

Pengembangan *Pop-Up Book* Kasepuhan Gelaralam untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar

Azka Adawiyah^{1*}, Din Azwar Uswatun², Arsyi Rizqia Amalia³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

Corresponding Author's e-mail: azkaadawiyah006@ummi.ac.id



e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 07 Juli, 2026

Page: 2730-2738

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i7.2998>

Article History:

Received: Mei 14, 2026

Revised: Juni 11, 2026

Accepted: Juli 16, 2026

Abstract : Reading comprehension is a crucial thinking process for primary school pupils to grasp implicit messages and main ideas within texts. Classroom realities show that pupils often regard reading as a tedious formality, resulting in limited comprehension. This study aimed to examine the feasibility and effectiveness of developing POPGELAM media (Pop-Up Book Kasepuhan Gelaralam), a three-dimensional visual learning innovation integrating local wisdom values. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model at SDN Parungseah Gede, involving 41 Year IV pupils. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and pre-test and post-test assessments. Material expert validation reached 100% (Highly Feasible), while practitioner expert validation reached 93.75% (Highly Feasible). Pupils' responses to the media were positive, with a mean score of 78.36. Effectiveness analysis using the N-Gain score produced a mean of 1.88, categorised as high. The study concludes that POPGELAM successfully transformed passive reading into interactive learning, improved pupils' reading comprehension skills, and fostered pride in Kasepuhan Gelaralam's traditional heritage, preserved continuously for 650 years.

Keywords: Reading Comprehension; Pop-Up Book; Kasepuhan Gelaralam.

Abstrak : Membaca pemahaman merupakan proses berpikir yang krusial bagi siswa sekolah dasar untuk menangkap pesan tersembunyi dan ide pokok dalam teks. Kenyataan di lapangan menunjukkan siswa sering menganggap membaca sebagai formalitas yang membosankan sehingga pemahaman mereka rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas pengembangan media POPGELAM (Pop-Up Book Kasepuhan Gelaralam) inovasi pembelajaran visual 3D yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal. Metode penelitian menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE yang dilaksanakan di SDN Parungseah Gede dengan jumlah 41 siswa kelas IV. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan tes pretest posttest. Hasil validasi ahli materi mencapai presentase 100% (Sangat Layak) dan ahli praktisi mencapai 93,75% (Sangat Layak). Respon siswa terhadap media berada pada kategori positif dengan rata-rata skor 78,36. Analisis efektivitas melalui skor N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 1,88 yang masuk dalam kategori Tinggi. Penelitian menyimpulkan bahwa media POPGELAM berhasil mengubah aktivitas membaca pasif menjadi interaktif, meningkatkan keterampilan

membaca pemahaman siswa, serta menanamkan rasa bangga terhadap warisan adat Kasepuhan Gelaralam yang telah terjaga selama 650 tahun.

Kata Kunci : Membaca Pemahaman, Pop-Up Book, Kasepuhan Gelaralam

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan fondasi penting bagi keberhasilan belajar siswa karena sebagian besar proses pemerolehan pengetahuan di sekolah bergantung pada kemampuan mengakses dan memaknai informasi tertulis. Namun, membaca tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengenali kata dan melafalkan teks. Perkembangan ilmu membaca menempatkan membaca sebagai proses aktif yang melibatkan pengenalan kata, pemahaman bahasa, pengetahuan latar, penalaran verbal, regulasi diri, motivasi, dan keterlibatan pembaca (Duke & Cartwright, 2021). Kebiasaan membaca sejak usia anak juga berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif dan pengalaman belajar yang lebih positif pada tahap perkembangan berikutnya (Sun et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan memahami teks perlu dikembangkan sejak sekolah dasar sebagai dasar bagi siswa untuk belajar, menilai informasi, dan membangun pengetahuan secara berkelanjutan (Porter et al., 2023). Studi longitudinal berskala besar juga menemukan hubungan positif antara membaca untuk kesenangan sejak masa kanak-kanak dan performa kognitif pada masa remaja.

