

# Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/11/2022 4:19:00 PM

Analyzed document: Skripsi Kunthi - Yatul Ulwi.pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

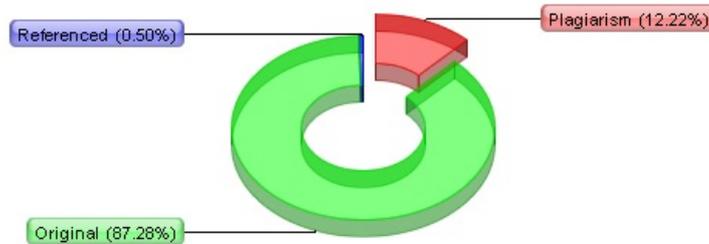
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

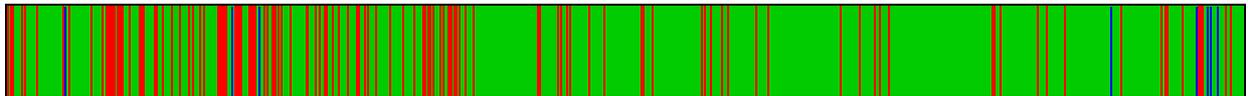
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 45

4%	497	1. <a href="https://docplayer.info/192699361-Rancangan-pop-up-book-freight-forwarding-sebagai-media-pembelajaran-mandiri.html">https://docplayer.info/192699361-Rancangan-pop-up-book-freight-forwarding-sebagai-media-pembelajaran-mandiri.html</a>
2%	198	2. <a href="https://edutimes.id/media-pembelajaran-pop-up-book/">https://edutimes.id/media-pembelajaran-pop-up-book/</a>
1%	136	3. <a href="http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&amp;Pembelajaran5.pdf">http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&amp;Pembelajaran5.pdf</a>

Processed resources details: 93 - Ok / 10 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace\_headline]

[uace\_line1]  
[uace\_line2]  
[uace\_line3]  
[uace\_line4]  
[uace\_line5]

[uace\_line\_recommendation\_title]  
[uace\_line\_recommendation]

[uace\_abc\_stats\_header]  
[uace\_abc\_stats\_html\_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 1

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK  
PADA  
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR  
SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu

Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH :

Kunthi Ulwi Yatul Hulub

17.1.01.10.0094

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...> + 5 resources! id: 2

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2021

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...> + 2 resources! id: 3

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan

ialah suatu cara yang digunakan untuk mencerdaskan

anak bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang-undang Dasar 1945

pada alenia ke-4, salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan

kehidupan bangsa. Dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah upaya

pemerintah dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas serta

berkompeten merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa dan

negara dimasa yang akan datang. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan

utama dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat

penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang sangat berkualitas

serta menjunjung nilai-nilai Pancasila. Hal ini, sejalan dengan Undang-

undang No. 20 Tahun 2003

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...> id: 4

Pendidikan Nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradapan

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta

didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis

serta bertanggung jawab.

Rendahnya mutu pendidikan dapat diartikan sebagai kurang

efektifnya proses belajar mengajar salah satu faktor penyebabnya dapat terjadi pada siswa ataupun guru sebagai pengajar yang kurang menunjang oleh sebab itu, sebagai insan pendidikan seorang guru dituntut untuk selalu kreatif, inovatif, serta mampu menciptakan model pengajaran dalam usahanya untuk mengembangkan pendidikan. Dalam menciptakan pengajaran yang dapat mengembangkan motivasi belajar siswa maka guru harus kreatif dalam mengajar guru harus pandai mengembangkan

1

2

media pembelajaran agar siswa mampu memahami materi yang telah diajarkan karena dengan diterapkannya media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi, serta dapat fokus pada materi yang diajarkan.

Pada sekolah dasar terdapat salah satu

Plagiarism detected: 0.05% [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_1.pdf) + 2 resources!

id: 6

mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS

), menurut Sumaatmadja (2002:123). Ilmu

Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi. Tujuan mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS yang telah diajarkan sejak jenjang sekolah dasar ialah untuk membantu siswa dalam meningkatkan wawasan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada SDN Mrican 1 banyak permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di kelas, salah satu permasalahannya yaitu masih kurang maksimalnya pembelajaran karena masih berpusat pada guru. Dari 13 siswa terdapat 4 siswa yang kurang mampu memahami serta menganalisis suatu permasalahan sehingga timbul

kesulitan dalam menentukan sebuah kebenaran. Sehingga dalam proses pembelajaran, peran guru masih sangat dominan daripada siswa. Sehingga siswa kurang aktif, selain hal tersebut 40% dari jumlah siswadi kelas lebih sering bermain sendiri daripada memperhatikan gurunya ketika sedang menerangkan pelajaran hal ini juga disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik, karena guru hanya memberikan buku paket. Namun pada era saat ini media pembelajaran sudah sangat dikenal oleh kalangan guru.

Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran, serta dapat mempermudah para peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta mampu meningkatkan kualitas

3

guru dalam mengajar hal tersebut juga berdampak pada hasil kualitas belajar siswa. Melalui media pembelajaran Pop Up Book yang menarik diharapkan para peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara kreatif untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu dalam pembuatan media ada beberapa kriteria yang diperlukan. Kriteria tersebut terbagi menjadi tiga yaitu

 **Plagiarism detected: 0.03%** <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano...>

id: 7

kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Menurut Nieveen (1999: 127) menyatakan bahwa

 **Quotes detected: 0.12%**

id: 8

“kualitas produk dapat dikatakan valid jika dilihat dari ketertarikannya, dengan mempertimbangkan tujuan dari produk itu sendiri”

dengan seperti itu

kriteria kevalidan mencakup isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan suatu produk, serta validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk.

Sedangkan kepraktisan, menurut

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.researchgate.net/publication/32182...>

id: 9

Nieveen (1999:127) mengatakan

bahwa “kepraktisan

produk pengembangan ditetapkan dari pendapat guru

mengatakan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dan

siswa sesuai dengan maksud pengembang. Keefektifan menurut Nieveen

(1999:27) mengatakan bahwa “keefektifan produk pengembangan ditinjau

dari konsistensi antara rancangan atau tujuan dengan pengalaman dan hasil

belajar yang dicapai siswa” pengalaman siswa sendiri ditentukan dengan

apresiasi siswa terhadap pembelajaran selanjutnya hasil siswa dapat

ditentukan melalui hasil tes.

Pemilihan media Pop Up Book sesuai dengan potensi visual anak selain itu media Pop Up Book ini mudah dimainkan dan menarik. Dalam pengembangan ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang bertujuan agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton. Pengembangan media dirancang dengan desain tiga dimensi, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar.

Pada SDN Mrican 1 sebenarnya memiliki sebuah fasilitas yaitu LCd proyektor, serta alat peraga dan media lainnya. Tetapi fasilitas tersebut jarang sekali digunakan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SDN Mrican 1, mendapatkan hasil yaitu 40% dari para

4

siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi IPS. Hal tersebut dikarenakan pada pelajaran IPS mencakup materi yang begitu luas. Pada jenjang sekolah dasar berpikir kritis sangat diperlukan oleh para siswa.

Sehingga dalam permasalahan tersebut, perlu diterapkannya media pembelajaran yang mampu menunjang siswa untuk berfikir aktif. Adapun beberapa media yang dapat diterapkan yaitu Media Pembelajaran Pop Up Book. Media Pop Up Book menurut Dzuanda(2011:11) mengemukakan pengertian buku Pop Up Book yakni sebuah buku yang mempunyai

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources! id: 10

bagian

yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Selain dengan media

pembelajaran tersebut, diperlukannya model pembelajaran yang digunakan sebagai proses penerapan ketika mengajar.

Berdasarkan hasil uraian diatas, peneliti mencoba berinovasi mengembangkan media pembelajaran guna sebagai solusi dalam pemecahan masalah dan kesenjangan yang ada pada siswa kelas IV SDN Mrican 1, peneliti mengembangkan media pembelajaran Pop Up Book dengan materi "Keberagaman Budaya" dengan mengembangkan materi Keberagaman Budaya diharapkan mampu membantu siswa dalam berpikir kritis serta dapat mengenalkan kepada siswa tentang keberagaman budaya yang terdapat di wilayah Indonesia.

B. Identifikasi

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://text-id.123dok.com/document/wyew65p...> + 3 resources! id: 11

Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang

diatas, maka penelitian ini dapat

dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya mutu pendidikan.
2. Tidak ada penerapan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami sebuah materi.
4. Peran guru terlalu dominan dari pada siswa

5

C. Rumusan Masalah

1.

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 2 resources! id: 12

Bagaimana pengembangan media pembelajaran Pop Up Book  
pada

materi Keberagaman Budaya yang?

2. Bagaimana kevalidan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 13

pengembangan media pembelajaran Pop Up  
Book

pada materi Keberagaman Budaya?

3. Bagaimana keefektifan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 14

pengembangan media pembelajaran Pop Up  
Book

pada materi Keberagaman Budaya?

4. Bagaimana kepraktisan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 15

pengembangan media pembelajaran Pop Up  
Book

pada materi Keberagaman Budaya?

D.

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 3 resources! id: 16

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan  
pengembangan

dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 17

pengembangan media pembelajaran Pop Up Book

pada materi Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV Sekolah

Dasar.

2. Untuk mengetahui kevalidan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 18

pengembangan media pembelajaran

Pop Up Book

pada materi Keberagaman Budaya untuk siswa kelasIV

Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui keefektifan

 Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...>

id: 19

pengembangan media pembelajaran

Pop Up Book

pada materi Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar.

