

Received: September 2025	Accepted: November 2025	Published: Januari 2026
Article DOI: http://dx.doi.org/10.24903/jam.v10i01.3754		

Pelatihan Buku *Pop Up* untuk Guru Sejarah di Banda Aceh

Asrinaldi

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

asrinaldi@isbiaceh.ac.id

Fentisari Desti Sucipto

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

fentisaridestisucipto@isbiaceh.ac.id

Fauziana Izzati

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

fauzianaizzati@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sejarah di tingkat menengah masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik, berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan minimnya apresiasi terhadap sejarah lokal. Menjawab tantangan rendahnya keterampilan guru dalam membuat media interaktif dan kurangnya integrasi sejarah lokal, tim pengabdi ISBI Aceh menginisiasi pelatihan pembuatan buku pop-up sebagai media pembelajaran visual-kinestetik yang inovatif bagi guru MGMP Sejarah Banda Aceh. Tujuan kegiatan ini adalah membekali guru sejarah dengan keterampilan teknis dan pedagogis dalam merancang buku pop-up berbasis sejarah lokal, memperkuat identitas kebangsaan, serta mendorong implementasi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) sesuai Kurikulum Merdeka. Peserta berasal dari guru SMA yang mengajar mata Pelajaran Sejarah dan tergabung dalam MGMP Kota Banda Aceh. Kegiatan dilakukan dari tanggal 13-20 Agustus 2025 di Aula SMAN 4 Kota Banda Aceh. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan luring, penerapan teknologi sederhana, pendampingan daring, serta evaluasi dan keberlanjutan program melalui pembentukan komunitas kreatif guru sejarah. Luaran antara lain prototipe buku *pop-up* buatan guru, dokumentasi digital karya, serta skenario PJBL yang siap diterapkan di kelas. Program ini diharapkan dapat menjadi model kolaborasi edukatif yang berkelanjutan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di Banda Aceh secara signifikan sekaligus mendukung penguatan materi sejarah lokal agar lebih kontekstual dan relevan bagi siswa di Banda Aceh.

Kata Kunci: *Kolaborasi Edukatif; Media Visual; Buku Pop Up; Sejarah Lokal; Guru Banda Aceh*

Pendahuluan

Pendidikan sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk identitas, karakter, dan wawasan kebangsaan peserta didik. Melalui pelajaran sejarah, siswa diharapkan dapat

memahami perjalanan bangsa, meneladani nilai-nilai perjuangan para pendahulu, serta membangun rasa cinta tanah air dan kesadaran nasional. Namun, kenyataannya pembelajaran sejarah di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di tingkat SMP dan SMA, sering kali masih dianggap membosankan dan monoton oleh siswa. Hal ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah, pencatatan, dan hafalan, tanpa disertai penggunaan media yang menarik dan kontekstual. Penelitian di Aceh yang relevan dilakukan oleh Surianti, Sakdiyah, dan Abdul Azis (Universitas Syiah Kuala) dalam studi *"Pengembangan Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar pada Pelajaran Sejarah di SMAN 13 Banda Aceh"*, yang menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran karena guru masih belum memaksimalkan penggunaan media menarik dalam proses pembelajaran sejarah, serta melaporkan bagaimana media yang dikembangkan layak diimplementasikan dan mendapat respon positif dari siswa SMAN 13 Banda Aceh. Selain itu, hasil survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru Sejarah telah terbiasa menggunakan aplikasi sederhana seperti WhatsApp dan Google Classroom, namun masih banyak yang belum menguasai perangkat desain grafis.

Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru sejarah, terutama di wilayah seperti Banda Aceh yang memiliki kekayaan sejarah lokal yang luar biasa. Kendala ini disebabkan oleh kurangnya keterampilan guru dalam bidang media ajar yang Inovatif. Seiring dengan pendapat Zaki, dkk (2023) dan Sembiring, dkk (2024) bahwa Banda Aceh tidak hanya dikenal sebagai ibu kota provinsi Aceh, tetapi juga sebagai salah satu wilayah penting dalam perjalanan sejarah Indonesia. Sejarah Kesultanan Aceh, tokoh-tokoh besar seperti Sultan Iskandar Muda dan Cut Nyak Dhien, serta peran masyarakat Aceh dalam melawan kolonialisme adalah materi-materi yang sangat potensial untuk dikembangkan menjadi pembelajaran yang inspiratif dan membumi. Sayangnya, narasi sejarah lokal ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas.