Membaca pemahaman merupakan proses konstruksi makna yang menuntut pembaca mengintegrasikan informasi dalam teks dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Dalam perspektif *Active View of Reading*, pemahaman dipengaruhi oleh interaksi antara kemampuan mengenali kata, memahami bahasa, menggunakan strategi, membangun inferensi, mengaktifkan pengetahuan latar, dan mempertahankan keterlibatan selama membaca (Duke & Cartwright, 2021). Dengan demikian, siswa yang mampu membaca secara lancar belum tentu mampu memahami pesan, menemukan ide pokok, menafsirkan informasi tersirat, memberikan alasan logis, dan menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasanya sendiri. Pembelajaran membaca pemahaman perlu mengarahkan siswa pada aktivitas berpikir aktif dan pembentukan hubungan antargagasan dalam teks, bukan sekadar menjawab pertanyaan literal setelah membaca (Capin et al., 2024; Kim et al., 2023). Pembelajaran berbasis pengetahuan yang dibangun secara tematis juga dapat membantu siswa mentransfer pengetahuan pada teks terkait dan memperkuat pemahaman bacaan (Kim et al., 2023).

Permasalahan membaca pemahaman masih terlihat dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Siswa sering memandang membaca sebagai kegiatan formal untuk menyelesaikan tugas sehingga mereka membaca tanpa keterlibatan yang mendalam. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kesulitan mengidentifikasi ide pokok, membuat inferensi, memahami pesan tersirat, dan menyampaikan kembali isi bacaan. Padahal, motivasi dan keterlibatan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses membaca karena keduanya memengaruhi intensitas interaksi pembaca dengan teks (Duke & Cartwright, 2021; McBreen & Savage, 2021). Sun et al. (2024) juga menunjukkan pentingnya pengalaman membaca yang berlangsung secara konsisten dan menyenangkan bagi perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, persoalan membaca pemahaman tidak dapat dijelaskan hanya melalui kemampuan teknis membaca, tetapi perlu mempertimbangkan kualitas pengalaman dan keterlibatan siswa selama berinteraksi dengan bacaan.

Kondisi awal pembelajaran di SDN Parungseah Gede menunjukkan bahwa kegiatan membaca masih banyak bergantung pada buku paket dan bahan bacaan yang tersedia secara konvensional. Keterbatasan variasi media menyebabkan informasi dalam bacaan belum selalu disajikan melalui bentuk yang menarik dan mudah dikonstruksi oleh siswa. Persoalan ini penting karena penelitian mutakhir masih menemukan adanya kesenjangan antara pengetahuan ilmiah tentang pengajaran membaca pemahaman dan praktik yang digunakan dalam pembelajaran (Capin et al., 2024; Porter et al., 2023). Siswa sekolah dasar membutuhkan dukungan visual dan kontekstual yang membantu mereka menghubungkan teks dengan objek, peristiwa, dan pengetahuan yang dapat dibayangkan. Kajian visual literacy menunjukkan bahwa gambar dalam

literatur anak dapat berperan dalam proses berpikir, pembentukan makna, dan interaksi siswa dengan teks (Farrar et al., 2024). Oleh sebab itu, diperlukan media yang tidak hanya menampilkan teks bacaan, tetapi mampu memberikan *visual scaffold* untuk mendukung proses memahami isi cerita.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah *pop-up book*. Media ini memadukan teks dengan konstruksi visual tiga dimensi dan elemen bergerak yang muncul ketika halaman dibuka. Secara pedagogis, nilai utama media interaktif tidak terletak pada daya tarik visual semata, tetapi pada kesesuaian elemen visual dengan isi cerita. Meta-analisis Furenes et al. (2021) menunjukkan bahwa fitur tambahan dalam buku dapat mendukung pemaknaan apabila selaras dengan alur dan informasi cerita, sedangkan fitur yang tidak relevan justru berpotensi mengalihkan perhatian pembaca. Temuan tersebut menegaskan bahwa desain media membaca perlu menghubungkan teks dan visual secara fungsional. Kajian Farrar et al. (2024) juga memperlihatkan pentingnya gambar sebagai sumber pembentukan makna dalam pengalaman membaca anak. Atas dasar tersebut, *pop-up book* dapat diarahkan sebagai media yang membantu siswa memvisualisasikan informasi dalam teks dan membangun pemahaman yang lebih konkret (Furenes et al., 2021; Farrar et al., 2024). Meta-analisis terhadap 39 studi yang melibatkan 1.812 anak juga menunjukkan bahwa desain pengayaan buku perlu benar-benar selaras dengan cerita agar mendukung pemahaman, bukan sekadar menambah interaktivitas.

