

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN BUKU *POP UP* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG

SISWA KELAS 1 SDN 106866 CEMARA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh

ILYA SAMOSIR

NIM: 2290473012

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

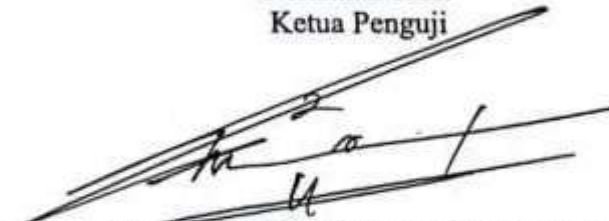
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi dalam
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN
106866 Cemara
Penulis : Ilya Samosir
NIM : 2290473012
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM.
NIP. 198006022002121001

Anggota I



Dadang Syaputra, S.E., M.Si.
NIP. 19903102019031012

Anggota II



Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Ronda Samarja, S.Kom.,M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Dalam
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN
106866 Cemara
Penulis : Ilya Samosir
NIM : 2290473012
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

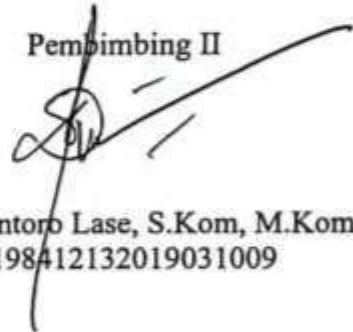
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Medan, 08 Juli 2025

Pembimbing I



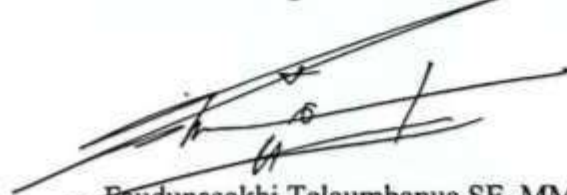
Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 199002112019032021

Pembimbing II



Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom
NIP. 198412132019031009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilya Samosir
NIM : 2290473012
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN 106866 Cemara adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme. Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ilya Samosir

NIM. 2290473012

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilya Samosir
NIM : 2290473012
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pembuatan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN 106866 Cemara** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ilya Samosir

NIM. 2290473012

ABSTRACT

The background of the problem in this final project is raised from direct observation at SDN 106866 Cemara which shows that teachers still use textbooks as the only mathematics learning media that is less visually appealing and interactive. The purpose of this project is to create a pop-up book with a fruit theme as an innovative and fun educational media to help grade 1 students understand the concept of addition. The theory used refers to graphic design principles and visual learning theory, and is reinforced by the results of research by Indah et al (2025) which states that the use of pop-up book media is proven effective in increasing students' learning motivation and understanding of mathematics material in elementary schools. The implementation method includes field observation, needs analysis, concept development, visual design, and making the final product using pop-up mechanism techniques. The results of the discussion show that pop-up books with fruit illustrations are able to visualize addition material concretely and interestingly, so that students understand the material more easily and are more active in the learning process. The conclusion of this final project is that pop-up book media can be an effective, interactive, and fun alternative in learning basic math for grade 1 students.

Keywords: *Pop Up, Media, Addition, Fruit*

ABSTRAK

Latar belakang permasalahan dalam tugas akhir ini diangkat dari hasil observasi langsung di SDN 106866 Cemara, yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran matematika, yang kurang menarik secara visual dan interaktif. Tujuan dari proyek ini adalah membuat buku *pop up* bertema buah-buahan sebagai media edukasi yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu siswa kelas 1 dalam memahami konsep penjumlahan. Teori yang digunakan mengacu pada prinsip desain grafis dan teori pembelajaran visual, serta diperkuat oleh hasil penelitian Indah dkk (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media buku *pop-up* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi matematika di sekolah dasar. Metode pelaksanaan meliputi observasi lapangan, analisis kebutuhan, pengembangan konsep, perancangan desain visual, serta pembuatan produk akhir menggunakan teknik mekanisme *pop-up*. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa buku *pop-up* dengan ilustrasi buah-buahan mampu memvisualisasikan materi penjumlahan secara konkret dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam proses belajar. Simpulan dari tugas akhir ini adalah bahwa media buku *pop-up* dapat menjadi alternatif yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika dasar bagi siswa kelas 1 SD.