Dalam era digital dan perkembangan pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, agar mampu menjawab kebutuhan belajar generasi muda yang tumbuh di tengah arus teknologi dan informasi. Menurut Sardiman (2018), pembelajaran sejarah akan efektif bila dikaitkan dengan media visual yang kontekstual. Sementara itu, model Project-Based Learning (PjBL) mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembuatan produk nyata yang bermakna (Kemdikbud, 2021). Oleh karena itu, pelatihan media pop-up yang berbasis sejarah lokal relevan untuk menjawab tantangan guru sejarah di Banda Aceh. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan kinestetik yang mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Salah satu bentuk media kreatif yang potensial untuk pembelajaran sejarah adalah buku pop-up.

Pengembangan media pop-up dalam pembelajaran telah diteliti oleh banyak pihak karena media ini menjadi salah satu Solusi berdampak nyata pada pengembangan media ajar. Salah satunya yang telah dilakukan oleh Komari dkk (2020). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa buku pop-up untuk materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di MTs Putera Sunniyyah Selo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan uji validitas oleh ahli media dan materi, serta uji efektivitas melalui pretest-posttest dan angket respon guru, siswa, serta minat belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan skor validasi ahli media sebesar 88,19% dan ahli materi 90,69% (rata-rata 89,44%). Efektivitas media tergolong tinggi

berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,8. Respon guru dan siswa terhadap media mencapai 92,50% dan 86,46%, yang dikategorikan sangat efektif. Sementara itu, minat belajar siswa mencapai 90,09% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, Lestari & Suyanto (2020) membuktikan bahwa media pop-up efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan media pop-up dalam konteks sejarah lokal juga telah diteliti oleh Putra dkk (2023); Zaera & Fitriani (2024); Halidah dkk (2022); Harmantod kk (2024); Vahlia dkk (2025) dan Yulianti dkk (2024) yang menyimpulkan bahwa narasi sejarah yang divisualkan dapat memperkuat pemahaman dan minat siswa terhadap budaya lokal. Lebih beragam lagi, Silqi dan Febriyanto (2021) melakukan pengembangan media ajar untuk siswa SMA kelas XI pada mata Pelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode ADDIE. Hasil uji coba mendapatkan nilai 91 yang artinya sangat layak untuk diterapkan sebagai media inovatif pada pembelajaran siswa SMA.

Buku pop-up merupakan bentuk media visual interaktif yang menyajikan gambar atau teks dalam bentuk tiga dimensi. Karakteristik buku pop-up yang mampu "hidup" saat dibuka menjadikannya sangat menarik bagi siswa. Buku ini tidak hanya menyampaikan materi secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membekas dalam ingatan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, buku pop-up dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa penting, tokoh-tokoh sejarah, serta narasi-narasi lokal yang bersifat naratif dan visual. Hal ini sesuai dengan fungsi media Desain Komunikasi visual yang diturunkan Sucipto, dkk (2022) dan Marhami dkk (2025) sebagai media pembawa pesan yang efektif.

Namun, kemampuan membuat dan merancang buku pop-up bukanlah hal yang umum dikuasai oleh guru, apalagi dalam format yang sesuai dengan kurikulum dan konteks lokal. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan khusus yang dapat membekali guru, khususnya guru sejarah, dengan keterampilan praktis dan pedagogis dalam membuat media ini. Pelatihan tersebut tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kesadaran pentingnya media kreatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih humanis, kontekstual, dan menyenangkan.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdi dari ISBI Aceh ingin membangun sebuah kolaborasi edukatif bersama para guru Sejarah di Banda Aceh melalui pelatihan pembuatan buku pop-up. Oleh karena-nya kami bekerjasama dengan Mitra dari MGMP Sejarah (Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sejarah). Berdasarkan diskusi kami dengan Ketua MGMP Sejarah Banda Aceh di tingkat SMA belum pernah dibekali ilmu terkait media pembelajaran Buku Pop Up. Sejauh ini pelatihan dan musyawarah Guru Sejarah berfokus pada materi dan metode pembelajaran, belum sampai pada inovasi media pembelajaran.