Selain persoalan membaca pemahaman, pembelajaran sekolah dasar menghadapi kebutuhan untuk mendekatkan siswa dengan pengetahuan sosial dan budaya di lingkungannya. Pengetahuan budaya dan pengetahuan isi merupakan bagian dari sumber pengetahuan latar yang dapat mendukung pembaca dalam membangun makna teks (Duke & Cartwright, 2021; Kim et al., 2023). Dalam konteks Kabupaten Sukabumi, Kasepuhan Gelaralam memiliki nilai kontekstual karena merepresentasikan kehidupan komunitas adat, tradisi leluhur, praktik pertanian, dan pemeliharaan lingkungan yang diwariskan lintas generasi. Namun, berdasarkan kondisi awal penelitian, sebagian siswa kelas IV belum mengenal Kasepuhan Gelaralam secara memadai. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya bahan bacaan yang menghubungkan proses literasi dengan konteks lokal yang dekat dengan lingkungan sosial siswa. Pembelajaran yang kaya konten dapat memperluas pengetahuan latar yang selanjutnya mendukung konstruksi pemahaman terhadap teks (Kim et al., 2023). Hal ini juga selaras dengan pandangan bahwa teks, tugas membaca, dan konteks sosiokultural berinteraksi dalam membentuk proses membaca (Duke & Cartwright, 2021).

Dalam perspektif pendidikan Islam, urgensi membaca juga ditegaskan dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1–5 yang menempatkan aktivitas membaca sebagai bagian penting dalam proses memperoleh pengetahuan. Nilai tersebut menguatkan pandangan bahwa aktivitas membaca perlu menghasilkan pemahaman dan perkembangan pengetahuan, bukan berhenti pada pengenalan simbol tertulis. Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu dirancang untuk mendorong rasa ingin tahu, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam mengonstruksi makna. Penelitian mengenai motivasi membaca menunjukkan bahwa intervensi yang secara sengaja memperkuat motivasi dapat memberikan kontribusi terhadap keterlibatan dan capaian membaca siswa (McBreen & Savage, 2021). Pilihan bahan bacaan yang menarik dan pengalaman membaca yang positif juga relevan untuk membangun hubungan yang lebih berkelanjutan antara anak dan aktivitas membaca (Sun et al., 2024; Altamura et al., 2024). Bukti mutakhir menunjukkan bahwa format media dan desain pengalaman membaca perlu dipilih berdasarkan tujuan pemahaman, karena interaktivitas yang tidak relevan tidak otomatis meningkatkan hasil membaca.

State-of-the-art penelitian membaca menunjukkan perkembangan dari pendekatan yang memandang pemahaman sebagai hasil kemampuan linguistik menuju pendekatan multidimensional yang mempertimbangkan pengetahuan latar, regulasi diri, motivasi, konteks, dan karakteristik teks (Duke & Cartwright, 2021). Penelitian lain berfokus pada integrasi pengetahuan isi dalam pembelajaran literasi (Kim et al., 2023), kualitas praktik pengajaran membaca pemahaman (Capin et al., 2024), motivasi membaca (McBreen & Savage, 2021), membaca untuk kesenangan (Sun et al., 2024), visual literacy dalam literatur anak (Farrar et al., 2024), serta perbandingan dan desain media membaca cetak dan digital (Furenes et al., 2021;

Altamura et al., 2024). Temuan Furenes et al. menegaskan bahwa buku cetak dan pengayaan yang relevan dengan cerita tetap memiliki posisi penting dalam mendukung pemahaman anak.

