

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* PANDRA (PANCA INDRA)  
MENGUNAKAN MODEL CTL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*)  
PADA MATERI MENGENAL ANGGOTA TUBUH KEIAS 1**

Abibatun Nuraini Sa'diyah<sup>1</sup>, Dr.Khoirul Anwar<sup>2</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>3</sup>

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik

<sup>1</sup>[abibatunnurainis@gmail.com](mailto:abibatunnurainis@gmail.com), <sup>2</sup>[khoirulanwar@umg.co.id](mailto:khoirulanwar@umg.co.id), <sup>3</sup>[afakh1985@gmail.com](mailto:afakh1985@gmail.com)

**Abstrak** : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru yang jarang menggunakan media pembelajaran terutama pada materi anggota tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Pop Up Book* pada materi Mengenal Anggota Tubuh Kelas I Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 validator ahli. Hasil pengembangan *Pop Up Book* ini memenuhi standar kevalidan dari para validator ahli. Hasil nilai akhir dari validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 95,31% dengan kategori “sangat valid” dan hasil nilai akhir validasi ahli media mendapatkan skor sebesar 95,8% dengan kategori “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra) dapat digunakan kegiatan proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Model ADDIE, Media Pembelajaran, Pop Up Book, Panca Indra*

***DEVELOPMENT OF PANDRA POP UP BOOK MEDIA (PANCA INDRA) USING CTL  
(CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) MODEL ON KNOWING BODY  
MEMBERS OF CLASS 1***

**Abstrack** : *This research is motivated by teachers who rarely use learning media, especially on body parts material. This study aims to produce Pop Up Book media on the Material Knowing the Members of the Body Class I. The method used in this research is the ADDIE development model, which includes analisis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were 3 expert validators. The results of the development of this Pop Up Book meet the standards of validity of the expert validators. The final score of the material expert validation got a score of 95.31% with the "very valid" category and the final score of the media expert validation got a score of 95.8% in the "very valid" category. So it can be concluded that the PANDRA Pop Up Book (The five senses) media can be used for learning process activities.*

**Keywords:** *ADDIE Model, learning Media, Pop Up Book, The five senses*

## PENDAHUIUAN

Potensi peserta didik dapat berkembang dengan efektif apabila seorang pendidik dapat menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran menjadi bagian yang harus diperhatikan oleh pendidik, sebab peserta didik di sekolah dasar masih terbatas dalam memahami materi yang abstrak. Media dan metode pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan antusias belajar peserta didik semakin meningkat. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk dan jenis, salah satunya jenis media visual yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Arsyad (2013) media visual berperan penting dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memperkuat ingatan dan memperlancar pemahaman. Media visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pop Up Book*. *Pop Up Book* adalah buku yang dikembangkan dengan model tiga dimensi berupa lipatan kertas yang pada saat dibuka akan menimbulkan kesan timbul yang menarik. Materi yang digunakan dalam media *Pop Up Book* ini adalah materi Panca Indra dan mengenal anggota tubuh dalam pembelajaran IPA di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas I UPT SD Negeri 71 Gresik, menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat pasif dan tidak antusias karena pada saat pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran apapun.

Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti menggunakan metode CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbasis media pembelajaran *Pop Up Book*. Pendidik dituntut kreatif untuk merancang pembelajaran agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran secara optimal. Peneliti menggunakan metode CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book*, *Pop Up Book* adalah buku berisi gambar yang bisa ditegakkan dan bergerak ketika dibuka dan menampilkan gambar yang menarik sehingga membuat kesan yang menakjubkan, dengan maksud untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik yang diikuti perangkat pembelajaran yang di dalamnya termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Tes Hasil Belajar (THB) pada materi panca indra untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini divalidasi oleh 3 validator ahli. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap pengembangan Pop Up Book Panca Indera kelas 1 Sekolah Dasar.

