Terdapat enam rangkaian atau prosedur utama dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil pengujian. Ellis & Levy (dalam Aeni et al., 2022). Model penelitian yang digunakan dalam tahap desain dan perkembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diintegrasikan dalam enam prosedur metode D&D.

Pihak yang terlibat dalam penelitian adalah terdiri dari satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan siswa kelas II di SDN Sukamanah sebanyak 18 partisipan sebagai populasi penelitian. Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dan Sekolah Dasar Negeri Sukamanah. Waktu yang digunakan secara keseluruhan dalam penelitian ini selama enam minggu. Pada minggu pertama dan kedua, peneliti menganalisis mengenai gambaran metode penelitian. Pada minggu ketiga, peneliti melakukan penyusunan rancangan penelitian. Kemudian di minggu keempat dan kelima, peneliti membuat dan menyusun produk yang akan diuji cobakan. Di minggu keenam, peneliti melalukan uji coba produk secara langsung di Sekolah Dasar Negeri Sukamanah.

Wawancara, observasi, angket penilaian, dan dokumentasi menjadi instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli produk. Teknik analisis data yang digunakan pada penilitian ini adalah kualitatif dimana data disajikan dalam bentuk teks naratif agar mudah dipahami, serta memudahkan dalam penarikan kesimpulan dari keseluruhan data sebagai hasil temuan penelitian.

Analisis yang dilakukan untuk mengolah data dari hasil angket menggunakan rumus dan kriteria analisis angket dari Arikunto (dalam Maulifia et al., 2024) adalah sebagai berikut.

$$\mathbf{Ps} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

(dalam Maulifia et al., 2024)

Tabel kriteria kelayakan analisis presentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika X > 81%; layak jika 61% < X ≤ 80%; Cukup jika 41% < X ≤ 60%; Kurang jika 21%< X ≤ 40% dan Sangat Kurang jika X ≤ 20%.

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Tidak Baik

(dalam Nurafrilian et al., n.d.)

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui ketertarikan produk *Pop-Up Book* Digital, siswa diberikan angket. Mengetahui nilai akhir menggunakan analisis rata-rata butir yang bersangkutan dalam angket yaitu dengan perhitungan nilai kelayakan angket tiap aspek dibagi dengan banyaknya pernyataan.

HASIL

Penelitian ini menggunakan model desain ADDIE yang terdiri dari tahapan yang sistematis dan tersruktur. Tahapan yang pertama yaitu analisis yang meliputi analisis kebutuhan, pembelajaran yang monoton karena terlalu bergantung pada buku paket membuat siswa cepat bosan. Selain itu, juga menganalisis karakteristik gaya belajar siswa, setiap siswa

memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, audiotori, dan kinestetik) sehingga media *Pop-Up Book* Digital sangat dibutuhkan untuk setiap siswa yang memiliki gaya belajar berbeda.

Tahap kedua, yaitu desain yang meliputi perancangan produk dengan pemilihan dan pengumpulan bahan dan pembuatan desain media. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dirancang melalui beberapa tahap perencanaan, termasuk pembutan elemen media dan angket respon siswa, lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media.

Tahap yang ketiga yaitu *development,* yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang dan menyusun semua komponen seperti warna, gambar, animasi, materi, dan audio ke dalam *PowerPoint* untuk dijadikan *Pop-Up Book*. Pada tahap ini juga melakukan pembuatan media yaitu membuat tampilan awal dan akhir berupa sampul, tampilan capaian dan tujuan pembelajaran, dan tampilan materi.

Gambar 1. Tampilan sampul awal

Gambar 2. Tampilan CP dan TP

Gambar 3. Tampilan materi

Gambar 4. Tampilan sampul akhir

Pada tahap keempat yaitu implementasi yang dilaksanakan di SD Negeri Sukamanah. Media dipresentasikan kepada siswa kelas II dan setelah media digunakan siswa diberi angket yang berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan *Pop-Up Book* Digital.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan produk dan kesesuaian materi yang disajikan. Evaluasi ini dilakukan melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk dari Ahli Materi

Pernyataan	Penilaian
KESESUAIAN MATERI	
Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Kesesuain materi dengan karakteristik siswa	4
Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas	4
Kesesuain materi dengan fase/kelas	4
SAJIAN MATERI	
Sajian materi mudah dipahami	4
Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah dipahami	4
Konten materi yang disajikan jelas terbaca	4
Konten materi yang disajikan jelas maknanya	4
Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)	4
PENULISAN	
Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan	3
Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik/typo	3
Konten materi disertai sumber rujukan	4
Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital	4
Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca	4
DAMPAK BAIK	
Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah	4
Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar	4
Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa	4
Mengandung materi yang mendorong empati siswa	4
Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik	4

Data tersebut adalah hasil penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi. Berisi pernyataan tentang produk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya produk media pembelajaran *Pop-Up Book* Digital yang kami buat mendapatkan respon yang positif dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Produk dari Ahli Media