Meskipun penelitian terdahulu telah menjelaskan peran visual, motivasi, pengetahuan isi, dan format media dalam membaca, kajian tersebut cenderung membahas setiap komponen secara terpisah. Masih terbatas penelitian pengembangan yang secara khusus mengintegrasikan media buku fisik tiga dimensi, indikator membaca pemahaman siswa kelas IV, dan narasi kearifan lokal Kasepuhan Gelaralam dalam satu desain pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesenjangan ini menjadi dasar pengembangan POPGELAM (*Pop-Up Book Kasepuhan Gelaralam*). Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan *pop-up book* sebagai *culturally contextualised visual scaffold* yang menempatkan elemen tiga dimensi bukan sekadar sebagai dekorasi, tetapi sebagai representasi visual yang diselaraskan dengan isi bacaan, ide pokok, informasi tersirat, dan alur cerita. Posisi desain tersebut relevan dengan bukti bahwa pengayaan visual akan lebih bermanfaat ketika memiliki hubungan langsung dengan narasi dan proses pembentukan makna (Furenes et al., 2021; Farrar et al., 2024).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas media POPGELAM dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Parungseah Gede. Penelitian ini juga menempatkan Kasepuhan Gelaralam sebagai konteks isi bacaan untuk memperkenalkan pengetahuan budaya lokal kepada siswa. Urgensi penelitian terletak pada upaya menjawab dua kebutuhan pendidikan secara bersamaan, yaitu meningkatkan kualitas membaca pemahaman melalui media visual tiga dimensi yang relevan dengan cerita dan menghadirkan pengetahuan budaya lokal ke dalam pengalaman literasi siswa. Dengan demikian, POPGELAM diharapkan menjadi media pembelajaran kontekstual yang mendukung siswa memahami teks secara aktif sekaligus mengenali lingkungan budaya daerahnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah peneliti pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Pendekatan *R&D* diterapkan untuk menghasilkan produk tertentu dan menilai tingkat efektivitas produk tersebut dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah berurutan, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), mencakup analisis permasalahan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dan minimnya pemahaman budaya lokal; (2) Desain (*Design*), menyusun rancangan *storyboard* media yang mencakup cover, isi cerita bertema kearifan lokal, dan penyusunan instrumen penilaian, (3) Pengembangan (*Development*), merealisasikan konsep rancangan menjadi produk fisik media cetak 3D menggunakan kertas *art carton* dengan teknik *pop-up engineering* serta melakukan uji validasi para ahli, (4) Implementasi (*Implementation*), menerapkan langsung produk media POPGELAM dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan (5) Evaluasi (*Evaluation*), melakukan penilaian formatif dan sumatif terhadap jalannya proses pengembangan dan hasil akhir produk. Subjek dalam penelitian pengembangan ini melibatkan validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli praktisi pendidikan, serta siswa kelas IV SDN Parungseah Gede yang berjumlah 41 orang sebagai pengguna produk.

Objek penelitian adalah tingkat kelayakan dan efektivitas media POPGELAM dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2026 bertempat di SDN Parungseah Gede Jl. Parungseah No. 933, Desa Parungseah, Kecamatan Sukabumi, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara analisis kebutuhan dengan guru kelas, observasi langsung proses belajar siswa menggunakan media, serta penyebaran angket (kuesioner) instrumen penilaian kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan respon siswa. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur efektivitas keterampilan membaca pemahaman siswa. Teknik analisis data kelayakan dihitung menggunakan persentase skor skala Likert 1-4 untuk menentukan kriteria kelayakan produk (Sangat Layak, Cukup Layak, Kurang Layak, Sangat Tidak Layak). Sementara itu, pengujian efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan

menggunakan perhitungan rumus *N-Gain Score* sebesar 1,88. Merujuk pada kriteria efektivitas, skor tersebut berada pada rentang $g > 0,70$ yang masuk dalam kategori Tinggi. Sehingga menunjukkan bahwa media yang digunakan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, dengan perolehan nilai yang bergerak dari nilai minimal -3,43 hingga nilai maksimal sebesar 14,75 serta rata-rata *N-Gain* persen mencapai 188,32%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media POPGELAM dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan model ADDIE. Pada tahap *analysis*, hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN Parungseah Gede menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah dan pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku paket konvensional tanpa dukungan media interaktif. Selain itu, pemahaman siswa terhadap kearifan lokal Sukabumi, khususnya komunitas adat Kasepuhan Gelaralam, juga masih terbatas. Berdasarkan temuan tersebut, tahap *design* dilakukan dengan menyusun *storyboard* POPGELAM yang mengintegrasikan lima tahapan utama sistem pertanian tradisional Kasepuhan Gelaralam secara kronologis, yaitu *Ngaseuk*, *Mipit*, *Nganyaran*, *Ngadiukeun*, dan *Serentaun*. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dengan skala 1–4 serta tes keterampilan membaca pemahaman dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, pada tahap *development*, rancangan media direalisasikan menjadi produk fisik menggunakan kertas *art carton* berlapis *glossy* dan teknik *pop-up engineering* untuk menghasilkan visual tiga dimensi. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli sebelum diimplementasikan dalam uji coba pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Penilaian 3 validator