Menurut Sanjaya dalam bukunya (2005) menjelaskan bahwa, CTL adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan pada peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Pengertian CTL menurut Tim Penulis Depdiknas dalam Hasibuan (2014) adalah sebagai berikut: Pembelajaran Kontektual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penelitian sebenarnya (*authentic assessment*).

Pengertian Anggota Tubuh Menurut Syaifuddin (2009) bagian-bagian tubuh adalah struktur tubuh manusia dalam keadaan berdiri tegak, digambarkan dengan bentuk telapak tangan dan wajah mengarah kedepan dan kaki melakukan tugas dalam mempertahankan keseimbangan pada waktu yang berjalan. Setiap hari manusia beraktivitas menggunakan berbagai anggota tubuh.

Panca indra adalah lima panca indra manusia adalah indra peraba, penglihatan, penciuman, pendengaran, serta perasa. Dengan bantuan organ tubuhnya masing-masing, kelima panca indra dapat mengerjakan fungsinya dengan baik, dan mengirimkan “pesan” khusus ke otak, sehingga manusia bisa mengerti dan merasakan banyak hal. Sedangkan menurut Wulandari et al (2015) panca indra adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar. Alat indra manusia sering disebut panca indra, karena terdiri dari lima indra yaitu indra penglihatan (mata), indra pendengar (telinga), indra pembau atau pencium (hidung), indra pengecap (lidah) dan indra peraba (kulit). Berdasarkan beberapa pendapat diatas panca indra adalah anggota tubuh manusia yang terdiri dari indra penglihatan, indra

pendengar, indra peraba, indra penciuman, dan indra peraba yang mempunyai fungsi masing-masing untuk melakukan berbagai aktivitas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 71 Gresik pada semester genap pada tahun ajaran 2020 atau 2021. Sedangkan subjek pada penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif pengembangan.

Jenis penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry dalam Mulyatiningsih (2012) yang menggunakan 5 tahap pengembangan sebagai berikut analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap ini urut dan tidak bisa diacak serta saling berkaitan. Tahap analisis terdiri dari : (analisis awal akhir), (analisis peserta didik), (analisis materi), (analisis tugas), (perumusan tujuan pembelajaran)

Tahap perancangan design terdiri dari : (penyusunan tes), (pemilihan media), (pemilihan format) (desain media pembelajaran)

Tahap pengembangan terdiri dari : (penilaian ahli) (uji pengembangan) tahap implementasi dilakukan pada kelas 1 UPT SD Negeri 71 Gresik sebanyak 23 peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis media pada tahap implementasi ada kekurangan dan kelemahan tidak. Apabila sudah tidak ada revisi lagi media sudah layak untuk digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada tahap analisis terdiri dari 5 langkah sebagai berikut :

Analisis Awal dan Akhir Tahapan ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di UPT SD Negeri 71 Gresik. Hasil dari wawancara dengan guru kelas I UPT SD Negeri 71 Gresik mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 (K13).

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I UPT SD Negeri 71 Gresik, peneliti langsung melihat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang ada pada pembelajaran tematik kelas I SD. Pada tahap analisis peserta didik peneliti menganalisis karakteristik peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis konsep dan materi Pada tahap ini analisis materi yang digunakan oleh peneliti adalah materi panca indra mengenal anggota tubuh pada kelas I UPT SD Negeri 71 Gresik yang menggunakan kurikulum 2013. Tahap analisis tugas mengacu pada tahap sebelumnya, adalah analisis materi atau konsep.

Tahap perumusan tujuan pembelajaran ini merupakan hasil dari analisis materi dan tugas. Perumusan yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di UPT SD Negeri 71 Gresik untuk kelas I yaitu kurikulum 2013 (K13). Tujuan pembelajaran ini dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut : (1) Dengan adanya media *Pop Up Book*, peserta didik bisa menyebutkan panca indra dengan bahasanya sendiri. (2) Dengan media *Pop Up Book*, peserta didik dapat menjelaskan kegunaan panca indra dengan benar.

