

NEW DINDA NOVARINA_SKRIPSI 1234.docx

by cek plagiasi

Submission date: 10-Jul-2024 01:45AM (UTC-0500)

Submission ID: 2411954260

File name: NEW_DINDA_NOVARINA_SKRIPSI_1234.docx (2.17M)

Word count: 11029

Character count: 74039

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang guru memiliki tanggung jawab dan tuntutan, di antaranya adalah kemampuan untuk menyusun materi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas, meskipun berbagai jenis media pembelajaran sudah tersedia sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Halimah, 2018). Tuntutan untuk menggunakan media pembelajaran bertujuan agar siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media menjadi sangat penting untuk mempermudah penyampaian materi, mengingat IPA melibatkan ketrampilan proses di mana siswa perlu menemukan fakta, membangun konsep, teori, dan sikap ilmiah. Dengan menggunakan media pembelajaran IPA yang tepat, pembelajaran ini dapat lebih efektif dalam menanamkan konsep-konsep dari materi yang disampaikan kepada siswa.

Seorang guru ideal harus memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam memiliki beberapa manfaat, seperti mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan, dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain menggunakan metode pembelajaran yang beragam, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting. Media pembelajaran membantu dalam menjelaskan materi secara lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya penglihatan atau pendengaran, serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup adalah dengan memanfaatkan media. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan merangsang keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga membantu dalam menyampaikan informasi dari sumber dengan terencana, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di mana siswa dapat belajar secara lebih efisien dan efektif.

Di SDN Mrican 2, pada Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), kurangnya penggunaan media dalam materi tentang metamorfosis menyebabkan siswa kurang termotivasi. Siswa hanya diminta untuk mencatat materi saat pembelajaran, yang dapat mengurangi minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Jika kegiatan mencatat ini diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia, hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa. Namun, jika kegiatan ini dilakukan di semua mata pelajaran, siswa mungkin merasa bosan dan menganggap kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Saya mengamati bahwa di SDN Mrican 2, siswa kelas IV kurang tertarik pada pelajaran IPA, yang mengakibatkan penurunan semangat dan konsentrasi siswa selama pelajaran IPA berlangsung. Bukti dari hal tersebut terlihat ketika beberapa siswa terlihat mengantuk di dalam kelas, karena selama pembelajaran guru hanya menginstruksikan mereka untuk mencatat materi yang ditulis di papan tulis. Pada dasarnya proses belajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar di dalam kelas merupakan komunikasi bertukar pikiran antara guru dan peserta didik untuk mengembangkan ide-ide yang ada. Dalam sebuah hubungan berkomunikasi sering terjadi penyimpangan sehingga komunikasi tersebut kurang efisien dan efektif. Menurut pengakuan siswa, kegiatan belajar yang kurang bervariasi membuat mereka merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dampaknya, pencapaian belajar siswa belum optimal dan siswa belum menguasai materi pembelajaran IPA dengan baik. Maka ada cara untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah guru dapat menggunakan media *pop up book* pada pelajaran IPA kelas IV SDN Mrican 2.

Media *pop-up book* adalah media yang berbentuk buku mempunyai unsur tiga dimensi. Materi pada *pop-up book* disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik, didalamnya terdapat bagian yang ketika dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk. Hubungan dalam metamorfosis dan media *pop up book* adalah media ini lebih mudah, praktis dalam menyampaikan materi pada siswa dan dapat dengan mudah dimengerti.

Menurut Van den Akker dan Nieveen (dalam Rochmad, 2012: 14) menyatakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan perlu memperhatikan kriteria kualitas. Kualitas produk dikatakan layak apabila memenuhi kriteria-kriteria berikut.

- a. Kevalidan artinya media dikatakan valid apabila aspek yang dinilai berdasarkan dari kualitas isi dan tujuan, intruksional, dan teknis. Media dinyatakan layak apabila memenuhi ketiga aspek tersebut dengan kriteria baik.
- b. Kepraktisan artinya media dikatakan praktis apabila observer dalam lembar observasi menyatakan media dapat digunakan oleh guru dan siswa.
- c. Keefketifan artinya Media pembelajaran yang digunakan efektif jika tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dibandingkan dengan suatu kriteria tertentu.

Dalam pembelajaran IPA materi daur hidup (metamorfosis) hewan di lingkungan sekitar sehingga peserta didik akan lebih memahami jika media tersebut real, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena dalam memahami materi metamorfosis tidak hanya dengan menghafal konsepnya sesuai dalam buku ajar namun juga dapat dengan mengeksplor dapat membantu siswa untuk lebih mengeksplor pengetahuannya dalam materi metamorfosis pada hewan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pop Up Book pada Materi Metamorfosis untuk Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2020/2021*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum ada media dalam pembelajaran metamorfosis.
2. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan melalui media yang nyata.
4. Berdasarkan hasil observasi siswa lebih mudah memahami materi metamorfosis yang disampaikan melalui media pop up book.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* dalam materi metamorfosis pada siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk memahami pengembangan media *pop-up book* pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang valid.
2. Untuk memahami pengembangan media *pop-up book* dalam materi metamorfosis untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis.
3. Untuk memahami pengembangan media *pop up book* dalam materi metamorfosis untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah yang telah ditetapkan berdasarkan karakteristik dari objek yang didefinisikan agar dapat diamati. Istilah-istilah terkait judul dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut..

1. Media pembelajaran adalah sarana dalam membantu guru untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa.

2. Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* adalah alat bantu dalam menyampaikan materi berupa buku yang bergerak pada setiap halamannya sehingga dapat mempermudah guru dan siswa dalam memahami materi metamorfosis.

3. Kevalidan

Dalam hal ini media *pop up book* dapat dianggap valid jika produk yang digunakan sesuai dengan kontennya dan semua komponennya saling terkait secara konsisten, serta jika tingkat kevalidannya telah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi.

4. Praktis

Media *pop up book* dianggap praktis jika menggunakan media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan guru dalam menyampaikan materi.

5. Efektif

Media mampu dianggap efektif jika siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan di sesuaikan pada tujuan yang ada. *Media pop up book* dikatakan efektif ketika dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut..

6. Daur Hidup Hewan

Daur Hidup Hewan adalah sekelompok hewan yang telah terlahir berbeda bentuk dengan induknya, sehingga mengalami perubahan bentuk mengalami perubahan bentuk menuju tahap yang dewasa.

Metamorfosis dibagi menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna adalah hewan yang terlahir telah berbeda dengan induknya sehingga harus melewati beberapa

tahap menuju dewasa. Metamorfosis tidak sempurna adalah bentuk hewan muda mirip dengan induknya tetapi ada beberapa bagian yang belum terbentuk.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dimaksudkan pada tujuan yaitu untuk mengembangkan ilmu pengetahuan pada bidang sekolah dasar. Manfaat teoritis yang terdapat pada pembelajaran IPA pada pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada materi metamorfosis siswa kelas IV.

2. Manfaat praktis Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan dalam menyusun media *pop up book* agar dapat menjadi media yang baik dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan media yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

c. Bagi anak didik

Sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media *pop up book*.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Simatupang 2016:2), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Menurut Aqid (dalam Sholeh 2019:137), media pembelajaran didefinisikan sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa, sehingga media ini dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Menurut Sumiati dan Asra (dalam Halim 2018:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Taufik Sastra (dalam Tafonao 2018:105), media pembelajaran segala sesuatu fisik atau teknis yang membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan membantu terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memotivasi pikiran, perasaan, kemampuan, dan ketrampilan dalam aktivitas pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media sangat diperlukan dalam proses belajar, selain itu juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (dalam Andung 2017:17) media mempunyai kegunaan atau fungsi sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya, dan indera, misalnya :
 - 1) objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan sebuah gambar atau film,
 - 2) Objek yang terlalu kecil dapat diperbesar dengan menggunakan proyektor mikro, slide film, atau gambar.,
 - 3) Pergerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat diatasi dengan menggunakan teknik timelapse atau fotografi cepat.
 - 4) Peristiwa atau kejadian yang sudah terjadi di masa lalu dapat direpresentasikan kembali melalui rekaman film, video, gambar bergerak, foto, atau dengan cara verbal,
 - 5) objek yang sangat kompleks, seperti mesin-mesin, dapat dijelaskan menggunakan model, diagram, dan metode lainnya.
 - 6) Konsep yang sangat umum bisa diperlihatkan melalui film, *slide film*, gambar, dan sebagainya.
- c. Pengaplikasian media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat menjadikan siswa dalam bersikap positif. Pada hal ini media pendidikan berguna untuk :
 - 1) mendorong semangat belajar,
 - 2) membuka peluang interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan realitas sekitarnya,
 - 3) memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- d. Karakter unik yang dimiliki pada setiap siswa disertai dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, padahal kurikulum dan materi pendidikan sudah ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru seringkali menghadapi kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Berawal dari latar belakang guru dan siswa yang cenderung tidak sama, hal ini tentunya sulit untuk guru dalam berinteraksi dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa. Maka,

solusi dari hal ini yaitu menggunakan media pendidikan berdasarkan kemampuannya, sebagai berikut :

- 1) memberikan perangsang yang sama,
- 2) mempersamakan pengalaman,
- 3) menimbulkan persepsi yang sama.

Sudrajat (dalam Kisworo 2017: 84-85) mengemukakan fungsi media diantaranya sebagai berikut.

- a. media pembelajaran dapat memberikan solusi pada siswa dalam mengatasi keterbatasan pengalaman pada siswa.
- b. media pembelajaran mampu melebihi batasan ruang kelas
- c. media pembelajaran dapat memberikan interaksi secara langsung kepada siswa dengan lingkungan
- d. media mampu menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. media mampu memberikan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- f. media dapat membangkitkan motivasi dalam merangsang siswa untuk belajar
- g. media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat membantu memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tidak membosankan dan tidak monoton.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini yang ada sangat beragam, terdapat beberapa klasifikasi dalam media pembelajaran. Menurut Hujair (dalam Rahmawati 2017:16-17), yakni.