Kata kunci: *Pop Up, Media, Penjumlahan, Buah*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih, penyertaan, dan hikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Komda Saharja, S.Kom.,MPd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., MM., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn, selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah membimbing saya serta memberikan semangat selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. SDN 106866 Cemara yang telah memberikan kesempatan yang berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
8. Terima kasih yang mendalam atas doa dan dukungan yang tiada henti yang di berikan kedua orang tua saya, hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan

Tugas Akhir ini dengan sebaik mungkin. Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat menjadi kebanggaan bagi Bapak dan Mamak.

9. Kepada kakak saya Rifka Afni Samosir dan Mitha Yasni Samosir, terimakasih atas semangat dan dukungan yang selalu menguatkan di setiap proses yang saya jalani.
10. Kepada pemilik NIM 2290473061 selaku partner setia yang mendampingi penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang sangat berarti hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Terima kasih buat Anggi, Jihan, dan Sisca yang selalu menjadi tempat bantuan yang baik dalam menjalankan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
12. Ilya Samosir, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya atas komitmen, tanggung jawab, dan keberanian untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas segala usaha hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya dan menjadi karya yang berguna di bidang desain digital.

Medan, 08 Juli 2025



Ilya Samosir

NIM. 2290473012

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pembuatan	7
B. Buku <i>Pop Up</i>	8
C. Desain Grafis	9
D. Media Edukasi	17
E. Aplikasi Pendukung	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data/Objek Penulisan	21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Ruang Lingkup (Optional).....	24
D. Langkah Kerja	25
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. Pra Produksi/Persiapan	29
B. Produksi/Pelaksanaan.....	41
C. Pasca Produksi	59
BAB V	63
PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi	26
Tabel 2. Produksi Pelaksanaan	27
Tabel 3. Pasca Produksi/Evaluasi	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Buku <i>Pop Up</i>	8
Gambar 2. Garis	10
Gambar 3. Bentuk.....	11
Gambar 4. Gelap Terang	11
Gambar 5. Sketsa.....	12
Gambar 6. <i>Layout</i>	14
Gambar 7. <i>Typography</i>	15
Gambar 8. Warna	16
Gambar 9. Contoh Ilustrasi	17
Gambar 10. Contoh Buku <i>Pop Up</i> Edukasi	19
Gambar 11. Tahapan Pembuatan Buku <i>Pop Up</i>	26
Gambar 12. <i>Moodboard</i>	31
Gambar 13. Warna.....	33
Gambar 14. <i>Font Boba Milky</i>	33
Gambar 15. <i>Font Bubble Gum</i>	34
Gambar 16. Sketsa <i>Cover</i>	37
Gambar 17. Sketsa Kerangka Buah.....	38
Gambar 18. Sketsa <i>Layout</i> Setelah <i>Cover</i>	39
Gambar 19. Sketsa <i>Layout</i> Apel dan Jeruk.....	39
Gambar 20. Sketsa <i>Layout</i> Semangka	40
Gambar 21. Sketsa <i>Layout</i> Mangga dan Lemon	40
Gambar 22. Sketsa <i>Layout</i> Anggur dan Stroberi	41
Gambar 23. Sketsa <i>Layout</i> Buah-buahan	41
Gambar 24. Lembar Kerja <i>Cover</i>	42
Gambar 25. Lembar Kerja Halaman Buku.....	43
Gambar 26. Digitalisasi Buah Apel	44
Gambar 27. Digitalisasi Buah Jeruk.....	44
Gambar 28. Digitalisasi Buah Semangka	45
Gambar 29. Digitalisasi Buah Mangga	45
Gambar 30. Digitalisasi Buah Lemon	46
Gambar 31. Digitalisasi Anggur	46
Gambar 32. Digitalisasi Buah Stroberi.....	47
Gambar 33. Digitalisasi Buah Nanas.....	47
Gambar 34. Digitalisasi Buah Wortel	48
Gambar 35. Digitalisasi Buah Manggis	48
Gambar 36. Digitalisasi Buah Ceri.....	49
Gambar 37. Digitalisasi Buah Pisang.....	49
Gambar 38. <i>Layout Cover</i> Buku <i>Pop Up</i>	50
Gambar 39. <i>Layout</i> Halaman Kata Sambutan dan Daftar Isi	51
Gambar 40. <i>Layout</i> Halaman Apel dan Jeruk.....	51
Gambar 41. <i>Layout</i> Halaman Semangka	52
Gambar 42. <i>Layout</i> Halaman Mangga dan Lemon.....	53
Gambar 43. <i>Layout</i> Halaman Anggur dan Stroberi	53
Gambar 44. <i>Layout</i> Halaman Buah-buahan	54