Pelatihan ini akan mencakup aspek perencanaan materi, teknik dasar pembuatan pop-up, serta integrasi nilai-nilai sejarah lokal dalam bentuk visual yang menarik. Diharapkan melalui kegiatan ini, guru-guru dapat menghasilkan media pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah serta menghidupkan kembali semangat belajar sejarah di kalangan siswa.

Lebih jauh, kegiatan ini diharapkan menjadi awal dari sinergi berkelanjutan antara dunia akademik dan pendidikan menengah, dalam rangka penguatan kapasitas guru dan pengembangan pendidikan berbasis potensi lokal. Dengan pendekatan yang partisipatif dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan, kegiatan ini dapat memberikan kontribusi yang konkret dalam peningkatan mutu pendidikan di Aceh secara menyeluruh.

Oleh karenanya rumusan masalah dalam PKM ini antara lain:

1. Bagaimana pelaksanaan pelatihan pembuatan buku pop-up berbasis sejarah lokal dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sejarah di Banda Aceh dalam merancang media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kurikulum?
2. Bagaimana pelatihan pembuatan buku pop-up berbasis sejarah lokal mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan serta berpotensi diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah

Guna mengatasi rendahnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, akan diselenggarakan pelatihan intensif mengenai teknik dasar dan lanjut dalam membuat buku pop-up. Kegiatan ini akan difokuskan pada keterampilan praktis, mulai dari pemahaman konsep visual storytelling, perencanaan konten sejarah, teknik dasar memotong dan melipat kertas, hingga teknik finishing dan estetika desain. Pelatihan ini dilakukan secara langsung (tatap muka), dipandu oleh fasilitator dari bidang seni rupa dan desain visual ISBI Aceh, serta melibatkan tim pendamping mahasiswa. Peserta juga diberikan modul pelatihan dan contoh template buku pop-up yang dapat dikembangkan secara mandiri.

Dalam rangka mengangkat kekayaan sejarah lokal Banda Aceh, pelatihan akan didesain untuk mendorong guru mengembangkan konten pop-up yang mengacu pada tokoh, situs, dan peristiwa penting dari sejarah Aceh, seperti perjuangan Cut Nyak Dhien, Kesultanan Aceh, atau peristiwa penting kolonialisme. Tim pengabdi akan menyediakan daftar sumber sejarah lokal yang dapat digunakan sebagai referensi naratif dan visual. Peserta akan didorong untuk menyusun naskah sejarah lokal yang sesuai kurikulum, kemudian mengolahnya ke dalam bentuk visual untuk buku pop-up.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan riil mitra, yaitu MGMP Sejarah Banda Aceh. Rangkaian kegiatan disusun dalam lima tahapan utama, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi dan inovasi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Setiap tahap dirancang agar terjadi alih pengetahuan, keterampilan, dan terciptanya keberlanjutan kegiatan yang dapat dikelola secara mandiri oleh mitra.

Tahap pertama berupa sosialisasi kegiatan, yang dilaksanakan sebelum pelatihan dimulai. Sosialisasi ini dilakukan melalui pertemuan resmi serta pemanfaatan media digital, seperti grup WhatsApp dan surat elektronik resmi MGMP. Konten sosialisasi ini berisi komunikasi dua arah antara Tim PKM dari pihak MGMP dengan para peserta yang menginformasikan hal-hal terkait pelatihan antara lain memperkenalkan maksud, manfaat, serta luaran kegiatan, sekaligus menghimpun komitmen dan partisipasi aktif guru dalam program. Strategi untuk membangun komitmen dituangkan dalam surat undangan dan juga surat tugas yang diberikan oleh pihak MGMP kepada peserta. Hasil dari strategi ini terlihat dari komitmen dan antusiasme para peserta yang mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.

Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan buku *pop-up*. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka selama dua hari penuh di lokasi yang telah disepakati bersama. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar media pembelajaran kreatif dan visual, pengenalan aplikasi Canva, teknik perencanaan isi dan desain buku *pop-up*, praktik pembuatan elemen dasar seperti lipatan, potongan, serta penyusunan halaman, integrasi konten sejarah lokal dalam desain media, dan diskusi sekaligus evaluasi karya sementara. Pelatihan ini menggunakan pendekatan

workshop dengan pembagian kelompok kerja, refleksi bersama tim lainnya serta fasilitator , dan presentasi hasil. Seluruh peserta juga dibekali modul pelatihan serta perlengkapan dasar seperti kertas, pisau cutter, lem, dan *template pop-up*.