- a. bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
- b. alat-alat audio-visual seperti media proyeksi, media non-proyeksi, serta benda tiga dimensi,
- c. media yang menggunakan teknik atau masinal,
- d. kumpulan benda-benda (*material collections*),
- e. contoh perilaku pengajar.

Berdasarkan persepsi indera, media diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yakni media audio, media visual, dan media audio visual. Ketiga jenis media tersebut dipaparkan sebagai berikut.

3
a. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang hanya mengandalkan aspek suara, seperti radio, DVD, MP3, dan telepon genggam.

3
b. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar seperti film rangkai, foto, gambar atau lukisan, cetakan, serta dapat menampilkan gambar yang bergerak.

3
c. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah jenis media yang menggunakan baik unsur suara maupun unsur gambar. Media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena menggabungkan media audio dan visual seperti film suara dan kaset video.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual. Media visual berfungsi menarik perhatian dan menuangkan ide dalam bentuk visual untuk mempermudah apa yang akan disampaikan sehingga bentuk media pembelajaran visual ini akan dikembangkan berupa *Pop Up Book*.

9
B. Media Pembelajaran Pop Up Book

1. Pengertian Media Pembelajaran Pop Up Book

Menurut Dzuanda (dalam Sholeh, 2017:4), *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Joko Muktiono (dalam Hanifah 2014: 50), buku yang dapat menampilkan sebuah gambar yang dapat bergerak

dan berdiri tegak dengan obyek-obyek yang menarik itu disebut *pop-up book*. Sedangkan menurut Robert (dalam Wardhani 2015:22), *Pop Up* dapat diartikan sebagai box, kartu ucapan atau buku yang berisikan sebuah catatan atau gambar dengan tiga dimensi yang di dalamnya mengandung unsur interaktif sehingga pada saat dibuka mampu memunculkan gambar atau benda dari dalam buku tersebut.

Jadi, kesimpulan yang dapat ditarik oleh peneliti tentang media pop up adalah media yang berbentuk buku yang dapat memunculkan gambar bergerak ketika ketika halamannya dibuka sehingga dapat menampilkan gambar yang sangat indah dan dapat ditegakkan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pop Up Book

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Dzuanda (dalam Sylvia 2015:3), memiliki kelebihan antara lain:

- a. Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang ditampilkan hingga gambar yang dapat bergerak pada setiap halaman yang dibuka.
- b. Memberikan kejutan pada setiap halaman yang dibuka sehingga membuat pembaca menanti kejutan yang diberikan sehingga mampu menarik perhatian dari pembaca.
- c. Memperkuat pesan yang akan disampaikan melalui halaman yang ditampilkan.
- d. Tampilan visual yang lebih berdimensi membantu cerita semakin nyata.

Menurut Dzuanda (dalam Sylvia 2015:3), media *Pop Up* juga memiliki kekurangan antara lain:

- a. Waktu pengerjaan dalam membuat media pop up cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian.
- b. Harga yang akan dipakai dalam pembuatan media pop up relatif mahal karena memerlukan banyak bahan-bahan dalam pembuatan.

Dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memberikan visualisasi cerita yang menarik sehingga dapat memberikan kejutan pada setiap halaman. Selain itu, media *Pop Up* juga memiliki kelemahan dengan waktu pengerjaan yang lama dan harga pada pembuatan *Pop Up* relatif mahal.

3. Karakteristik Media Pop UP

Media *pop up book* adalah bentuk media pembelajaran berupa buku yang mengandung gambar-gambar menarik perhatian siswa. Selain itu, kelebihan dari media *pop up book* adalah praktis dan mudah dibawa ke mana-mana, sehingga mempermudah guru dalam menggunakan media yang dibutuhkan. Media *pop up book* tergolong dalam jenis media visual. Menurut Rima, ciri-ciri dari media visual (dalam Adita 2018:8) sebagai berikut.

- 1) Dapat memberikan pengalaman visual. Bahan visual yang digunakan yaitu gambar, model, benda, atau alat lain yang memberikan pengalaman visual langsung kepada siswa.
- 2) Penggunaan teknik dasar visualisasi menjadi penting dalam penggunaan media visual. Kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual harus menjadi pertimbangan utama dalam kesuksesan penggunaan media berbasis visual; dan
- 3) Unsur-unsur pesan menjadi fokus utama dalam media visual. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk ini menampilkan unsur-unsur latar belakang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami informasi.
- 4) Media gambar dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 5) Media gambar harganya murah serta penggunaan mudah sehingga tidak memerlukan perlakuan yang khusus.

Dari karakteristik media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar memberikan pengalaman visual yang konkret dan mendukung siswa dalam memproses informasi selama proses pembelajaran. Dari pendapat tentang karakteristik media gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media Pop Up dalam menggambarkan siklus daur hidup adalah sebagai berikut:

1. Gambar karakter yang sesuai;
2. Gambar mengaplikasikan teknik-teknik visualisasi;
3. Unsur dalam visual *Pop-Up* yang jelas;
4. Pemberian warna media *Pop-Up* jelas dan kontras;
5. Materi dalam media *Pop-Up* yang sesuai;
6. Materi dalam media *Pop-Up* yang sistematis.

C. Kompetensi Dasar IPA di kelas IV SD

Menurut Widiana (dalam Tegeh 2021:315-316), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam yang diperoleh berdasarkan pengalaman manusia akibat interaksi

Materi IPA yang diadaptasi dalam pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013. Didasari dari kompetensi inti 3 dan kompetensi dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Untuk dapat mencapai kompetensi dasar tersebut dapat diukur dari indikator berikut, 3.2.3 Mengidentifikasi siklus hidup hewan. Agar materi yang disampaikan dalam media buku *Pop Up* dapat diterima oleh siswa, maka materi dalam media pembelajaran harus dirancang agar siswa mudah memahaminya, baik dalam kegiatan, sistematika maupun tata bahasanya.

D. Hakikat Daur Hidup Hewan

1. Definisi Siklus Hewan

Menurut Haryanto (dalam Istighfaroh 2017:37), daur hidup merupakan keseluruhan dari tahap perubahan bentuk yang sudah dialami makhluk hidup selama hidupnya. Dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar terdapat materi daur hidup hewan dan metamorfosis. Pada daur hidup hewan ada yang mengalami perubahan bentuk dari kecil sampai tumbuh menjadi dewasa dan juga ada yang tidak mengalami perubahan secara signifikan. Perubahan bentuk dan juga struktur pada hewan juga dapat mempengaruhi terjadinya perubahan yang ada pada fungsi. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada daur daur hidupnya, maka hewan tersebut dapat dikatakan mengalami metamorfosis.

2. Jenis-Jenis Metamorfosis

Menurut Haryanto (dalam Istighfaroh 2017:37-38), beberapa jenis hewan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan induknya, yang dikenal sebagai metamorfosis hewan. Metamorfosis adalah fase perubahan bentuk yang berbeda yang dialami hewan mulai dari saat menetas hingga mencapai dewasa.

a. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah suatu perubahan bentuk yang melewati empat tahap, antara lain :

1) Telur

Sesuatu yang dihasilkan oleh induknya untuk melanjutkan kehidupan.

2) Larva

Proses bentuk perkembangbiakan hewan muda dari telur yang sudah menetas.

3) Kepompong/pupa

Kepompong atau pupa adalah proses perubahan dari larva menuju dewasa. Daur hidup yang tidak mengalami proses pembentukan pupa adalah hewan yang berbadan atau selain kupu-kupu.

4) Nimfa

Nimfa adalah hewan muda yang hampir mirip dengan hewan dewasa akan tetapi memiliki ukuran yang lebih kecil dan beberapa organ yang masih belum tumbuh.

5) Imago

Imago adalah hewan yang sudah memiliki alat reproduksi sempurna dan termasuk daalam tahapan terakhir metamorfosis.

Telur → Larva → Pupa → Nimfa → Imago

Misalnya : kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak.

b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna adalah hewan muda yang memiliki tubuh mirip dengan hewan yang sudah dewasa

(induknya) namun sebagian dari organ tubuhnya tidak dapat tumbuh dengan sempurna. Metamorfosis tidak sempurna mengalami tiga tahap bentuk, yaitu :

Telur → Nimfa → Dewasa

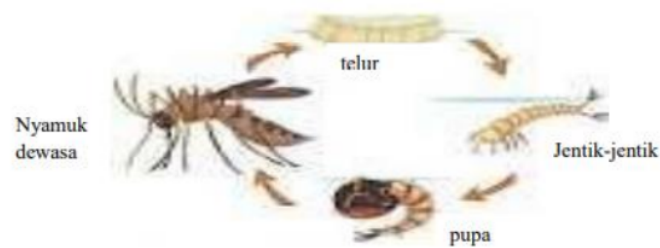
Misalnya : kecoa, semut, belalang, capung.

3. Contoh Daur Hidup Hewan

Contoh daur hidup hewan menurut Yulianti (dalam Istighfaroh 2017:39-42) adalah sebagai berikut :

a. Proses Metamorfosis Nyamuk

Nyamuk dewasa meletakkan telurnya di air yang tergenang. Telur nyamuk menetas menjadi jentik-jentik setelah beberapa hari. Jentik-jentik kemudian berubah menjadi kepompong (pupa). Selanjutnya, kepompong mengalami transformasi menjadi nyamuk dewasa.