Tahap perencanaan atau (*design*) pertama dilakukan dengan memilih media pembelajaran Tahap pemilihan media pembelajaran ini peneliti melakukan pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai bahan dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang dipilih yaitu *Pop Up Book* PANDRA (panca indra). Pemilihan media ini didasarkan pada analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Pemilihan format Pada tahap ini dilakukan pemilihan jenis ukuran dan cetakan media pembelajaran *Pop Up Book* yang akan dibuat, serta membuat penilaian validasi media yang dikembangkan, penilaian media menagacu pada kriteria pemilihan media, materi, serta kriteria *Pop Up Book*

Media pembelajaran *Pop Up Book* Desain setiap background didesain pada kertas yang berukuran A3, kemudian disesuaikan dengan tema yang sudah ada sebelumnya. Tahap pengembangan terdiri dari validasi media pembelajaran software *Corel Draw X7*. Desain setiap background didesain pada kertas yang berukuran A3, kemudian disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain awal *Pop Up Book* PANDRA (panca indra) yang disesuaikan dengan konsep yang ditentukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut, sebagai berikut:

- 1) Membuat desain background setiap halaman yang menjadi isi dari pop up tersebut dengan menggunakan software *Corel Draw X7*. Desain setiap background didesain pada kertas yang berukuran A3, kemudian disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan sebelumnya.



**Gambar 1 Desain salah satu halaman**

- 2) Membuat sketsa objek atau jaring-jaring yang akan ditimbulkan pada bagian pop up dan kemudian sketsa objek tersebut didesain kembali menyerupai objek yang diinginkan.



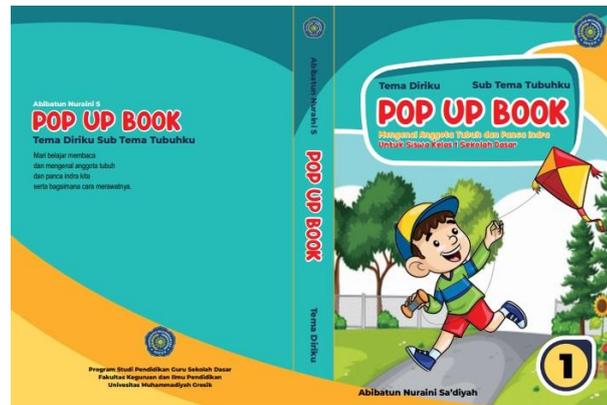
**Gambar 2 Salah satu sketsa setelah didesain**

- 3) Membuat komponen tambahan pada setiap halaman yang sudah dijadikan sebagai space untuk penjelasan dan sifat-sifat bangun ruang.



**Gambar 3 Salah satu komponen tambahan**

- 4) Merangkai semua bagian dan komponen tambahan yang sudah dicetak dan semua bagian yang sudah dirangkai kemudian dilakukan finishing menggunakan *hard cover*.



Gambar 4 Desain cover media

Media pembelajaran *Pop Up Book* ketika sudah dicetak, kemudian divalidasi oleh para ahli, yaitu para ahli media dan ahli materi. Hasil validasi para ahli adalah berupa skor, kritik dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap media pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Hasil Validasi Hasil Media

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian
<b>A.</b>	<b>Keterbacaan</b>	
1.	Penggunaan jenis huruf dalam <i>Pop Up Book</i> dapat terbaca oleh peserta didik	4
2.	Penggunaan bahasa dan kosa kata pada setiap penjelasan dalam media <i>Pop Up Book</i> sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
<b>B.</b>	<b>Kemudahan dalam penggunaan</b>	
3.	Kemudahan dalam penggunaan media <i>Pop Up Book</i> PANDRA (Panca Indra)	3
<b>C.</b>	<b>Kualitas tampilan</b>	
4.	<i>Pop Up Book</i> dapat dibuka dan ditutup tanpa merusak atau merobek lembaran kertas yang lain	4
5.	Kertas lembaran pada <i>Pop Up Book</i> tidak berpotongan sehingga tidak berhalangan saat membuka atau menutup buku	4
6.	<i>Pop Up Book</i> rapi saat ditutup	4
7.	<i>Pop Up Book</i> memiliki unsur bentuk, warna, dan tekstur yang menarik	4
<b>C.</b>	<b>Mutu dalam pengelolaan media</b>	
8.	Media pembelajaran memiliki kemungkinan untuk bertahan lama	4
9.	Media pembelajaran memiliki nilai kepraktisan (dapat digunakan kapan saja dan dimana saja)	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>35</b>
<b>Presentase</b>		<b>97,2 %</b>