Hasil Penilaian 3 Validator

Validator	Presentase (%)	Kategori
Ahli Media	91,04%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Praktisi	94,17%	Sangat Layak
Rata-rata	95,07%	Sangat Layak

Sumber : Pribadi

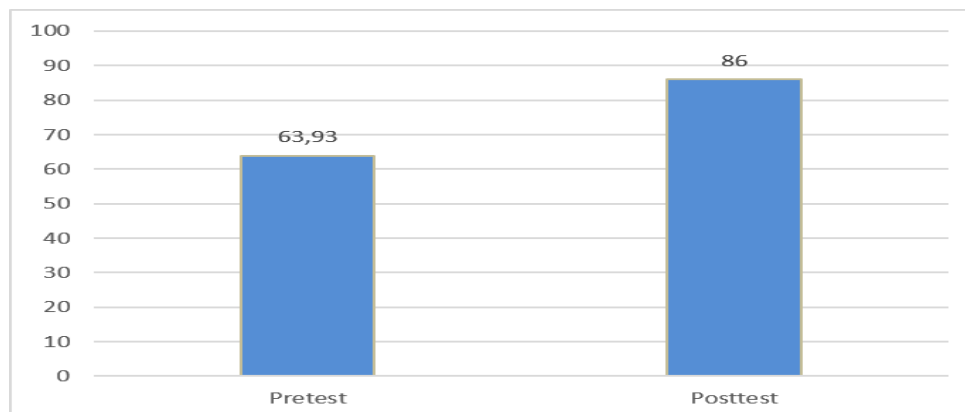
Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari ketiga validator terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat positif. Nilai tertinggi dicapai pada aspek ahli materi dengan skor sempurna yaitu 100%. Sementara itu, nilai untuk aspek ahli praktisi mencapai 94,17% dan ahli media sebesar 91,04%. Secara keseluruhan, setelah dilakukan analisis lebih lanjut, diperoleh nilai rata-rata (mean) dari keseluruhan validator sebesar 95,07%. Hal ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan penilaian yang sangat baik dengan kategori Sangat Layak.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media POPGELAM (*Pop-Up Book* Kasepuhan Gelaralam) diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Parungseah Gede. Proses implementasi ini melibatkan 41 orang siswa sebagai subjek pengguna produk. Sebelum media digunakan, siswa terlebih dahulu diberikan instrumen tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan dasar membaca pemahaman mereka. Setelah itu, pembelajaran dilakukan secara interaktif dan kolaboratif dengan memanfaatkan komponen visual tiga dimensi (*3D*) serta elemen lipatan timbul

yang ada pada media POPGELAM. Di akhir sesi pembelajaran, siswa diberikan tes akhir (*post-test*) menggunakan instrumen yang setara untuk mengukur efektivitas media, dilanjutkan dengan penyebaran angket respon siswa guna mengetahui tingkat kepraktisan produk dari sudut pandang pengguna.