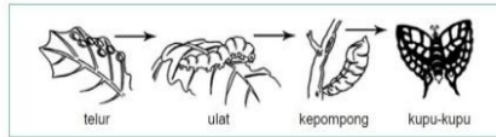
Gambar 2.1 Metamorfosis Nyamuk

Sumber: www.google.com/gambar/daur+hidup+nyamuk

b. Proses Metamorfosis Kupu-Kupu

Setelah kawin, kupu-kupu betina dewasa mencari jenis tumbuhan yang sesuai untuk meletakkan telurnya. Telur-telur tersebut menetas menjadi ulat setelah dua minggu. Ulat akan tumbuh dan mengkonsumsi daun-daun di sekitarnya selama beberapa hari, dengan gerakannya perlahan melambat seiring waktu. Pada suatu titik, ulat berhenti makan namun tetap bergerak, dan kemudian membuat "rumah" dari air liurnya serta membentuk benang sutera untuk membungkus seluruh tubuhnya. Proses ini dikenal sebagai kepompong atau pupa, yang berlangsung selama sekitar dua minggu.

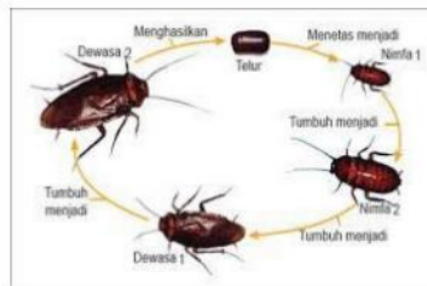
Selama masa ini, ulat berubah menjadi kupu-kupu. Setelah matang, kupu-kupu dewasa akan kembali bertelur, dan siklus ini akan terus berulang.



Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-Kupu
Sumber: www.google.com/gambar/daur+hidup+kupu-kupu

c. Proses Metamorfosis Lipas (Kecoak)

Kecoak berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kecoak memiliki lapisan luar yang melindungi. Setelah dibuahi oleh jantan, telur tersebut menetas menjadi kecoak muda atau disebut juga tempayak. Bentuk kecoak muda mirip dengan kecoak dewasa, tetapi tanpa sayap. Kecoak dewasa kemudian tumbuh dan berkembang menjadi kecoak dewasa yang memiliki sayap.

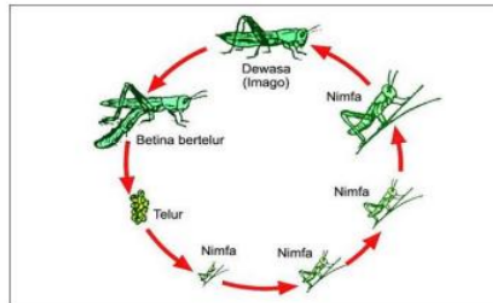


Gambar 2.3 Metamorfosis Kecoak

Sumber: www.google.com/gambar/metamorfosis kecoa

d. Proses Metamorfosis Belalang

Belalang berkembang biak dengan cara bertelur. Telur belalang menetas menjadi nimfa (muda). Nimfa belalang memiliki penampilan yang serupa dengan belalang dewasa, akan tetapi nimfa tidak memiliki sayap. Kemudian, nimfa belalang mengalami transformasi menjadi belalang dewasa yang memiliki sayap.

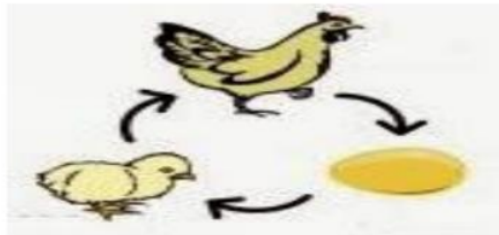


Gambar 2.4 Metamorfosis Belalang

Sumber: [www.google.com/gambar/metamorfosis belalang](http://www.google.com/gambar/metamorfosis%20belalang)

e. Proses Daur Hidup Ayam

Ayam tidak mengalami metamorfosis karena tidak mengalami banyak perubahan bentuk dari masa kecil hingga dewasa. Daur hidup ayam dimulai dari telur. Setelah dierami oleh induknya selama 28 hari, telur akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam kemudian tumbuh menjadi ayam dewasa yang siap untuk menghasilkan telur sendiri.



Gambar 2.5 Urut-urutan Daur Hidup Ayam

Sumber: www.google.com/gambar/daur+hidup+ayam

4. Memelihara Hewan Peliharaan

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memelihara hewan peliharaan agar tidak terjadi hal-hal yang merugikan.

Cara memelihara hewan yang benar adalah sebagai berikut.
(Haryanto, 2004:60)

- a. Memberi makanan yang sehat
- b. Menjaga kebersihan tubuh hewan
- c. Membuat kandang hewan
- d. Memberikan vaksinasi

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh peneliti untuk menemukan perbandingan dan mengembangkan gagasan baru bagi penelitian selanjutnya. Kajian-kajian tersebut memiliki hubungan atau keselarasan dengan penelitian ini sebagai berikut:

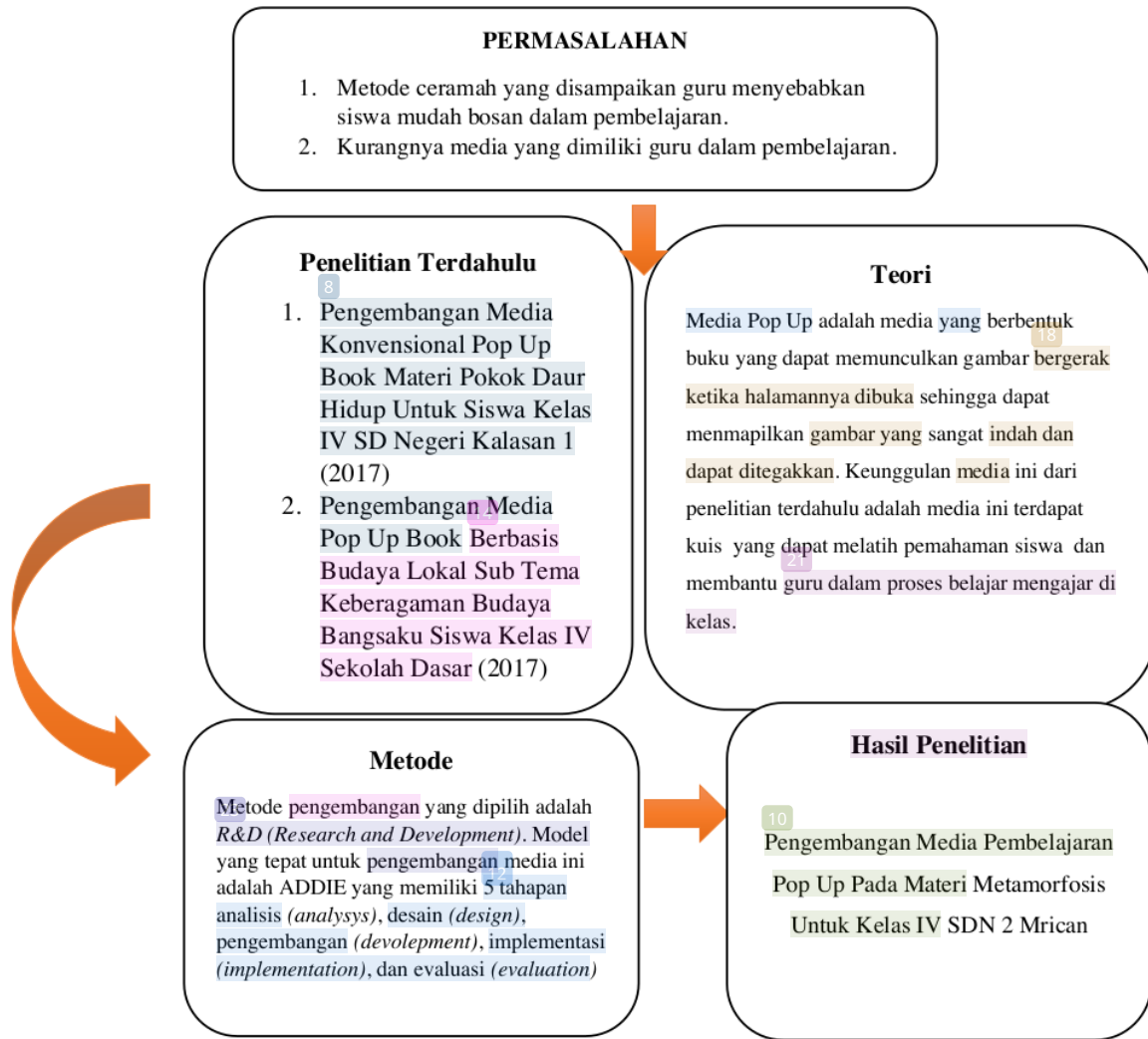
1. Penelitian terdahulu berjudul “Pengembangan Media Konvensional Pop Up Book Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1 (2017)” judul tersebut diteliti oleh Maria Rikaria Andung yang membahas pengembangan media pembelajaran buku pop up daur hidup hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran buku pop up daur hidup hewan sebagai media pembelajaran pada kelas IV SD ditinjau dari aspek validitas, mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran tersebut dan mengetahui peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media pop up dalam materi daur hidup hewan. Hasil dari penelitian ini adalah media konvensional pop up book yang dibuat hanya untuk pegangan guru, sedangkan media yang dikembangkan peneliti adalah media pop up yang memiliki keunggulan yaitu kuisioner yang berupa gambar metamorfosis sehingga akan lebih menarik.
2. Penelitian terdahulu berjudul “Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (2017)” judul tersebut diteliti oleh Muhammad Sholeh pada penelitian terdahulu dan penelitian yang

digunakan terdapat perbedaan mata pelajaran. Penelitian terdahulu membahas tentang keberagaman budaya bangsaku pada mata pelajaran PKn, sedangkan penelitian yang digunakan membahas mata pelajaran IPA. Pengembangan media *Pop Up Book* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keterterapan, serta keefektifitasan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono. Hasil dari penelitian ini adalah media *Pop Up* berbasis budaya lokal yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif, dinamis dan membantu struktur pembelajaran dengan baik, sedangkan media yang dikembangkan peneliti adalah media pop up yang memiliki keunggulan yaitu kuisioner yang berupa gambar metamorfosis sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

F. Kerangka Konseptual

Permasalahan yang terjadi pada anak kelas IV adalah mereka kesulitan dalam memahami materi-materi yang diampaikan oleh guru sehingga akan menghambat pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran. Guru sering kali mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yang dapat membuat siswa cenderung cepat merasa bosan jika penggunaan media tidak cukup menarik.