Gambar 45. Desain <i>Cover</i> Siap Cetak.....	55
Gambar 46. Desain Buah Siap Cetak	56
Gambar 47. Halaman Buku Siap Cetak	56
Gambar 48. Hasil Cetak Halaman dan Kerangka.....	57
Gambar 49. Potong Halaman Buku.....	57
Gambar 50. Potong Ilustrasi Buah	58
Gambar 51. Tempelkan Buah Yang Sudah di Potong.....	58
Gambar 52. Tampilan <i>Cover</i> Buku <i>Pop Up</i>	59
Gambar 53. Tampilan Halaman 1 Buku <i>Pop Up</i>	59
Gambar 54. Tampilan Halaman 2 Buku <i>Pop Up</i>	60
Gambar 55. Tampilan Halaman 3 Buku <i>Pop Up</i>	60
Gambar 56. Tampilan Halaman 4 Buku <i>Pop Up</i>	61
Gambar 57. Tampilan Halaman 5 Buku <i>Pop Up</i>	61
Gambar 58. Proses Evaluasi Buku <i>Pop Up</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	68
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir I	69
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Tugas Akhir II	70
Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	71
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian.....	72
Lampiran 6. Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir	73
Lampiran 7. Transkrip Wawancara	74
Lampiran 8. Bukti-Bukti Pekerjaan Secara Utuh	77
Lampiran 9. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) adalah tahap awal pada pendidikan formal yang sangat penting di Indonesia dalam (Mujiburrahman et al., 2023: 39-48). Pada masa ini siswa diharapkan untuk bisa menguasai tiga kemampuan dasar salah satunya yaitu kemampuan dalam berhitung (Yanti et al., 2021: 509-516). Salah satu metode yang efektif dalam mengajarkan konsep berhitung adalah penggunaan media visual dan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Buku pop up menjadi salah satu media alternatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini dapat merangsang kecerdasan siswa, termasuk dalam hal memahami angka dan menghubungkan benda di sekitarnya, karena pada tahap usia sekolah dasar, perkembangan otak siswa sedang berada pada tahap yang sangat penting, di mana mereka lebih mudah menyerap informasi melalui media visual yang nyata dan relevan, seperti ilustrasi buah-buahan.

Berdasarkan hasil observasi langsung di SDN 106866 Cemara sebanyak tiga kali, ditemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran matematika oleh guru kelas 1. Permasalahan tersebut dapat dilihat dari media pembelajaran yang masih terbatas pada penggunaan buku paket sebagai satu-satunya alat bantu dalam mengajarkan konsep penjumlahan. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran matematika yang interaktif dan menarik, seperti buku *pop up* yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep. Berdasarkan

observasi tersebut, ditemukan beberapa informasi yang menunjukkan adanya kekurangan, di antaranya: 1) Guru menyampaikan bahwa pengajaran materi berhitung pada bagian penjumlahan masih menggunakan buku paket di sekolah; 2) Para siswa mengungkapkan keinginan mereka untuk belajar berhitung dengan media edukasi yang lebih menarik dan dapat mereka gunakan secara interaktif; dan 3) Siswa terlihat cepat kehilangan fokus saat kegiatan berhitung berlangsung karena metode belajar yang monoton