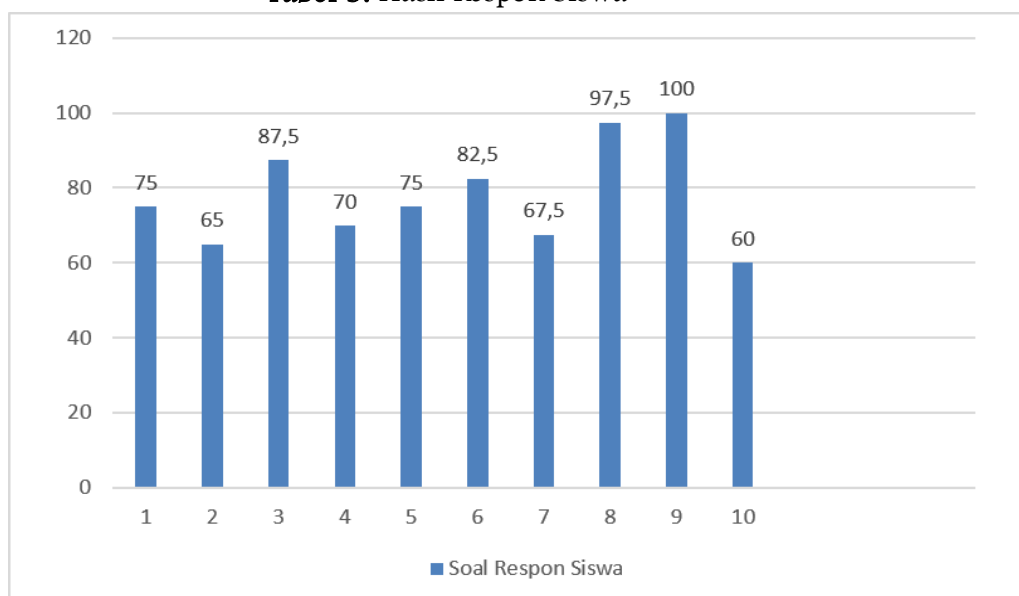
Tabel 2. Hasil Pretest Posttest



Sumber : Pribadi

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh data peningkatan kemampuan kognitif siswa yang sangat signifikan. Skor rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa melonjak dari nilai pre-test sebesar 63,93 menjadi nilai post-test sebesar 86,00. Setelah dilaksanakan implementasi media POPGELAM, peneliti menyebarkan angket respon siswa untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dan kemudahan pengguna media dari sudut pandang pengguna. Hasil ini diperoleh dari angket respon siswa dan disajikan dalam diagram berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa



Sumber : Pribadi

Berdasarkan data pada digram diatas, nilai rata-rata dari angket respon siswa adalah 78,36. Nilai ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media POPGELAM ini termasuk kategori Positif. Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan berhasil membuat suasana kelas menjadi seru dan menyenangkan. Siswa merasa lebih mudah memahami materi karena mereka bisa ikut mencoba dan memainkan media tersebut secara berkelompok, sehingga mereka tidak

merasa bosan saat belajar. Selain dari angket respon yang positif ini, POPGELAM juga dibuktikan dari nilai hasil belajar siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi sebagai fase akhir model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan formatif dan sumatif untuk menguji kelayakan serta efektivitas media POPGELAM. Evaluasi formatif dilaksanakan secara bertahap pada setiap akhir fase pengerjaan, meliputi identifikasi masalah membaca pemahaman dan minimnya pengetahuan budaya lokal pada fase analisis, perbaikan aspek teknis (kontras warna judul, ukuran font, kekokohan pop-up, dan sinkronisasi layout) berdasarkan masukan validator pada fase desain dan pengembangan, serta observasi interaksi visual 3D siswa pada fase implementasi. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir penelitian untuk mengukur dampak nyata berupa respon pengguna yang positif serta peningkatan signifikan pada keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar setelah menggunakan produk tersebut.

Pembahasan

Hasil pengembangan media POPGELAM menunjukkan tingkat kelayakan dan efektivitas yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 52 (persentase kelayakan 100%) sementara validasi ahli praktisi menghasilkan total skor 60 (persentase kelayakan 93,75%) yang keduanya masuk dalam kategori Sangat Layak. Pada tahap implementasi angket respon siswa menghasilkan nilai rata-rata 78,36 yang dikategorikan Positif. Keberhasilan peningkatan keterampilan membaca pemahaman ini diperkuat oleh uji efektivitas melalui pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain score yang mencapai nilai rata-rata 1,88 atau 188,32% (kategori tinggi). Menurut Sevita, *et al.* (2022). Secara teoretis peningkatan hasil belajar ini terjadi karena media visual tiga dimensi (3D) mampu menjembatani konsep yang kurang difahami anak.