Peran media pop up ini yaitu supaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan tertarik dalam menerima pembelajaran dan tidak mudah bosan. Hal itu bertujuan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Kerangka konseptual dapat dirumuskan dengan bagan di bawah ini:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

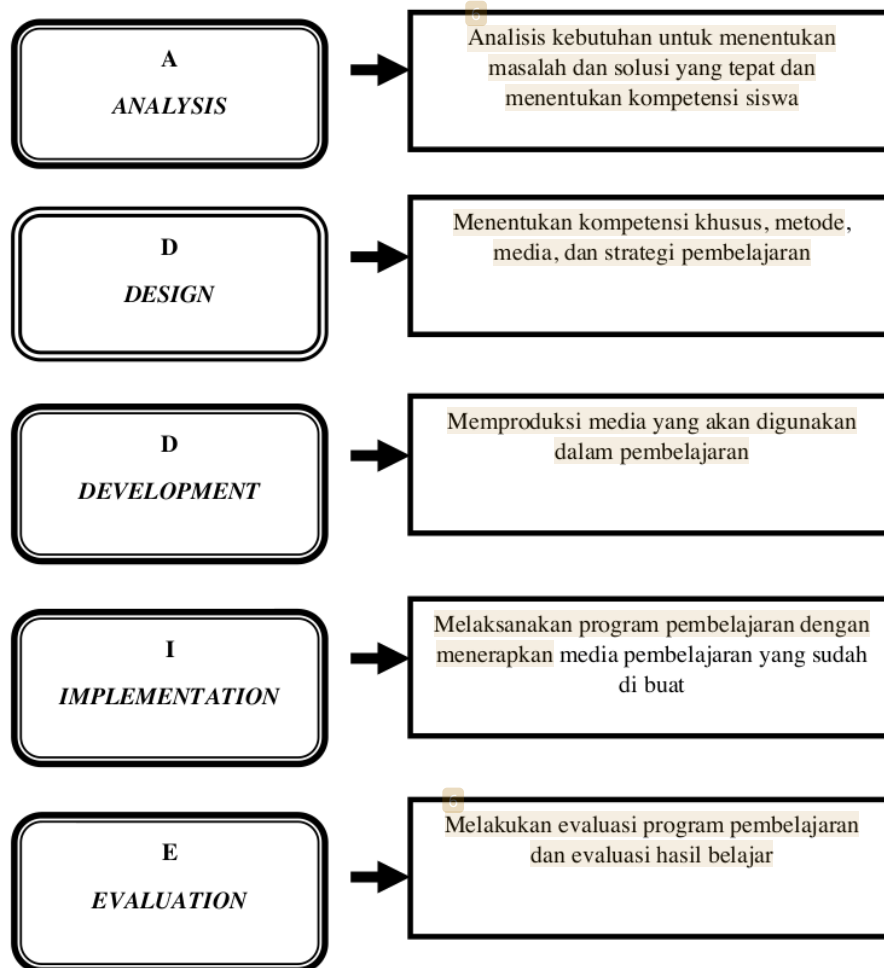
A. Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *pop up book* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:297), R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode dalam penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk agar dapat bermanfaat dalam pendidikan.

Model pengembangan menjadi acuan dasar dalam pelaksanaan pengembangan untuk mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan yang digunakan harus sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ada. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan 5 tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015:200).

Model ADDIE yang akan digunakan ini harus dipertimbangkan secara mendalam karena untuk menghindari hambatan-hambatan sehingga dalam pelaksanaan pengembangan ini harus dilakukan sesuai dengan tahap-tahap yang telah disepakati. Peneliti memilih model ADDIE karena memiliki lima komponen penting yang saling berhubungan, terstruktur, dan berjalan secara sistematis. Hal ini berarti bahwa setiap tahapannya, dari awal hingga akhir, harus dilakukan secara berurutan dan tidak boleh dilakukan secara acak. Selain itu, model ADDIE lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama yaitu, (A) *Analysis*, (D) *Design*, (D) *Development*, (I) *Implementation*, dan (E) *Evaluation*. Untuk tahapan lebih jelas tampak apada skema berikut.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE sesuai dengan pengembangan media sebagai media visual. Berikut penjelasan tentang proses pengembangan dengan model ADDIE berdasarkan pendapat Pribadi (2014:128).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

5
Tahap analisis adalah melakukan analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Langkah pertama analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan masalah kinerja yang ada serta menentukan apakah diperlukan solusi berupa penyelenggaraan program. Oleh karena itu, pada tahap ini, analisis dilakukan di tempat penelitian, yaitu di kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri. Proses ini melibatkan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran dan menentukan solusi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah kedua, yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah untuk menentukan suatu kompetensi yang perlu dipelajari para peserta didik agar dapat meningkatkan prestasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat terwujud apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Dalam analisis tahap ini, teridentifikasi bahwa siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri mengalami kesulitan dalam memahami materi daur hidup. Sebagai solusi, diusulkan penggunaan media pop up book untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dari model pengembangan adalah tahap desain. Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk klarifikasi program pembelajaran untuk mencapai pendidikan yang diinginkan. Rancangan media *pop up book* sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan pengetahuan siswa yang telah didapat siswa dalam pembelajaran. Pada tahap desain ini, perancangan produk media *pop up book* yang akan dilakukan harus memperhatikan bahan, desain, dan ukuran pada media. Desain media yang dilakukan tidak terlalu rumit karena media yang ditampilkan berbentuk lembaran buku.

c. Pengembangan (*Development*)

Menurut Pribadi (2014:130), “Langkah pengembangan media pembelajaran meliputi kegiatan membuat, membeli, serta memodifikasi bahan ajar agar mencapai tujuan yang telah ditentukan serta

direncanakan". Pada penelitian yang akan dilakukan dengan cara membeli, dan memodifikasi media *pop up book* yang akan dibuat.

Pada tahap pengembangan ini merupakan kelanjutan dari tahap design. Media *pop up book* sebagai media berisi gambar yang akan timbul pada lembaran buku. Sehingga dalam menggunakan media tersebut akan sangat mudah dipahami oleh siswa dalam menerima materi yang diberikan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap implementasi, di mana materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik. Menurut Pribadi (2009:134), tujuan utama dari tahap implementasi ini, yang merupakan langkah untuk mewujudkan desain dan pengembangan, adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan bimbingan terhadap siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang disampaikan.
- 2) Mampu menemukan solusi untuk mengatasi masalah, seperti tantangan dalam hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.

Memastikan bahwa pada akhir program, siswa akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai. Pada tahap implementasi ini, kami menggunakan *pop up book* sebagai alat visual untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sebelum media ini diimplementasikan, media harus melewati tahap validasi oleh ahli media atau validator media. Sehingga media yang telah ditanyakan layak oleh ahli media dan ahli materi dapat diterapkan dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kevaludan dalam produk media *pop up book* yang telah dikembangkan. Pada tahap ini harus membawa produk kepada ahli media dan ahli materi dalam media. Media *pop up book* yang telah selesai akan dilakukan evaluasi apabila hasil yang sudah diperoleh mendapat nilai

kurang maka perlu adanya revisi produk deuai dengan pendapat dari validator hingga media *pop up book* tersebut dapat diguakan secara maskimal.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan di SDN Mrican 2 Kota Kediri. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri. Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini karena pada saat melakukan magang dirasa untuk kelas IV kurang menimbulkan minat dan semangat bagi para siswa selama pembelajaran sehingga siswa mudah merasa bosan yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan pada materi yang disampaikan maka diperlukan adanya media pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa. Adapun alasan lainnya peneliti memilih kelas IV menjadi subjek penelitian adalah motivasi siswa dan hasil belajar siswa yang belum memuaskan sehingga diperlukan penggunaan serta perlu perhatian khusus.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk. Dalam uji coba produk meliputi.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu sebagai berikut.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk menguji coab produk media *pop up book* atau hasil produk pengembangan kepada sekelompok siswa. Uji Coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas IV SDN Blawe. Setelah itu akan dilakukan perbaikan jika diperlukan.

Berikut desain uji coba produk terbatas :

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam uji coba terbatas;
- 2) Menguji 10 siswa dalam uji coba terbatas secara herogen;
- 3) Melakukan *pre test*;
- 4) Melakukan KBM, menggunakan media yang telah dikembangkan dalam materi daur hidup hewan;
- 5) Melakukan post test untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan;
- 6) Memberikan angket terhadap respon siswa pada penggunaan media;
- 7) Menganalisis hasil uji coba terbatas;
- 8) Melakukan revisi jika itu diperlukan.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan dengan tujuan mengetahui ketercapaian penggunaan produk. Uji coba ini dilakukan pada kelompok luas yaitu siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri dengan jumlah 25 siswa. Sebagai hasil dari kegiatan ini dilakukan perbaikan jika hal itu diperlukan.