Studi kasus pada laporan tugas akhir ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Indah et al, 2025: 55-63) tentang pengaruh penggunaan media buku *pop up* terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar, yang mengemukakan bahwa buku *pop up* layak dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Dalam upaya menciptakan media edukasi berhitung yang menarik dan inovatif, buku *pop up* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempercepat pemahaman, dan mengatasi rasa bosan akibat metode pembelajaran yang monoton. Buku *pop up* yang dilengkapi visual menarik dapat membantu siswa dalam materi penjumlahan secara menyenangkan dan interaktif.

Laporan tugas akhir ini berfokus pada SDN 106866 Cemara, yang menerapkan kurikulum pembelajaran matematika dasar untuk kelas 1 dengan penekanan pada materi penjumlahan. Sekolah ini telah memiliki media pembelajaran berupa buku paket, namun media tersebut kurang mampu memvisualisasikan materi penjumlahan secara konkret dan menyenangkan. Buku pelajaran yang hanya menampilkan angka, soal tertulis, dan beberapa gambar yang

terlihat kecil menyebabkan siswa kesulitan dalam berhitung penjumlahan. Untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa, diperlukan pengembangan media edukasi yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan buku ilustrasi penjumlahan berbentuk buku *pop up* dengan tema buah-buahan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih judul “Pembuatan Buku *Pop Up* Sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SDN 106866 Cemara”. Buku *pop up* ilustratif yang mampu memberikan rangsangan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep dasar berhitung pada siswa kelas 1 SDN 106866 Cemara.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada diatas, maka identifikasi permasalahan di SDN 106866 Cemara yang ingin dipecahkan mengacu pada:

1. Guru di SDN 106866 Cemara masih menggunakan buku paket dalam mengajarkan konsep penjumlahan, yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan interaktif.
2. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran matematika, khususnya penjumlahan, menyebabkan siswa kurang antusias dan kesulitan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

3. Belum adanya media edukasi berbentuk buku *pop up* dengan ilustrasi buah-buahan yang menghambat siswa kelas 1 dalam memvisualisasikan konsep berhitung secara konkret dan menarik.
4. Guru kelas 1 di SDN 106866 Cemara belum pernah menerapkan media edukasi berbentuk tiga dimensi seperti buku *pop up* sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan.

C. Batasan Masalah

Untuk merumuskan masalah agar mencapai tingkat fokus dan detail yang optimal, penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam laporan ini pada beberapa hal utama, yaitu:

1. Media pembelajaran matematika pada materi penjumlahan di kelas 1 SDN 106866 Cemara masih terbatas pada penggunaan buku paket yang dominan berisi teks dan gambar dua dimensi, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa maupun memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret dan interaktif.
2. Alternatif dari media pembelajaran yang edukatif masih kurang menarik di SDN 106866 Cemara membuat siswa kurang antusias dalam memahami konsep penjumlahan secara konkret dan interaktif.
3. Penerapan media edukasi berbentuk tiga dimensi masih belum ada, seperti buku pop-up yang dilengkapi ilustrasi buah-buahan untuk membantu siswa kelas 1 dalam memahami konsep berhitung dengan cara yang lebih nyata, menarik, dan menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

Sejalan dengan skala permasalahan di atas mengenai pembuatan buku *pop up* sebagai alat bantu dalam metode pembelajaran di SDN 106866 Cemara, dengan itu penulis akan menguraikan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan buku *pop up* sebagai media edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan siswa kelas 1 SDN 106866 Cemara?
2. Bagaimana hasil akhir dari pembuatan buku *pop up* sebagai media edukasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 106866 Cemara secara konkret dan interaktif?