Kelayakan desain visual media ini didasarkan pada elemen estetika buku yang sejalan dengan teori Triwijaka, dkk. (2022) serta Smaldino, dkk. (2019), yang menekankan pentingnya keserasian kombinasi warna, kreativitas lipatan, ketepatan ukuran huruf, dan keseimbangan tata letak. Dari segi substansi materi, kesesuaian cerita dengan tingkat perkembangan kognitif anak telah memenuhi standar kelayakan menurut Pusmetbuk Kemendikbudristek (2022) dan Ashar (2012). Hal ini memperlihatkan bahwa anak-anak masih sulit memahami hal-hal yang abstrak jika tidak dibantu oleh benda nyata, selama ini kegiatan membaca pemahaman di sekolah sering kali membosankan karena siswa hanya diberikan teks cerita yang panjang dan padat. Selain itu, kepraktisan operasional media di dalam kelas didukung oleh teori Suryani, dkk. (2018) serta Daryanto (2016). Secara metodologis, efektivitas media POPGELAM ini terbukti signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 4 di SDN Parungseah Gede, selaras dengan penjelasan Nurfadillah, dkk. (2021) dan Sudirtha, dkk. (2023), dimana media kreatif dapat merangsang kenyamanan psikologis, menghilangkan kejenuhan, dan mengoptimalkan imajinasi anak.

Ketika membaca tentang Kasepuhan Gelaralam siswa tidak hanya melihat teks, tetapi juga bisa langsung melihat untuk melihat tiga dimensi dari pegunungan di kaki Gunung Halimun, rumah adat beratap ijukk, hingga miniatur lumbung padi. Keunggulan utama POPGELAM ini adanya unsur kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, Cerita di dalam buku ini sengaja dibuat dengan budaya masyarakat di Kabupaten Sukabumi. Isinya menceritakan petualangan yang mengenalkan tahap-tahap bertani tradisional di Kasepuhan Gelaralam, mulai dari menanam padi (ngaseuk), memanen (mipit), mengambil hasil panen baru (nganyaran), menyimpan padi ke lumbung (ngadiukeun), sampai acara syukuran besar setiap tahunnya (serentaun). Kehadiran media ini tidak hanya menjadi solusi atas rendahnya keterampilan membaca pemahaman, melainkan untuk mengatasi krisis identitas budaya lokal di Sukabumi.

Sebagai produk inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, media POPGELAM telah dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi melalui serangkaian uji validasi. Hasil observasi langsung di lapangan memperlihatkan bahwa penggunaan POPGELAM berhasil mengubah rasa bosan siswa dan pemahaman membaca menjadi ruang belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusias yang tinggi ketika berdiskusi secara berkelompok, merangsang kemampuan verbal siswa, saling bertukar pikiran dan mengomunikasikan ulang makna bacaan