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi dan inovasi, yang berfokus pada pengembangan desain buku *pop-up* sebagai media pembelajaran visual-kinestetik. Inovasi yang ditawarkan meliputi penyediaan *template digital pop-up* dalam format PDF dan AI (Adobe Illustrator), modul dalam versi cetak dan digital sebagai referensi guru, serta dokumentasi digital berupa foto dan video yang mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Selain itu, aplikasi Canva dikenalkan sebagai sarana praktis untuk mendesain elemen visual. Oleh karena itu, pelatihan diawali dengan pengenalan dasar Canva agar guru dapat membuat *template* visual secara sederhana, mudah diakses, namun tetap menarik.

Tahap selanjutnya mengacu pada metode pendekatan partisipatif-kolaboratif. Dalam pendekatan ini, guru dilibatkan secara aktif pada setiap fase kegiatan, mulai dari perencanaan konten sejarah lokal, proses perancangan desain, hingga evaluasi hasil. Pada fase perencanaan guru telah dibagi menjadi 6 tim untuk memilih bagian materi apa yang akan direalisasikan menjadi cerita di dalam buku. Materi tersebut antara lain Jalur Rempah Nusantara, Akulturasi Indianisasi dan Islamisasi di Nusantara, Latar belakang kedatangan bangsa barat ke Indonesia, Peristiwa sekitar proklamasi, Revolusi Indonesia (kontribusi Aceh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia) dan Reformasi BJ Habibie. Pada fase perancangan desain guru dilibatkan untuk membuat pola buku, membuat visual yang sesuai dengan materi serta mengeksekusi buku hingga menjadi prototipe. Pada fase evaluasi, guru dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil prototipe-nya kemudian akan dievaluasi oleh tim yang lainnya.

Dari pelatihan ini inovasi yang ditawarkan berupa pemanfaatan buku *pop-up* sebagai media belajar yang bersifat visual, kinestetik, sekaligus naratif. Desain buku juga disusun secara modular agar sesuai dengan capaian pembelajaran Sejarah SMA, serta dilengkapi integrasi lokalitas yang divisualisasikan melalui pendekatan *storytelling*. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan konteks pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ISBI Aceh melakukan kolaborasi strategis dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kota Banda Aceh sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program. Pertemuan koordinasi dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2025, dengan agenda pembahasan menyangkut aspek teknis di lapangan, penjadwalan kegiatan, serta diskusi mendalam mengenai rancangan eksekusi ide visual dalam pengembangan buku *pop-up*. Pertemuan tersebut turut dihadiri oleh Ketua MGMP Sejarah Kota Banda Aceh, Ibu Widia Munira, M.Pd., beserta Wakil Ketua, Yusrizal, S.Pd., yang secara aktif memberikan masukan terkait kebutuhan dan kondisi nyata pembelajaran Sejarah di sekolah.

Hasil diskusi awal tersebut menunjukkan bahwa guru Sejarah membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Buku *pop-up* dipandang relevan karena sifatnya yang visual, interaktif, dan dapat memvisualisasikan narasi sejarah secara konkret. Oleh karena itu, pasca-pertemuan, Tim PKM menyusun persiapan teknis yang matang, mencakup pengadaan alat dan bahan (kertas khusus, alat pemotong, lem, serta perangkat digital), penyusunan modul ajar berbasis

kurikulum, pembuatan *dummy* buku *pop-up* sebagai prototipe, hingga penyiapan sarana pendukung workshop.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 13–20 Agustus 2025 dengan total beban 32 jam pelajaran (JP). Tingginya partisipasi, yakni 35 orang guru dari berbagai sekolah di Banda Aceh, melampaui kuota yang direncanakan. Hal ini merefleksikan adanya kesadaran kolektif dan antusiasme para guru terhadap kebutuhan inovasi dalam media pembelajaran, khususnya yang mampu memadukan teknologi dengan kreativitas visual.

Pada hari pertama, peserta diperkenalkan pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media perancangan *layout* buku. Materi ini dipilih secara strategis karena sebagian besar guru tidak memiliki latar belakang seni rupa. Canva diposisikan sebagai solusi digital yang mudah diakses, ramah pengguna, serta mampu memberikan alternatif *template* visual. Pendekatan ini juga menyesuaikan dengan variasi usia peserta, sehingga teknologi berperan sebagai jembatan untuk mempermudah guru dalam menyusun rancangan buku yang estetik sekaligus fungsional. Setelah sesi teori, peserta diarahkan untuk berlatih menyusun *layout* serta mencari referensi visual yang relevan dengan materi ajar Sejarah.