Pernyataan	Penilaian
KESESUAIAN PRODUK	
Desain produk sesuai dengan dengan karakteristik peserta didik	4
Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi	4
Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi	4
Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)	4
Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut	4
TAMPILAN PRODUK	
Desain produk menarik	4
Gambar terlihat jelas	4

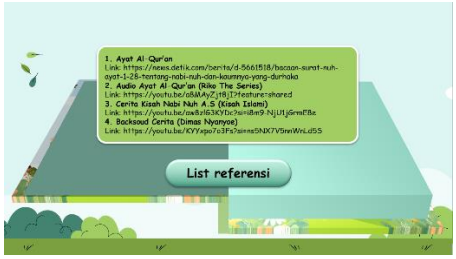
Komposisi warna menarik	4
Suara/audio terdengar jelas	4
Produk dengan cara penggunaan	4
KEMUDAHAN AKSES	
Produk mudah digunakan	4
Tombol-tombol pada produk berfungsi	4
Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh penggunaan	4
Produk dapat digunakan dimana saja	4
Produk ramah anak	4
DAMPAK BAIK	
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah	4

Data tersebut merupakan hasil penilaian dari dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang selaku ahli media. Berisi pernyataan tentang produk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya produk media pembelajaran *Pop-Up Book* Digital yang kami buat mendapatkan respon yang positif dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam selaku ahli media. guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi. Dari hasil penilaian tersebut terdapat revisi dari ahli media mengenai produk yang kamu buat, yaitu tidak ada tampilan kuis/evaluasi, tampilan hikmah, tampilan ayat Al-Qur'an dan tampilan referensi.

Gambar 5. Tampilan kuis/evaluasi

Gambar 6. Tampilan hikmah

Gambar 7. Tampilan ayat Al-Qur'an



Gambar 8. Tampilan referensi

Tabel 5. Hasil Angket Respon Produk dari Siswa

Pernyataan	Penilaian
Materi dari media PUNAH mudah dipahami	4
Penyajian materi dari media PUNAH menarik	4
Ukuran teks dan gambar mudah dibaca dan dipahami	4
Durasi waktu tampilan teks dan gambar dalam media PUNAH sudah cukup untuk Anda membaca dan memahami	4
Tampilan visual *Pop-Up Book* Digital menarik dan interaktif	4
Audio memiliki kualitas suara yang jelas	3
Bentuk media PUNAH membangkitkan semangat belajar Anda	4
Kombinasi warna yang digunakan dalam media PUNAH membuat Anda lebih tertarik untuk mendengarkan Kisah Nabi Nuh A.S.	4
Elemen disajikan secara ringkas	4
Media PUNAH membuat pembelajaran lebih menyenangkan	4

Data tersebut adalah hasil penelitian dari siswa kelas II SDN Sukamanah. Berisi pernyataan tentang kepuasaan mereka terhadap produk yang telah kami buat. Dari hasil penilaian bahwasannya sebagian besar dari mereka puas terhadap produk media pembelajaran *Pop-Up Book* Digital yang kami buat, namun terdapat hambatan ketika memainkan media *Pop-Up Book* Digital dikarenakan proyektor yang digunakan tidak memiliki audio yang jelas. Tetapi dengan memaksimalkan kinerja peneliti dapat mengatasi hamabatan yang terjadi.

Adapun rekapitulasi hasil kelayakan yang diperoleh ditunjukkan pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

Validator	Persentase	Persentase
Ahli Materi	97, 5%	Sangat Layak
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Siswa	97, 5%	Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan adanya tanggapan positif dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap *Pop-Up Book* Digital "PUNAH". Para siswa menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran dan merasa puas dengan pengalaman belajar mereka. *Pop-UP Book* Digital "PUNAH" berisi tentang kisah Nabi Nuh a.s. mengenai kesabarannya memimpim umatnya untuk menyembah Allah Swt.. Dengan menyajikan informasi mengenai

kisah Nabi Nuh a.s. produk ini membantu siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan dan menerapkan gaya kepemimpinan Nabi Nuh a.s. dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran *Pop-Up Book* Digital sangat valid, praktis, menarik serta layak digunakan dalam pembelajaran. (Hafidah et al., 2024).Dengan desain yang interaktif dan visualnya yang menarik memperkaya pengalaman belajar dan pemahaman materi. Sejalan dengan hasil yang peneliti lakukan, produk *Pop-Up Book* Digital ini mendapatkan persentase validasi dari ahli materi sebesar 97,5% yang termasuk pada kategori sangat layak. Hasil validasi ini didapatkan dari validator yaitu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sukamanah yang sudah menilai dan memberikan saran terhadap produk yang peneliti buat. Menurut validator ahli materi, materi pada produk ini sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas II.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk *Pop-Up Book* Digital yang peneliti buat memperoleh persentase validasi sebesar 100% yang termasuk pada kategori sangat layak. Evalusi yang dinilai yaitu desain produk produk yang sesuai dengan karakteristik siswa dan komposisi warna yang menarik sehingga menarik perhatian dan minat belajar siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa pemilihan warna yang cerah pada media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa SD karena melambangkan keceriaan dan kesenangan khas dunia anak (Aeni, Erlina, et al., 2022)