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian
<b>A. Keterbacaan</b>		
1.	Penggunaan jenis huruf dalam <i>Pop Up Book</i> dapat terbaca oleh peserta didik	3
2.	Penggunaan bahasa dan kosa kata pada setiap penjelasan dalam media <i>Pop Up Book</i> sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
<b>B. Kemudahan dalam penggunaan</b>		
3.	Kemudahan dalam menggunakan media <i>Pop Up Book</i> PANDRA (Panca Indra)	4
<b>C. Kualitas tampilan</b>		
4.	<i>Pop Up Book</i> dapat dibuka dan ditutup tanpa merusak atau merobek lembaran kertas yang lain	4
5.	Kertas lembaran pada <i>Pop Up Book</i> tidak berpotongan sehingga tidak berhalangan saat membuka atau menutup buku	4
6.	<i>Pop Up Book</i> rapi saat ditutup	4
7.	<i>Pop Up Book</i> memiliki unsur bentuk, warna, dan tekstur yang menarik	4
<b>C. Mutu dalam pengelolaan media</b>		
8.	Media pembelajaran memiliki kemungkinan untuk bertahan lama	4
9.	Media pembelajaran memiliki nilai kepraktisan (dapat digunakan kapan saja dan dimana saja)	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>34</b>
<b>Presentase</b>		<b>94,4%</b>

Pada Tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa hasil validasi media Pop Up Book sudah memenuhi standart kevalidan. Ahli Media memberikan skor 97,3 % dan Ahli Materi memberikan skor 93,3 % yang artinya media Pop Up Book dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Revisi dari para Validator

No.	Komentar / Saran dari Validator	Perbaikan / Revisi
<b>Validator Ahli : Media I</b>		
1.	-	-
<b>Validator Ahli : Media II</b>		
1.	Supaya diperhatikan penggunaan huruf kapital dikelas 1 utamanya semester 1	
<b>Validator ahli : Materi I</b>		
<u>1.</u>	Media pembelajaran <i>Pop Up Books</i> sangat cocok digunakan	-

	pada siswa-siswi kelas I SD	
<b>Validator ahli : Materi II</b>		
1.	Isi materi sudah sesuai dengan KI dan KD, media sudah bisa digunakan	-

## PEMBAHASAN

Media adalah suatu perangkat atau unsur yang mendukung dalam sumber belajar dan di dalamnya mengandung materi yang membuat peserta didik langsung terfokus pada materi tersebut. Menurut Jalinus (2016) dalam bukunya menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber pembelajaran ke peserta didik baik individu maupun kelompok, yang dapat merangsang perhatian, pikiran dan minat pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas menjadi lebih aktif dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra) untuk kelas I Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini untuk memberikan kesamaan pengalaman peserta didik tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan.

Hal tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2015) bahwa media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan seperti melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Penelitian ini berkontribusi dalam menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik melalui media pembelajaran PANDRA (panca indra) serta penerapan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), yang dimana peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang aplikatif tidak sekedar menjadi pendengar yang pasif terhadap penjelasan yang disampaikan pendidik.

Pada tahap implementasi terbatas dilakukan dengan menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dalam pengajaran. Peneliti membagi 2 kelompok untuk memudahkan dalam memberikan pengarahan dan diskusi. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan bercerita bagian-bagian panca indra.