Berikut ini adalah uji coba luas :

- 1) menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam uji coba luas ;
- 2) Menyiapkan siswa yang akan diuji coba luas sebanyak 25 orang siswa;
- 3) Melakukan *pre test*;
- 4) Melakukan KBM menggunakan media *pop up book* yang dikembangkan;
- 5) Melakukan *post test* untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan;
- 6) Mengumpulkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media dengan menggunakan angket;
- 7) Menyusun analisis dari hasil uji coba terbatas;

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang telah dijadikan percobaan suatu penelitian. Subjek dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. 10 Siswa dipilih secara acak pada kelas IV SDN Blawe untuk dilakukan uji coba terbatas.
- b. seluruh siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri yang berjumlah 25 siswa untuk uji coba luas.

E. Validasi Pokok

Validasi pokok atau produk perlu dilakukan untuk mengukur kevalidan suatu produk yang dikembangkan. Validasi produk dalam penelitian dan pengembangan dilakukan dengan melibatkan validasi dari ahli. Ahli yang terlibat dalam validasi ini memiliki keahlian dalam pengembangan media tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, diperlukan validasi dari ahli pengembangan serta ahli materi. Berikut ahli validasi dan materi.

1. Ahli Media

Dalam penelitian ini, yang memiliki keahlian di bidang media akan bertindak sebagai ahli yang melakukan uji validasi terhadap media tersebut adalah Bapak Sutrisno Sahari M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran.

2. Ahli Materi

Dalam penelitian ini, yang akan menjadi ahli materi serta yang akan melakukan uji validasi perangkat pembelajaran yaitu Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah IPA Dasar UN PGRI Kediri.

F. Instrumen Peumpulan Data

1. Pengumpulan Instrumen

Pengumpulan data adalah proses yang standar serta sistematis agar dapat memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Lembar Validasi Produk/Media dan Materi

Lembar validasi produk bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan dari media yang telah dibuat. Lembar validasi ini mencakup angket yang akan diisi oleh ahli media dan ahli materi, sehingga dapat menilai seberapa valid produk yang telah dikembangkan tersebut.

b. Angket (Kuesioner)

Angket kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang disusun oleh peneliti dan disebar kepada responden. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket tertutup yang berisi serangkaian pertanyaan dengan pilihan jawaban tertentu, yang memungkinkan responden untuk memilih jawaban yang sesuai. Tujuan angket ini adalah untuk menilai tingkat kecerdasan emosional dan motivasi yang dimiliki oleh siswa.

c. Tes Tulis

Tes tulis ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan menggunakan media *pop up book*. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif media yang telah dikembangkan tersebut. Pengumpulan media ini dapat dilakukan kepada siswa melalui *pre test* dan *post test*. Pada tahap *pre test* soal diberikan kepada peserta didik sebelum melakukan pembelajaran tentang materi yang disampaikan. Kemudian, pada tahap *post test*, pertanyaan-pertanyaan akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan *pop up book*. Sehingga dapat diperoleh informasi tentang sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari menggunakan *pop up book*.

2. Validasi Instrumen

Untuk mengetahui kevalidan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, penting dilakukan validasi terlebih dahulu.

Menurut Widoyoko (2012:141) menyatakan apabila instrument dapat dikatakan valid dengan tepat mengukur apa yang akan diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Dengan instrument yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Atau dapat juga dikatakan bahwa jika data yang dihasilkan dari sebuah instrument valid, maka instrument itu juga valid.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa instrumen dikatakan valid jika data yang dihasilkan sesuai dengan ketepatan. Jika hasil instrument sudah valid maka data juga dipastikan sudah tepat. Sebaliknya jika hasil instrument tidak valid maka data juga tidak tepat.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – tahapan Analisis Data

Pada tahap analisis data penelitian ini, digunakan teknik analisis data deskriptif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif yang berisi pendapat atau saran dari ahli materi pembelajaran guna perbaikan produk sebelum diuji coba. Sedangkan pada data kuantitatif, dilakukan analisis skor dari beberapa angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa), serta skor dari *pre test* dan *post test*. Oleh karena itu, analisis data penelitian dilakukan dengan pendekatan seperti berikut ini.

a. Kevalidan

Data kevalidan yang diperoleh dari dua ahli berbeda yaitu ahli media dan ahli materi. Penentuan validasi yang dilakukan dari ahli media serta ahli materi menggunakan skala likert. Responden diminta untuk memilih lima alternatif jawaban menggunakan skala likert.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5

Baik	4
Sedang	3
Kurang	2
Kurang sekali	1

Tabel 3.1 Skala Likert

Menurut Akbar (2015:81)

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung total skor maksimal dari hasil validasi ahli. Setelah itu, presentase hasil validasi dihitung berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh validator, sesuai dengan metodologi yang dijelaskan oleh Akbar (2015:78), menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Validitas\ ahli\ (Vah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Kemudian nilai tersebut akan diubah menjadi persentase sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan

Presentase	Kategori validitas	Keterangan

25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Menurut Akbar (2015:81)

Dengan demikian, penilaian kualitas kevalidan sebuah produk yang dikembangkan dapat dianggap layak untuk digunakan jika memenuhi kategori minimal valid.

b. Kepraktisan

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh praktisi terhadap guru, uji coba awal produk dilakukan terlebih dahulu pada kelompok kecil dan kemudian pada kelompok besar. Data akan dikumpulkan dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Selanjutnya, akan dilakukan perhitungan persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh validator, seperti yang dijelaskan oleh Akbar (2015:81), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Validitas\ pengguna(Vpg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan:

TSe = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan

No	Kriteria pencapaian nilai (Kepraktisan)	Tingkat Kepraktisan
1.	0% - 20%	Sangat tidak praktis, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan
2.	21% - 40%	Tidak praktis, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
3.	41% - 60%	Kurang praktis, kurang tuntas, disarankan tidak digunakan
4.	61% - 80%	Cukup praktis, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
5.	81% - 100%	Sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan

Menurut Akbar (2015:82)

c. Keefektifan

Tes evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media *pop up book* digunakan sebagai data untuk mengukur efektivitas. Ini dilakukan dengan menghitung rata-rata hasil belajar siswa di satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas IV melebihi 75 (KKM), maka media *pop up book* dapat dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun, jika nilai rata-rata berada di bawah 75 (KKM), maka media *pop up book* harus direvisi kembali. Berikut adalah rumusnya.

$$\text{Validitas audience} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Akbar (2015:82)

Keterangan:

TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa)

Tabel 3.4 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No	Kriteria pencapaian nilai (keefektifan)	Tingkat keefektifan validitas
1.	0% - 20%	Sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan
2.	21% - 40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
3.	41% - 60%	Kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak digunakan
4.	61% - 80%	Cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
5.	81% - 100%	Sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan

Menurut Akbar (2015:78)

2. Norma Pengujian

Hasil analisis yang diuji untuk membuat keputusan akhir menyimpulkan bahwa media *pop up book* memenuhi kriteria valid, mendapatkan respons positif dari guru, dan terbukti efektif.

- a. Produk dianggap valid apabila memenuhi standar uji yang ditetapkan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media atau validator. Jika persentase berada di antara 70,01%-85,00%, produk dapat dianggap cukup valid, yang berarti produk bisa digunakan dengan perbaikan kecil. Sedangkan jika persentase mencapai 85,01% hingga 100%, produk dikategorikan sangat valid, yang berarti produk dapat digunakan tanpa revisi.
- b. Produk dapat dianggap mendapat tanggapan positif atau baik dari guru jika hasil angket dari respon mereka memenuhi standar yang ditetapkan. Produk dianggap baik jika presentase respon guru antara 61%-80%, dan sangat baik jika presentase respon guru mencapai 81%-100%.

- c. Produk dianggap efektif jika memenuhi standar keefektifan berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media buku pop up. Produk akan dianggap efektif jika siswa mencapai nilai KKM atau dinyatakan KBK $\geq 75\%$ yang dipresentasikan menjadi 61%-80%.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Penelitian ini menggunakan observasi deskriptif untuk mengumpulkan data dari pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas IV di SDN Mrican 2 selama praktik kerja lapangan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar materi metamorfosis. Guru memberikan penjelasan yang terbatas mengenai materi tersebut, kemudian memberikan tugas kepada siswa menggunakan media gambar yang sederhana. Penggunaan media gambar ini tidak cukup efektif untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga mereka kurang termotivasi dalam proses belajar, disebabkan oleh keterbatasan media yang digunakan.

Oleh karena itu, diperlukan solusi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berupa *pop up book* 3 dimensi yang menarik dan realistis, karena hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mencegah mereka merasa bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti akan mengembangkan media ini untuk mendukung pembelajaran di kelas, khususnya dalam mengajar materi metamorfosis dengan memanfaatkan konteks lingkungan sekitar.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Hasil dari observasi sebelumnya menunjukkan masalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran IPA. Temuan ini menjadi landasan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Sebagai respons

terhadap hasil observasi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book* 3 dimensi.

Pengembangan media *pop up book* 3 dimensi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas IV, terutama pada materi metamorfosis hewan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media *pop up book* 3 dimensi ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan kemandirian mereka, serta mendorong kemampuan mereka untuk berpikir secara kritis.

3. Desain Awal Media

Pada dasarnya, media *pop up book* 3 dimensi dirancang untuk mendukung pengajaran guru dan pembelajaran siswa. Tujuannya adalah agar media ini dapat membantu dalam penyampaian materi, menarik minat siswa dalam memahami materi, serta mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Berikut adalah desain dari media *pop up book* 3 dimensi yang dikembangkan:.

a. Bahan-bahan Pembuatan Media

Bahan-bahan media *pop up book* disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa, sebagai berikut.

- 1) Kertas karton board
- 2) Lem
- 3) Gunting

b. Layout

1) Halaman

Pada media *pop up book* ini terdiri dari beberapa halaman yaitu cover, daftar isi, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi, *game*, dan daftar pustaka.