secara mandiri. Melalui fase evaluasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media POPGELAM berbasis kearifan lokal Sukabumi teruji secara ilmiah dan mampu mengubah pola pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan efektif meningkatkan pemahaman membaca siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan melalui model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media POPGELAM dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan terukur. Media POPGELAM dinyatakan memenuhi validitas kelayakan yang sangat tinggi dan dikategorikan "Sangat Layak" digunakan berdasarkan penilaian objektif dari validator ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan, serta didukung respon positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata sebesar 78,36. Dari segi efektivitas, media pembelajaran ini terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Parungseah Gede. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 63,93 (*pretest*) menjadi 86,00 (*posttest*), serta hasil analisis perhitungan *N-Gain Score* sebesar 1,88 (188,32%) yang masuk dalam kriteria efektivitas Kategori Tinggi. Implementasi media ini berhasil mengubah pola pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik, membantu siswa mengonstruksi makna bacaan, menemukan ide pokok, menyimpulkan teks cerita, serta menanamkan rasa bangga terhadap warisan leluhur di Sukabumi sejak dini. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah pelaksanaan uji coba produk yang baru dilakukan terbatas pada satu sekolah dasar dengan sampel 41 orang siswa, ruang lingkup materi cerita yang masih berfokus pada kebudayaan Kasepuhan Gelaralam, serta sifat fisik material kertas *pop-up* tebal yang memiliki kerentanan mekanis lecek atau robek jika digunakan secara sembarangan dalam jangka waktu lama.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperluas cakupan wilayah dan subjek sekolah uji coba agar produk dapat digeneralisasikan secara menyeluruh, disarankan mengembangkan variasi materi literasi kebahasaan Bahasa Indonesia lain di luar tema adat perlu adanya penguatan kualitas bahan cetak fisik buku serta integrasi inovasi teknologi *QR Code* berbasis *audio visual* untuk melengkapi fitur fisik kertas *pop-up*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Dosen Pembimbing, Kepala Sekolah, serta Guru Kelas IV SDN Parungseah Gede atas segala bimbingan, izin, kerja sama, dan bantuan yang telah diberikan, serta orang tua yang selalu mendoakan dan memfasilitasi penulis dari awal hingga akhir, sahabat, dan teman baik yang selalu menguatkan dan berjuang bersama sehingga penelitian skripsi dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diselesaikan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Altamura, L., Vargas, C., & Salmerón, L. (2024). Do new forms of reading pay off? A meta-analysis on the relationship between leisure digital reading habits and text comprehension. *Review of Educational Research*.
- Capin, P., Dahl-Leonard, K., & Hall, C. (2024). Reading comprehension instruction: Evaluating our progress since Durkin's seminal study. *Scientific Studies of Reading*.
- Duke, N. K., & Cartwright, K. B. (2021). The science of reading progresses: Communicating advances beyond the simple view of reading. *Reading Research Quarterly*, 56(S1), S25–S44. doi:10.1002/rrq.411
- Fadzilah, F., Fatkhur Royana, I., & Handayani, D. E. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 223-230.
- Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). Thinking and learning through images: A review of research related to visual literacy, children's reading and children's literature. *Education 3–13*, 52(7), 993–1005. doi:10.1080/03004279.2024.2357892

- Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 91(4), 483–517. doi:10.3102/0034654321998074
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 Di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3).
- Khamidah, A., & Tri Yulia, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *Jurnalisi*, 3(1), 8-15.
- Kim, J. S., Burkhauser, M. A., Relyea, J. E., Gilbert, J. B., & Scherer, E. (2023). A longitudinal randomized trial of a sustained content literacy intervention from first to second grade: Transfer effects on students' reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*.
- McBreen, M., & Savage, R. (2021). The impact of motivational reading instruction on reading achievement and motivation: A systematic review and meta-analysis. *Educational Psychology Review*.
- Metsala, J. L., & Kalindi, S. C. (2022). The effects of a computer-based early reading programme on the literacy skills of kindergarten students. *Reading Psychology*.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi "Perubahan Wujud Zat Benda". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117-134.
- Porter, S. B., Odegard, T. N., Farris, E. A., & Oslund, E. L. (2023). Effects of teacher knowledge of early reading on students' gains in reading foundational skills and comprehension. *Reading and Writing*.
- Ramdhani, F., & Ahmad, A. F. (2024). Peran Literasi Baca Tulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setiabudi Pamulang. SEMNASFIP: Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah, 2809-1914.
- Sholihah, A., Danuji, S., & Sugianto, F. (2025). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Kingdom Monera Dan Protista Kelas VII SMP. BIOSFER, J.Bio & Pend.Bio, 10(1), 39-47.
- Sun, Y.-J., Sahakian, B. J., Langley, C., Yang, A., Jiang, Y., Kang, J., Zhao, X., Li, C., Cheng, W., & Feng, J. (2024). Early-initiated childhood reading for pleasure: Associations with better cognitive performance, mental well-being and brain structure in young adolescence. *Psychological Medicine*, 54(2), 359–373. doi:10.1017/S0033291723001381
- Triwijaya, S., Suyitno, S., & Widyaningrum, A. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Bagi Pembelajaran Cerita Wayang Kelas IV Sekolah Dasar Di Kabupaten Demak. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 5(3), 629-637.
- Wahyudi, & Jamal, A. (2022). Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 35-42.
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 230-238.