Peneliti mengamati kegiatan tersebut untuk mencari tahu apa yang diketahui peserta didik tentang bagian-bagian anggota tubuh. Setelah peserta didik bercerita peneliti

memberikan penjelasan tentang anggota tubuh dan fungsi media pembelajaran *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra). Peserta didik mengamati media *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra), setelah itu peneliti memberikan penjelasan tentang bagian-bagian tubuh tertentu ada yang memiliki kegunaan khusus, bagian tubuh tersebut disebut panca indra.

Setelah peneliti memberikan penjelasan, peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang anggota tubuh untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam materi panca indra. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran ini mempunyai kekurangan yaitu tidak bisa menjangkau peserta didik dalam jumlah yang banyak.

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* ini adalah data yang diperlukan peneliti mengenai kevalidan media. Peneliti hanya melakukan validasi media, validasi materi kepada validator ahli media dan ahli materi dan juga memberikan angket respon peserta didik.

Skor presentase yang diperoleh dari hasil validasi ke 1 oleh validator ahli media adalah sebesar 97,2 % dengan kriteria sangat valid sehingga media *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari validator ke II ahli materi mendapatkan skor sebesar 93,75% dengan kriteria sangat valid. Begitupun hasil angket respon peserta didik juga mendapatkan skor sebesar 83,1%, jadi ketiga hasil validasi tersebut mendapatkan kriteria sangat valid.

Kelebihan Media *Pop Up Book* (1) Media *Pop Up Book* panca indra ini dapat dijadikan sebagai buku tambahan atau buku suplemen untuk belajar mengenal anggota tubuh (2) Media *Pop Up Book* panca indra bersifat semi konkret dengan menunjukkan anggota tubuh manusia yang bervolume (3D) dalam kemasan sebuah buku (3) Media *Pop Up Book* panca indra ini memiliki desain yang animatif dengan menunjukkan benda atau objek yang menyerupai gambar aslinya, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kekurangan Media *Pop Up Book* Media *Pop Up Book* ini hanya mampu menampilkan satu objek atau benda yang menyerupai panca indra yang dimaksud, sehingga terkesan kurang variatif. Pemanfaatan space yang kurang maksimal sehingga masih banyak ruang kosong yang sebenarnya masih bisa untuk diisi objek atau hal-hal yang mendukung materi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* PANDRA (Panca Indra) untuk kelas I. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE oleh

Dick & Carry yang dilakukan melalui 5 tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Media *Pop Up Book* dapat digunakan pada proses kegiatan pembelajaran pada materi panca indra mengenal anggota tubuh sesuai hasil validasi media dan validasi materi oleh validator serta uji coba terbatas pada peserta didik. Media pembelajaran *Pop Up Book* dikatakan valid karena hasil presentasi validator dari ahli media mendapatkan skor sebesar 95,8% dan validator ahli materi juga mendapatkan skor sebesar 95,31%. Sehingga media pembelajaran *Pop Up Book* dikatakan valid dan dapat digunakan kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran *Pop Up Book* dikatakan praktis karena validator ahli media dan validator ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* dapat digunakan dengan sedikit revisi. Media pembelajaran *Pop Up Book* dikatakan efektif karena ada angket respon peserta didik sangat baik. Hal tersebut diketahui dari hasil angket respon peserta didik yang mendapatkan skor sebesar 83,1%.

#### DAFTAR PUSAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Hasibuan, I. (2014). Model Pembelajaran CTI (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma*, 2(1).
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Alfabeta.
- Sanjaya. (2005). *Pembelajaran Contextual Teaching and Learning*. Alfabeta.
- Syaifuddin. (2009). *Anatomi Tubuh Manusia* (2nd ed.). Salemba Medika.
- Wulandari, H., Kusmarini, Y., & Suryanata, I. (2015). Peranvangan Interior “Five Senses” di Surabaya. *Jurnal Intra*.