Tabel 4.1 Desain Awal Media

Cover																											
Kata Pengantar																											
Daftar Isi	 <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Daftar Isi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kata Pengantar</td> <td>.....i</td> </tr> <tr> <td>Daftar Isi</td> <td>.....ii</td> </tr> <tr> <td>Kompetensi Dasar</td> <td>.....iii</td> </tr> <tr> <td>Kompetensi Indikator</td> <td>.....iii</td> </tr> <tr> <td>Tujuan Pembelajaran</td> <td>.....iv</td> </tr> <tr> <td>Peta Konsep</td> <td>.....v</td> </tr> <tr> <td>Daur Hidup Hewan</td> <td>.....1</td> </tr> <tr> <td>Macam-macam Metamorfosis</td> <td>.....2</td> </tr> <tr> <td>Metamorfosis Sempurna</td> <td>.....3</td> </tr> <tr> <td>Metamorfosis Tidak Sempurna</td> <td>.....5</td> </tr> <tr> <td>Rangkuman</td> <td>.....7</td> </tr> <tr> <td>Uji Kompetensi</td> <td>.....8</td> </tr> </tbody> </table>	Daftar Isi		Kata Pengantari	Daftar Isiii	Kompetensi Dasariii	Kompetensi Indikatoriii	Tujuan Pembelajaraniv	Peta Konsepv	Daur Hidup Hewan1	Macam-macam Metamorfosis2	Metamorfosis Sempurna3	Metamorfosis Tidak Sempurna5	Rangkuman7	Uji Kompetensi8
Daftar Isi																											
Kata Pengantari																										
Daftar Isiii																										
Kompetensi Dasariii																										
Kompetensi Indikatoriii																										
Tujuan Pembelajaraniv																										
Peta Konsepv																										
Daur Hidup Hewan1																										
Macam-macam Metamorfosis2																										
Metamorfosis Sempurna3																										
Metamorfosis Tidak Sempurna5																										
Rangkuman7																										
Uji Kompetensi8																										
Isi Materi	 <p>PENGERTIAN METAMORFOSIS</p> <p>Daur hidup hewan adalah tahapan pertumbuhan hewan dari fase telur menjadi larva, pupa, imago, dan dewasa. Pada beberapa spesies, bentuknya akan mengalami perubahan pada saat fase imago. Perubahan bentuk tersebut yang mengakibatkan perubahan bentuk yang terjadi dalam daur hidupnya disebut sebagai metamorfosis.</p>																										

2) Kertas dan gambar

Dalam pembuatan media ini penuh dengan kertas bergambar sehingga dapat membuat siswa menjadi tertarik dalam materi yang ada pada media ini. Kertas dan gambar yang dibuat tidak mencolok agar siswa nyaman pada saat membaca atau menggunakannya.

B. Pengujian Model

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Uji validasi media pop up book akan dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian dalam bidang media dan juga dalam bidang materi yang sesuai. Hasil dari proses validasi ini sebagai berikut.

a. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd.,

Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan/ pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>pop up book</i> menggunakan bahan berupa kertas dan juga bergambar.					√
2.	Media <i>pop up book</i> menggunakan bahan berupa yang dapat ditarik serta dimainkan.					√
3.	Media <i>pop up book</i> berbentuk visual tiga dimensi.					√
4.	Media <i>pop up book</i> mudah dibawa kemana-mana.					√
5.	Media <i>pop up book</i> potensial untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.				√	
6.	Media <i>pop up book</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.					√
7.	Media <i>pop up book</i> dapat digunakan untuk menjelaskan materi metamorfosis yang ada di lingkungan sekitar,					√

8.	Media <i>pop up book</i> sudah konkret digunakan pada pembelajaran.				√	
9.	Media <i>pop up book</i> dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.				√	
10.	Media <i>pop up book</i> dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah.				√	
Skor Total		46				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		92%				

(dimodifikasi dari Riska, 2019)

4

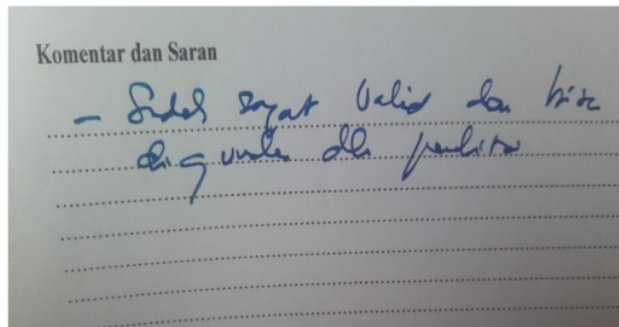
Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah total skor validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan presentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria penilaian, persentase ini berada dalam rentang 81%-100%, yang artinya bahwa media yang telah dikembangkan sangat valid atau sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, uji validasi ahli media dilakukan dengan cara menilai media berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator.

Validator ahli media juga dapat memberikan saran atau komentar untuk dijadikan refrensi dalam perbaikan media.



Gambar 4.1 Saran dan Komentar Ahli Media

Validator ahli media telah memberikan saran dan komentar yaitu sudah sangat valid dan bisa digunakan dalam penelitian.

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki kompetensi yang sesuai dalam bidangnya. Ahli ini memiliki keahlian khusus dalam materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), yaitu Bapak Bagus Amirul Mukmin M.Pd. Validasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui relevansi media dengan isi materi. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang sudah tersedia pada angket. Validator ahli materi ini juga dapat memberikan komentar atau saran dalam perbaikan media.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD.					√
	Materi yang disajikan sistematis				√	
	Ketepatan struktur kalimat dan penggunaan Bahasa mudah dipahami.				√	
Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan.					√
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					√
	Kejelasan uraian materi rantai makanan di lingkungan sekitar				√	
	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas.				√	
	Materi jelas dan spesifik.				√	
	Materi dilengkapi dengan contoh gambar yang tepat					√
	Penyajian materi tersusun secara sistematis.					√
Skor Total		45				
Skor Maksimal		50				
Persentase skor		90%				

(dimodifikasi dari Riska, 2019)

4

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

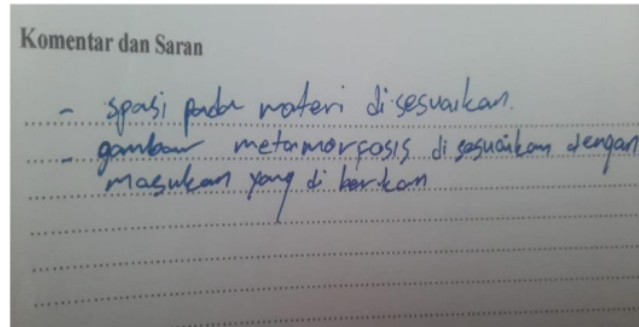
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah total skor validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\%$$

Validasi yang telah diperoleh dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan dari persentase 81%-100% maka dinyatakan bahwa media yang telah

dikembangkan sangat valid atau digunakan tanpa revisi sehingga media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, uji validasi ahli materi yang telah dilakukan dengan cara menilai media berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator. Validator ahli materi juga dapat memberikan saran atau komentar untuk dijadikan refrensi dalam perbaikan.



Gambar 4.2 Komentar dan Saran Ahli materi

Validator ahli materi memeberikan saran dan komentar yaitu spasi pada materi disesuaikan, gambar metamorosis disesuaikan dengan masukan yang diberikan.

Hasil akhir uji kevalidan :

$$NA = \frac{n1+n2}{n} \times 100\%$$

$$NA = \frac{92+90}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

N1 = jumlah kevalidan ahli media

N2 = jumlah kevalidan ahli materi

N = jumlah nilai

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, dapat diperoleh hasil akhir kevalidan yaitu 91%. Artinya media yang sudah

dikembangkan sangat valid atau digunakan tanpa revisi sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Uji Kepraktisan

a. Uji Kepraktisan Skala Terbatas

Jika media *pop up book* dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba terbatas terhadap media tersebut. SD Negeri Blawe dipilih sebagai lokasi untuk uji coba ini. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas IV yang dipilih secara acak, yang dijadwalkan berlangsung pada tanggal 10 Juni 2023. Melalui uji coba terbatas ini diharapkan dapat dievaluasi kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk pelaksanaan uji coba terbatas yaitu sebagai berikut.

- a. Menyiapkan perlengkapan yang digunakan untuk uji coba terbatas;
- b. Memilih secara acak siswa dengan jumlah 10 anak;
- c. Melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media;
- d. Evaluasi;
- e. Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media;
- f. Evaluasi (digunakan menguji keefektifan siswa);
- g. Pemberian angket kepraktisan pada guru kelas IV SD Negeri Blawe;
- h. Menganalisis hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan.

Hasil uji coba terbatas mencakup penilaian terhadap kepraktisan berdasarkan tanggapan guru melalui angket, serta efektivitas dalam menilai kemampuan siswa dengan menggunakan evaluasi soal sebelum dan setelah penerapan media *pop up book* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media *pop up book* yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah siap untuk diterapkan pada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh ibu Ike Desi Prihatiningtyas, S.Pd. SD., guru kelas IV di SD Negeri Blawe.