Gambar 1. Sesi Teori

Tahap berikutnya difokuskan pada penguatan konsep. Tim PKM memaparkan secara komprehensif mengenai buku *pop-up* dari aspek definisi, bentuk, klasifikasi jenis, serta fungsi pedagogisnya. Peserta ditunjukkan berbagai contoh buku *pop-up* sebagai *benchmark* untuk memberikan gambaran awal yang konkret. Tujuannya adalah menciptakan keseragaman persepsi sebelum masuk ke tahapan praktik, sehingga peserta memiliki landasan konseptual yang sama. Pemateri juga menekankan bahwa pemilihan bahan berkualitas sangat berpengaruh pada daya tahan produk, sehingga penting untuk memperhatikan standar teknis dalam produksi buku *pop-up*.

Workshop praktik dasar dimulai dengan pengenalan teknik lipatan, potongan, dan mekanisme sederhana seperti *flap*, *pull tab*, dan *layered pop-up*. Peserta kemudian dipandu untuk mempraktikkan teknik tersebut dengan cara melipat, menggunting, dan merekatkan pola dasar yang telah disediakan. Kegiatan ini bertujuan agar peserta memahami prinsip mekanik dasar buku *pop-up* sebelum masuk ke tahap perancangan yang lebih kompleks.



Gambar 2. Sesi Praktek

Memasuki hari-hari berikutnya, peserta diarahkan untuk melakukan analisis permasalahan di kelas, seperti keterbatasan media visual, rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari materi sejarah, serta tantangan dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak. Dari diskusi ini, peserta kemudian didorong untuk mengembangkan ide pembuatan buku *pop-up* yang relevan dengan kurikulum Sejarah tingkat SMA. Proses kreatif dimulai dengan desain *layout* narasi, dilanjutkan dengan pengembangan ilustrasi visual yang sesuai dengan konteks peristiwa sejarah.

Untuk mendorong kolaborasi, peserta dibagi ke dalam lima kelompok. Setiap kelompok difasilitasi untuk merancang dan memproduksi buku *pop-up* secara berkelompok, dengan bimbingan langsung dari Tim PKM. Fasilitasi ini mencakup penyediaan bahan, supervisi teknis, serta pendampingan dalam penyusunan konsep visual. Proses kolaboratif ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat aspek pedagogis berupa kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah kreatif. Antusiasme terlihat jelas ketika kelompok secara aktif mengeksplorasi ide, bereksperimen dengan desain visual, serta menguji mekanisme *pop-up* yang lebih variatif.

Tahap akhir kegiatan berupa presentasi hasil karya dan sesi evaluasi. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memaparkan buku *pop-up* yang telah dirancang. Proses ini dilengkapi dengan sesi umpan balik dari rekan sejawat (peer review) serta evaluasi dari Tim PKM. Umpaman balik mencakup aspek estetika, kesesuaian dengan materi sejarah, kekuatan narasi visual, hingga kualitas teknis pembuatan. Dari hasil evaluasi, seluruh kelompok berhasil menyelesaikan produk buku *pop-up* Sejarah dengan kualitas yang representatif. Beberapa kelompok bahkan menunjukkan inovasi tambahan, seperti mengintegrasikan ilustrasi digital dengan potongan manual, sehingga menghasilkan karya yang lebih variatif.



Gambar 3. Sesi Foto Bersama

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk nyata berupa buku *pop-up* Sejarah, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Program ini berkontribusi pada peningkatan literasi visual, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi dalam praktik pedagogis. Keberhasilan program juga memperlihatkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan MGMP mampu menghasilkan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Simpulan dan rekomendasi

Pelaksanaan PKM yang berkolaborasi dengan MGMP Sejarah Kota Banda Aceh menunjukkan keberhasilan dalam menghadirkan inovasi media pembelajaran berupa buku *pop-up* yang interaktif dan kreatif. Kegiatan ini terlaksana melalui tahapan yang terstruktur mulai dari koordinasi, pelatihan, hingga evaluasi, dan berhasil menghasilkan lima produk buku *pop-up* yang relevan dengan materi pembelajaran Sejarah SMA. Selain itu, kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan kapasitas guru dalam literasi visual, pemanfaatan aplikasi desain digital, serta keterampilan teknis pembuatan *pop-up*, sekaligus memperkuat kolaborasi dan kemampuan pemecahan masalah dalam kelompok.