E. Tujuan Penulisan

Setelah penulis menguraikan beberapa poin dari rumusan masalah di atas, penulis dapat menetapkan tujuan dari penulisan ini. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pembuatan, pemilihan ilustrasi, teknik pembuatan, dan penyajian buku *pop up* berbasis ilustrasi buah-buahan sebagai media edukasi untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan pada siswa kelas 1 SDN 106866 Cemara.
2. Mengevaluasi hasil akhir dari pembuatan buku *pop up* dengan ilustrasi buah-buahan yang dikemas secara menarik dan interaktif, dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung dan memotivasi minat belajar siswa kelas 1 SDN 106866 Cemara.

F. Manfaat Penulisan

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dan terkait, antara lain:

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penulisan tugas akhir ini, penulis memperoleh pengalaman baru dalam membuat media edukasi yang kreatif dan menarik dalam bentuk buku *pop up*. Selain itu, penulis dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam merancang media edukasi yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa kelas 1 SD, khususnya dalam mengajarkan konsep penjumlahan.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk promosi dalam memperkenalkan kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Medan kepada masyarakat luas. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk angkatan selanjutnya dari mahasiswa prodi Desain Grafis.

3. Bagi Siswa/i SDN 106866 Cemara

Buku *pop up* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas 1 SD dan mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya memakai buku paket sebagai satu satunya sumber belajar penjumlahan selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. S., & Mungki Astiningrum. (2020). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11–17. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i2.278>
- Batubara, A. F. A., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Pop-Up Book Ilustrasi Etnis Batak sebagai Media Interaktif untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(2), 108–120.
- Damayanti, S. (2023). Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 54–61. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.58371>
- Djaohar, M., Medias, E., Fauzan, Z. E. F., & (2021). Pelatihan Pembuatan Toko Online Bagi Pkk. *Prosiding Seminar*, 2021, 47–60. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25734%0Ahttp://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/download/25734/12259>
- Fairliantina, E., Amalia, A. S., Pariwisata, D., Sains, P., Rekakreasi, S., & Komunikasi Visual, D. (2024). Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Pembuatan Batik Tulis Indonesia Pop Up Book Design As Educational Media Making Indonesian Batik. 12(2), 315–323.
- Femyliati, R., & Kurniasari, R. (2021). Pemanfaatan Media Kreatif Untuk Edukasi Gizi Pada Remaja (Literature Review). *Hearty*, 10(1), 16. <https://doi.org/10.32832/Hearty.V10i1.4732>
- Indah, L., Sari, P., Disurya, R., Keguruan, F., & Palembang, U. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 10, 55–63.
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, I., & Putri, A. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. 2(December), 158–161.
- Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>

- Putri, A. N., Al Hidayah, H., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). (Putri et al., 2024). *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Ratnapuri, A. (2021). Gambaran Pemahaman Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Fkip Uki Tentang Morfologi Tumbuhan Dan Entomologi Melalui Biosketching. *Jurnal Pro-Life*, 8(1), 45–56.
- Reswari, N. P., Suryana, E., & Windarsih, C. A. (2020). *Media Pembelajaran Pop Up Book Dalam*. 3(5), 474–480.
- Setiyanto, S., Yasin, I. F., & Nafiuddin, A. M. (2023). Evaluation of Student Satisfaction With Adobe Photoshop Applications Using the End User Computing Satisfaction Method. *Jurnal RESTIA*, 1(2), 29–37.
- Shelemo, A. A. (2023). Perancangan Buku Pop-Up Tentang Pengenalan Tata Rias Dan Busana Pengantin Mojoputri Untuk Masyarakat Jawa Timur Usia 20 – 24 Tahun. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sholekah, A., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 1 SDN 3 Keyongan. *Global Education Journal*, 1(1), 221–231. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i1.240>
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218. <https://bit.ly/3pdfKTL>
- Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>
- William Julio, dkk. (2024). Perancangan Ilustrasi Sebagai Media Promosi Online Midtown Di Janji Design Lab. *Repo.Isi-Dps.Ac.Id*, 1–6.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>