Berikut adalah hasil dari angket kepraktisan yang diberikan kepada guru/wali kelas IV di SD Negeri Blawe.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Kepraktisan Guru Skala Terbatas

No.	Aspek Penilain	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penampilan media <i>pop up book</i> keseluruhan menarik				√	
2.	Penyajian materi dalam media tersusun secara sistematis				√	
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami oleh siswa					√
4.	Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa					√
5.	Penggunaan media serta contoh sangat relevan dan membantu pemahaman siswa					√
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa				√	
7.	Dengsn penggunaan media, guru merasa siswa lebih tertarik dalam pembelajaran					√
8.	Dengan penggunaan media, guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran				√	
9.	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik					√
10.	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
Jumlah Skor		45				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		90%				

(dimodifikasi dari Riska, 2019)

Dengan Rumus :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai yang diperoleh} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4.5 Rekapitulasi Kepraktisan Siswa Skala Terbatas

No	Indikator	Skala Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1	Media <i>pop-up book</i> dapat menarik perhatian saya	10	0	10
2	Media <i>pop-up book</i> mempermudah saya memahami materi	10	0	10
3	Petunjuk dalam media <i>pop-up book</i> dengan mudah saya pahami	9	1	9
4	Kalimat yang digunakan dalam media <i>pop-up book</i> mudah saya pahami	9	1	9
5	Media <i>pop-up book</i> membuat saya tertarik terhadap materi metamorfosis	10	0	10
6	media <i>pop-up book</i> menambah semangat belajarsaya	10	0	10
Jumlah Skor				48
Presentase				80%

Rumus :

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai yang diperoleh} = \frac{48}{60} \times 100\% = 80\%$$

Hasil akhir uji kepraktisan skala terbatas:

$$NA = \frac{n_1 + n_2}{n} \times 100\%$$

$$NA = \frac{90 + 80}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

¹
NA = Skor Akhir Kepraktisan

- N1 = Jumlah Nilai Kepraktisan dari Guru
- N2 = Jumlah Nilai Kepraktisan dari Siswa
- N = Jumlah Nilai

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa pada skala luas, diperoleh hasil akhir kepraktisan yakni 85%. Artinya media pop-up book dinyatakan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan.

b. Uji Kepraktisan Skala Luas

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media pop up book yang telah dikembangkan oleh peneliti telah siap untuk diterapkan pada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh Ibu Ria Fatmawati S.Pd. SD., guru kelas IV di SDN Mrican 2 Kota Kediri.

Berikut adalah hasil dari angket kepraktisan yang diberikan kepada guru/wali kelas IV di SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri.

Tabel 4.6. Rekapitulasi Kepraktisan Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penampilan media <i>pop up book</i> keseluruhan menarik					√
2.	Penyajian materi dalam media tersusun secara sistematis					√
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami oleh siswa					√
4.	Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa					√
5.	Penggunaan media serta contoh sangat relevan dan membantu pemahaman siswa					√
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan					√

	materi pada siswa					
7.	Dengsn penggunaan media, guru merasa siswa lebih tertarik dalam pembelajaran					√
8.	Dengan penggunaan media, guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran					√
9.	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik					√
10.	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
Jumlah Skor		48				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		96%				

(dimodifikasi dari Riska, 2019)

Dengan Rumus :

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai yang diperoleh} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian angket terhadap respon guru terhadap media pop up book, diperoleh nilai sebesar 96%. Presentase ini berada dalam rentang 81%-100%, yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat praktis untuk digunakan oleh guru. Hasil ini sesuai dengan kriteria penilaian angket respon guru yang telah ditetapkan.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Kepraktisan Siswa Skala Luas

No	Indikator	Skala Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
1	Media <i>pop-up book</i> dapat menarik perhatian saya	25	0	25
2	Media <i>pop-up book</i> mempermudah saya memahami materi	25	0	25
3	Petunjuk dalam media <i>pop-up book</i> dengan mudah saya pahami	23	2	23
4	Kalimat yang digunakan dalam media <i>pop-up book</i> mudah saya pahami	24	1	24
5	Media <i>pop-up book</i> membuat saya tertarik terhadap materi metamorfosis	25	0	25
6	media <i>pop-up book</i> menambah semangat belajarsaya	25	0	25
Jumlah Skor				147
Presentase				98%

Rumus :

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai yang diperoleh} = \frac{147}{150} \times 100\% = 98\%$$

Hasil akhir uji kepraktisan skala terbatas:

$$NA = \frac{n1+n2}{n} \times 100\%$$

$$NA = \frac{96+98}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Skor Akhir Kepraktisan

N1 = Jumlah Nilai Kepraktisan dari Guru

N2 = Jumlah Nilai Kepraktisan dari Siswa

N = Jumlah Nilai

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa pada skala luas, diperoleh hasil akhir kepraktisan yakni 97%. Artinya media pop-up book dinyatakan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan.

3.Uji Keefektifan

a. Uji Keefektifan Skala Terbatas

Hasil keefektifan siswa diperoleh dari evaluasi yang telah diberikan oleh guru sebelum dan sesudah menggunakan media *pop up book*. Berikut adalah nilai evaluasi yang diperoleh oleh siswa sebelum menggunakan media *pop up book*.

Tabel 4.8. Hasil Nilai Siswa Kelas IV Sebelum Menggunakan Media Pop Up Book.

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-tes	Keterangan
1.	AM	78	T
2.	DR	80	T
3.	GZ	73	TT
4.	MA	73	TT
5.	MZ	78	T
6.	MR	80	T
7.	NA	85	T
8.	MF	70	TT

9.	CP	70	TT
10.	FN	80	T

Keterangan : TT= Tidak Tuntas, T= Tuntas

Rumus:

Berikut merupakan penghitungan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK).

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{6}{10} \times 100\%$$

$$KBK = 60\%$$

Berdasarkan tabel 4.8, dapat disimpulkan bahwa ada 4 siswa yang tidak berhasil menyelesaikan dengan baik soal evaluasi yang diberikan, sedangkan 6 siswa lainnya berhasil menyelesaikan dengan baik. Dari hasil uji coba terbatas, tingkat ketuntasan siswa dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa 60% siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.9. Hasil Nilai Siswa Kelas IV Setelah Menggunakan Media *Pop Up Book*.

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-tes</i>	Keterangan
1.	AM	92	T
2.	DR	86	T
3.	GZ	78	T
4.	MA	92	T
5.	MZ	80	T
6.	MR	92	T
7.	NA	93	T
8.	MF	88	T
9.	CP	90	T

10.	FN	92	T
-----	----	----	---

Keterangan : TT= Tidak Tuntas, T= Tuntas

Rumus:

Berikut merupakan penghitungan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK).

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan tabel 4.9, dapat disimpulkan bahwa semua siswa berhasil menyelesaikan soal evaluasi dengan baik. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa setelah menggunakan media, ketuntasan siswa dapat dilihat dari persyaratan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) $\geq 75\%$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 100% siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media yang telah dikembangkan dapat dianggap efektif jika lebih dari 61% siswa di SDN Blawe mencapai nilai tes evaluasi di atas 75, melebihi KKM. Oleh karena itu, produk media yang dikembangkan peneliti dapat dianggap efektif untuk digunakan..

b. Uji Keefektifan Skala Luas

Nilai keefektifan siswa diperoleh dari soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru kepada siswa sebelum menggunakan media *pop up book* dan sesudah menggunakan media *pop up book*.

Berikut merupakan hasil nilai dari evaluasi yang dikerjakan oleh siswa sebelum menggunakan media *pop up book*.

Tabel 4.10. Hasil Nilai Siswa Kelas IV sebelum Menggunakan Media *Pop Up Book*.

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-tes</i>	Keterangan
1.	AB	80	T
3.	CH	73	TT
4.	SF	77	T
5.	SA	74	TT
6.	MG	70	TT
7.	RK	81	T
8.	SH	78	T
9.	BA	69	TT
10.	FR	82	T
11.	FS	80	T
12.	GS	80	T
13.	HI	83	T
14.	IP	83	T
15.	HN	80	T
16.	IZ	70	TT
17.	IE	80	T
18.	AS	79	T
19.	AS	85	T
20.	CA	82	T
21.	NM	70	TT
22.	NH	80	T
23.	AO	82	T
24.	RA	87	T
25.	MS	79	T

Keterangan : TT= Tidak Tuntas, T= Tuntas

Rumus:

Berikut merupakan penghitungan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK).

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{7}{25} \times 100\%$$

$$KBK = 72\%$$

Dari tabel 4.10. dapat dilihat ada 7 siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi dan ada 18 siswa yang sudah tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi. Dari hasil uji coba terbatas yang diperoleh ketuntasan siswa dapat dilihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 , sehingga dapat dihitung 72% siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.11. Hasil Nilai Siswa Kelas IV setelah Menggunakan Media

Pop Up Book.

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-tes</i>	Keterangan
1.	AB	95	T
2.	YS	85	T
3.	CH	85	T
4.	SF	95	T
5.	SA	80	T
6.	MG	90	T
7.	RK	93	T
8.	SH	83	T
9.	BA	72	TT
10.	FR	92	T
11.	FS	93	T
12.	GS	93	T
13.	HI	92	T

14.	IP	90	T
15.	HN	95	T
16.	IZ	95	T
17.	IE	85	T
18.	AS	92	T
19.	AS	90	T
20.	CA	90	T
21.	NM	92	T
22.	NH	85	T
23.	AO	92	T
24.	RA	90	T
25.	MS	90	T

Keterangan : TT= Tidak Tuntas, T= Tuntas

Rumus:

Berikut merupakan penghitungan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK).

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{1}{25} \times 100\%$$

$$KBK = 96\%$$

Dari tabel 4.11, terlihat bahwa dari 25 siswa yang mengikuti uji coba terbatas, hanya satu siswa yang tidak berhasil menyelesaikan soal evaluasi dengan baik. Setelah menggunakan media pop up book, tingkat ketuntasan siswa dapat diamati dengan mempertimbangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang $\geq 75\%$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 96% siswa berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media yang dikembangkan dianggap efektif jika $\geq 61\%$ siswa di SDN Mrican 2 mencapai nilai evaluasi di atas 75, melebihi KKM. Dengan demikian, produk media yang dikembangkan peneliti dapat dianggap efektif untuk digunakan.

C. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Uji validasi media *pop up book* dilakukan dalam dua tahap, yaitu validasi ahli media dan ahli materi.