Rekomendasi strategis yang dihasilkan dari program ini meliputi replikasi pelatihan pada MGMP mata pelajaran lain, integrasi produk ke dalam perangkat ajar Kurikulum Merdeka, serta penyediaan pendampingan lanjutan untuk pengembangan desain *pop-up* yang lebih kompleks. Pemanfaatan teknologi hybrid seperti AR atau QR Code serta pembentukan komunitas kreator di lingkungan MGMP juga disarankan untuk memperkuat keberlanjutan inovasi. Selain itu, evaluasi jangka panjang terhadap efektivitas media *pop-up* perlu dilakukan guna menyediakan dasar empiris bagi pengembangan program serupa di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Asrinaldi, D., Zubaidah, A., & Syafril, R. (2013). Desain buku resep masakan khas Pariaman “Sajian Minangkabau”. *Dekave*, 2(1).
- Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis pop-up book bagi guru sekolah dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Harmanto, M., Noor Hidayah, S., Kurniasari, S. W., Safitri, D. E., Karunia, A., & Hilyana, F. S. (2024). Pengembangan media pop up book sejarah kemerdekaan Indonesia untuk materi sejarah kemerdekaan Indonesia kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2028–2043. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2376>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Panduan implementasi project-based learning (PjBL) pada Kurikulum Merdeka*. Kemdikbud.
- Komari, A., dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up untuk materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di MTs Putera Sunniyyah Selo. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 88–98. DOI:[10.33578/jpfkip.v9i3.7898](https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i3.7898)
- Lestari, S., & Suyanto, T. (2020). Efektivitas penggunaan media pop-up dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 112–121.
- Marhami, A. M., Sucipto, F. D., & Asrinaldi, A. (2024). Design of an earthquake disaster mitigation illustration book for children with low vision aged 6–11 years. *Journal of Industrial Product Design Research and Studies*, 4(1).
- Putra, A.I; Prihatiningtyas, S; Wulandari, K; Habiba, M.N; Indrianah, M; dan Ningrum E.G.C. (2023). Media pembelajaran Pop Up Book Bagi Guru SDN Rejosopinggir Jombang Sebagai Upaya Menumbuhkan Literasi. *J-Adimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* Vol 11, No 1. <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v11i1.3556.g1443>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sembiring, S., Fauziana Izzati, & Putri Dahlia. (2024). ANALISIS SEMIOTIK MOTIF PEUSIJUK PADA KARYA BATIK ACEH. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 7(1), 66–70. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v7i1.16574>
- Silqi, F., & Febriyanto, R. (2021). Pengembangan media ajar berbasis pop-up book dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(1), 90–100.
- Sonia Putri Zaera, Mukhlis, & Suci Fitriani. (2024). PENGGUNAAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 14 BANDA ACEH. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 442–453. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i3.1158>
- Sucipto, D. F., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2022). *Buku ajar pengantar desain komunikasi visual*. Eureka Media Aksara.
- Surianti, S., Sakdiyah, S., & Azis, A. (Tahun). *Pengembangan Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar pada Pelajaran Sejarah di SMAN 13 Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Vahlia, I., Hidayatullah, H., Kurnia Wati, F., Agutriana, O., Setyawati, P., Lestari, A. D., ... Sari, J. (2025). Pendampingan pembuatan POPBUNDO: Pop-up book budaya Indonesia

di kelas X.9 SMA Negeri 2 Metro. *Ruang Komunitas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.24252/rkjpm.v3i1.53512>

Yulianti, F., Allo, I. L. K., Sianto, E., Indra, I., Nurqalbi, H., Razak, N. K., & Wahyuni, M. (2024). Pelatihan pop-up book berbasis kearifan lokal Suku Makassar di UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-Baeng Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 2224–2231. <https://doi.org/10.34697/jai.v4i4.961>

Zaki, A., Ichsan, dan Asrinaldi (2023). Memaknai kearifan lokal pada bentuk Rumoh Adat Aceh di Museum Kota Juang Bireuen. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 108–114. DOI:[10.35134/judikatif.v5i2.152](https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.152)