Hasil angket respon siswa terhadap produk *Pop-Up Book* Digital ini memperoleh persentase sebesar 97,5% yang tergolong sangat baik. Pada saat uji coba produk, para siswa begitu antusias belajar menggunakan *Pop-Up Book* Digital ini. Siswa menjadi lebih aktif dan berani sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun tidak dapat dipungkiri, ketika sedang mempresentasikan produk tidak luput dari kendala yaitu proyektor yang digunakan memiliki audio yang kurang jelas. Tetapi peneliti dapat mengatasi kendala tersebut.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* Digital merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman materi melalui fitur-fitur interaktifnya seperti animasi, gambar tiga dimensi/gambar bergerak, dan warna-warna yang cerah membuat pembelajaran lebih menarik dan mencegah kebosanan

(Nurfarida et al., 2023). Produk ini secara signifika n meningkatkan kualitaspengalaman belajar dan efektivitas pembelajaran (Aulia Salsabila et al., n.d.).

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Pop-Up Book* Digital terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Menurut (Islami et al., 2024), *Pop-Up Book* Digital terbukti efektif dalam mendukung proses belajar, terutama karena sifatnya yang interaktif dan menarik juga dilengkapi dengan animasi, gambar tiga dimensi, dan elemen interaktif lainnya sehingga membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up Book* Digital "PUNAH" berbasis *PowerPoint* sangat efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Produk ini sangat bermanfaat bagi siswa kelas II SD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam memahami materi kisah Nabi Nuh a.s. tanpa merasa bosan dan jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Pop-Up Book* Digital berbasis *PowerPoint* "PUNAH" memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran PAI di kelas 2 SD. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, terutama dalam menyajikan kisah Nabi Nuh a.s. yang mengandung nilai-nilai keislaman. Penggunaan model ADDIE dalam proses pengembangan memastikan bahwa media ini dibuat secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil uji validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* Digital ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Keunggulan utama dari *Pop-Up Book* Digital ini adalah kombinasi antara visual interaktif dan animasi yang menarik, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini juga mudah diakses dan digunakan oleh guru serta dapat menjadi alternatif bagi sekolah dalam menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi tanpa memerlukan perangkat lunak yang kompleks. Dengan demikian, pengembangan *Pop-Up Book* Digital ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Ke depannya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan

fitur tambahan atau mengadaptasi media ini untuk jenjang pendidikan lainnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *9*(1), 101–113. https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203

Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), 721-730. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077

Aulia Salsabila, R., Zahra Ihsani, A., Fazrin Zulfikar, an, Nurfadly, R., Komara, I., & Ananthia, W. (n.d.). (2024). PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA POP UP BOOK BERBASIS POWERPOINT BERMUATAN SEX EDUCATION DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(03),* 488-499. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17849

Ayu Nawang Wulan, D., & Suryaning Astutik, L. (2023). Elementary School Teacher Journal PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS 4 SDN 1 WAUNG. | *Elementary School Teacher Journal*, *6(1),* 10-21. https://journal.unnes.ac.id/journals/est/article/view/12173

Brown, A. H., & Green, T. D. (n.d.). (2020). *The Essentials of Instructional Design; Connecting Fundamental Principles with Process and Practice.*

Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.325

Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan QR Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Sekolah Dasar. Metode *Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 19(2),* 127-138. https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index

Husain, R., Otoni Harefa, A., Adi Cakranegara, P., Safwandy Nugraha, M., & Hernaeny, F. (2022). The Effect of Teacher Professional Competence and Learning Facilities on Student Achievement. *Jurnal Pendidikan*, *14*(2), 2489–2498. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1060

Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Ati MZ, A. F. S. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*(2), 704–714. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195

Khoirunnisa, A., Niar, S. A., Nabila, C. T., & Aeni, A. N. (2024). Penerapan E-Book Kibashi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Rancamulya Kelas 5. *ISLAMIKA*, *6*(3), 782–794. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4663

Maulifia, R. R., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Pop-Up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1597–1605. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1259

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1-25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Nurafifah, S., Dewi, A., Furnamasari, Y. F., Dinie, A., Dewi, Y., & Furi, P. (2022). RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(8),* 952-961 https://doi.org/10.26418/jppk.vlli8.57161

Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., Suchyadi[3], Y., Fkip, P., & Pakuan, U. (n.d.). (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SUMBER ENERGI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP,Universityas Mandiri, 8(2),* 2108-2118. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509

Nurfarida, S., Amanda Putri, D., Hofifah, A., Nur Aeni, A., Pendidikan Indonesia, U., Mayor Abdurahman No, J., Sumedang Utara, K., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). Pemanfaatan Media Digital Pop Up Book dalam Pembelajaran Sejarah Khlufaur Rasyidin di Kelas 6 SD. *Journal on Education, 05(04),* 14932–14938. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2568