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *pop up book* dari pendapat ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. Uji validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar validasi oleh ahli media. Cara pengisian lembar validasi ahli media adalah dengan memberikan tanda centang (√) pada setiap indikator penilaian. Skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli media akan dijumlahkan dan dihitung persentasenya. Pada uji validasi ahli media *pop up book* memperoleh hasil 92%. Oleh karena itu, media *pop up book* sangat valid dan sangat baik digunakan.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi di dalam media *pop up book* dari pendapat ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Uji validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar validasi oleh ahli materi. Cara pengisian pada lembar validasi ahli materi adalah dengan memberikan tanda centang (√) pada setiap indikator penilaian. Skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi akan dijumlahkan dan dihitung persentasenya. Pada uji validasi yang dilakukan ahli media *pop up book* memperoleh hasil 90%. Oleh karena itu, media *pop up book* sangat valid dan sangat baik digunakan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan uji validasi, media pop up book ini dinyatakan sangat valid dari aspek materi maupun media. Hal ini berdasarkan pada hasil uji validasi yang telah dilakukan pada hasil uji validasi media mendapatkan skor yaitu 92% dan uji validasi ahli materi mendapatkan skor 90%. Dengan demikian, hasil akhir validasi yang telah diperoleh adalah 90% sehingga dinyatakan sangat valid dan selanjutnya dapat digunakan untuk pembelajaran.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, media *pop up book* yang dikembangkan dapat dianggap valid. Hasil dari penjumlahan presentase semua hasil validasi ahli media, dan ahli materi adalah 90%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa presentase menunjukkan 85,01%-100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Kepraktisan

Media *pop up book* yang telah dikembangkan telah dinilai valid oleh guru kelas IV di SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri sebagai ahli dalam hal kepraktisan. Hasil dari nilai persentase angket kepraktisan yang diberikan kepada guru adalah 96%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa presentase yang menunjukkan 85,01%-100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

c. Keefektifan



Pengembangan media *pop up book* dianggap efektif setelah diuji coba pada siswa kelas IV di SDN 2 Mrican Kota Kediri dan memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan. Produk yang dikembangkan dikatakan efektif jika $\geq 61\%$ siswa dapat memperoleh nilai tes soal evaluasi ≥ 75 di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria keefektifan diperoleh dari hasil tes evaluasi yang diberikan pada siswa. Hasil dari tes evaluasi yang diberikan setelah

menggunakan media *pop up book* adalah 96% siswa telah tuntas dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga media *pop up book* tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

4. Desain Akhir Model

Berikut merupakan hasil dari rancangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.12. Gambar Desain Akhir Model

Cover	 The cover of the pop-up book features a colorful illustration of a school building, trees, and children. The title 'MEDIA POP-UP BOOK MATERI DAUR HIDUP HEWAN' is written at the top, and 'Kelas IV' is in a purple circle at the bottom right. The author's name 'Novarina (Suheru)' is visible in the bottom left corner.
Kata Pengantar dan Daftar Isi	 The interior view shows a scene with children and various insects like butterflies and bees. The title 'MEDIA POP-UP BOOK DAUR HIDUP HEWAN' is written across the top, and 'KATA PENGANTAR' is visible on the right side.

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran



Isi Materi



Game



D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media Pop Up Book

Media *pop up book* adalah karya 3 dimensi yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa bagi siswa kelas IV dalam materi metamorfosis.

Media *pop up book* merupakan lembaran-lembaran yang berisi materi metamorfosis beserta gambar-gambar yang dapat ditarik. Di dalam *pop up book* juga berisi *game* kecil untuk melatih pengetahuan siswa tentang materi yang ada di dalamnya.

Adapun spesifikasi dari media *pop up book* ini adalah sebagai berikut.

- Dengan adanya media *pop up book* siswa dapat belajar secara mandiri dan belajar untuk memecahkan masalah sendiri, sehingga kemampuan metakognisinya meningkat.
- Media *pop up book* yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar..
- Di dalam media *pop up book* terdapat informasi untuk membantu siswa dalam memahami isi materi.

- d) Media *pop up book* ini dirancang dengan lebih menarik agar siswa tetap tertarik dan tidak cepat merasa bosan saat mempelajarinya.

2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media *Pop Up Book*

Prinsip – prinsip, keunggulan, dan kelemahan model ini dapat dilihat saat proses pengembangan media *pop up book* dari awal sampai akhir.

a. Prinsip – Prinsip Media *Pop Up Book*

Menurut Alviolita & Huda (2019) Media *pop-up book* adalah salah satu media pembelajaran tiga dimensi yang dapat bergerak.

Dapat dikatakan bahwa media *pop up book* merupakan media pembelajaran yang mampu bergerak sehingga menarik untuk digunakan oleh siswa dalam proses belajar. Dengan kehadiran media *pop up book* ini, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran secara lebih teratur dan sistematis.

Media *pop up book* ini mempunyai prinsip - prinsip sebagai berikut

- 1) Informasi yang ada pada media *pop up book* dapat menginspirasi siswa dalam belajar.
- 2) Media *pop up book* ini diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan mereka sendiri, belajar menemukan konsep, dan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan.
- 3) *Game* yang ada di dalam media *pop up book* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
- 4) Pertanyaan yang ada di media *pop up book* bersifat terbuka atau mengarah.

b. Keunggulan dan Kelemahan Media *Pop Up Book*

Menurut Widhia Pangesti (2022) Keunggulan dan kelemahan media *pop up book* yang dikembangkan penelitian yaitu sebagai berikut.

1) Keunggulan media *pop up book* pada materi metamorfosis sebagai berikut.

- a) Memberikan materi dalam bentuk gambar yang menarik sehingga dapat bergerak pada setiap halamannya.
- b) Tampilan visual yang lebih berdimensi membantu cerita semakin nyata
- c) Memperkuat pesan yang akan disampaikan.
- d) Desain lebih menarik karena berwarna dan ada gambarnya.
- e) Di dalam media *pop up book* terdapat game yang bermanfaat untuk membantu pemahaman siswa.

2) Kelemahan media *pop up book* pada materi metamorfosis sebagai berikut.

- a) Membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam pengerjaan.
- b) Jangka waktu pengerjaannya cenderung lebih lama.
- c) Memerlukan pengetahuan agar siswa dapat memahami materi yang dijelaskan.

Dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* memiliki keunggulan dan kelemahannya. Keunggulan yang dimiliki yaitu dapat memberikan materi dalam bentuk menarik, gambar yang disajikan lebih berwarna. Pada media *pop up book* ini juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak, pengerjaan cenderung lebih lama.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor pendukung implementasi media *pop up book*

Pendukung implementasi media *pop up book* yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Minat dan semangat siswa terhadap media dan materi selama proses pembelajaran.
- 2) Siswa aktif dalam mengamati sesuai dengan arahan yang diberikan guru.

b. Faktor penghambat implementasi media *pop up book*

Penghambat implementasi yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Ada 7 siswa yang masih bingung saat mengamati media, sehingga masih perlu bimbingan guru.
- 2) Karena keterbatasan biaya, waktu sehingga membuat siswa kesulitan saat mengamati media secara bersama-sama.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**A. Simpulan**

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa. Pengembangan media *pop up book* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dari ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Sehingga, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE maka menghasilkan produk media *pop up book* pada materi metamorfosis kelas IV di SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri.

Pengujian model menghasilkan nilai kevalidan yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi diperoleh 91% dari rata-rata hasil semua validasi, berada pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan produk yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan uji kepraktisan skala terbatas yang telah dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV SDN Blawe, hasil uji kepraktisan media *pop up book* memperoleh skor 85% berada pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan produk dikategorikan sangat praktis dan baik digunakan. Sedangkan uji coba pada skala luas yang dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SDN 2 Mrican hasil uji kepraktisan diperoleh skor 97% pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan produk dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa. Berdasarkan dari hasil uji keefektifan skala terbatas yang dilakukan pada 10 siswa SDN Blawe, sebanyak 10 mendapatkan nilai \geq KKM 75 saat mengerjakan tes setelah menggunakan media. Oleh karena itu, presentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) adalah 100%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan efektif dan sangat baik digunakan. Sedangkan pada uji coba skala luas yang dilakukan pada 25 SDN Mrican 2 Kota Kediri, sebanyak 24 siswa mendapatkan nilai \geq KKM 75 dan 1 siswa mendapatkan nilai \leq KKM 75. Oleh karena itu, presentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) adalah

96%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan efektif dan sangat baik digunakan tanpa perbaikan.

B. Implikasi

Adapun implikasi yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Dengan adanya media *pop up book* ini maka menumbuhkan ketertarikan dan menambah pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, sehingga dapat memecahkan masalah secara individu maupun diskusi.

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dari guru sebagai pertambahan model media pembelajaran yang efektif. Kemudian meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak di bidang pendidikan.

C. SARAN

Dari hasil simpulan dan implikasi terdapat beberapa saran yang diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Saran yang diberikan kepada kepala sekolah adalah untuk menginspirasi para guru agar mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Selain itu, kepala sekolah juga disarankan untuk mengikutsertakan para guru dalam pelatihan yang dapat meningkatkan kreativitas mereka.

2. Bagi Guru

Saran yang diberikan kepada guru yaitu hendaknya guru dapat melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik siswanya.

3. Bagi Anak Didik

Sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media *pop up book*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Apabila peneliti ingin mengembangkan media *pop up book* untuk memilih bahan-bahan yang terjangkau agar tidak mengeluarkan dana yang besar.

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1%
4	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
7	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1%

9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
10	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
11	documents.mx Internet Source	<1 %
12	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
13	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	<1 %
14	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %
16	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	<1 %
17	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
18	Sinta Liana, Drajat Friansah, R. Angga Bagus Kusnanto. "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS Kelas V SD", Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, 2023	<1 %

19	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
21	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
22	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
23	Shella Nabila, Idul Adha, Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
24	Vina Gayu Buana, Siti Uswatun Kasanah. "Development of Class IV Learning Model Based on Class IV Games Primary school", PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 2019 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On