4. Untuk mengetahui kepraktisan

 Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...>

id: 20

pengembangan media pembelajaran

Pop Up Book

pada materi Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka dalam

 Plagiarism detected: 0.05% [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...)

id: 21

penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

siswa SDN

6

Mrican 1 Kota Kediri. Adapun manfaat

 Plagiarism detected: 0.05% <http://eprints.ums.ac.id/41671/3/BAB%201.pdf...> + 2 resources!

id: 22

penelitian ini adalah sebagai

berikut:

1.

Manfaat teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta

pengetahuan baru bagi siswa-siswi SDN Mrican 1 Kota Kediri

mengenai penerapan media pembelajaran yang diterapkan dalam

proses belajar mengajar didalam kelas.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

1) Berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan

media pembelajaran dapat mempermudah guru sebagai

pengajar serta mampu meningkatkan minat belajar siswa ketika

proses belajar mengajar didalam kelas sedang berlangsung hal

itu agar para siswa tidak mudah bosan

 Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...>

id: 23

ketika proses belajar

mengajar sedang berlangsung.

2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan ketika mengajar serta mampu mengikuti arus perkembangan zaman dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

1) Mampu menambah sumber belajar siswa bukan hanya dari buku saja tetapi juga dari media yang digunakan oleh guru ketika sedang menerapkan materi pembelajaran ketika sedang berlangsung.

2) Memacu peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi sekolah adalah dapat menerapkan media pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://retizen.republika.co.id/posts/16441/kara...>

id: 24

yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

7

2) Meningkatnya kualitas pelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...>

id: 25

ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

3) Memberikan hal positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya mutu pendidikan di sekolah.

F.

 **Plagiarism detected: 0.03%** <http://eprints.ums.ac.id/41671/3/BAB%201.pdf...>

id: 26

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan

dalam tugas akhir ini, disusun

 **Plagiarism detected: 0.2%** <https://text-id.123dok.com/document/dzxx8p5o...> + 5 resources!

id: 27

sebagai

berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembelajaran, hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD,

media pembelajaran, media Pop Up Book, keberagaman budaya, kerangka berpikir.

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, teknik analisis data.

### BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, validasi model, pembahasan hasil penelitian.

### BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan, implikasi, saran.

8

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/rz3nl658q...> + 2 resources! id: 28

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan

mengajar. Kegiatan belajar secara metodologi lebih dominan mengarah kepada siswa, sedangkan

 **Plagiarism detected: 0.22%** <http://eprints.umm.ac.id/33982/2/jiptummpg-gd...> + 2 resources! id: 29

mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Maka istilah dari pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2013:18

- 19). Pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu, pengetahuan, serta pembentukan sikap yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Dalam pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas

 **Plagiarism detected: 0.13%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 3 resources! id: 30

peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari: a) Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran. b) Subjek belajar, merupakan sebuah komponen utama dalam sistem pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran. c) Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberikan warna serta bentuk dari kegiatan pembelajaran. d) Strategi

pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. e) Media

pembelajaran, merupakan alat yang

 **Plagiarism detected: 0.04%** <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php...>

id: 31

digunakan pendidik dalam proses

pembelajaran

untuk penyampaian pesan pembelajaran.

f) Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik.

9

## B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

### 1. Pengertian IPS di SD

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang

diberikan di setiap sekolah dasar yang

 **Plagiarism detected: 0.09%** <http://geosmanda.blogspot.com/2011/11/review...>

id: 32

mengkaji seperangkat peristiwa,

fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Dalam mata

pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Susanto (2016:138) menyatakan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar serta keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS yang sering di sebut social studies, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah dengan tujuan membantu mendewasakan siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara bahkan di dunia.

Sapriya (2005:7) ciri khas IPS sebagai mata pelajaran di jenjang

pendidikan sekolah dasar dan menengah adalah sifat

 **Plagiarism detected: 0.2%** <http://geosmanda.blogspot.com/2011/11/review...> + 2 resources!

id: 33

terpadu (integrated) dari

sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih

bermakna bagi para peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan

pelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik,

serta

kebutuhan peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa IPS di SD

merupakan sebuah penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial

yaitu

 **Plagiarism detected: 0.05%** [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_I.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_I.pdf) + 2 resources!

id: 34

sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi

yang secara

terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Pengertian IPS Hidayati (2008:1.6) adalah integrasi dari beberapa ilmu dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial yaitu antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi sosial, politik, agama, dan sosiologi. Menurut

Sapriya (2015:11) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi

 **Plagiarism detected: 0.14%** <http://geosmanda.blogspot.com/2011/11/review...> + 2 resources! id: 35

dari

disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang mengorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis

dengan tujuan pendidikan.

10

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa

IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial

yaitu

 **Plagiarism detected: 0.05%** [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_1.pdf) + 2 resources! id: 36

sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi

yang secara

terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar yang bertujuan agar membantu mendewasakan siswa agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat.

## 2. Tujuan IPS di SD

Peranan IPS sangat penting dalam mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya pelajaran IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS.

Menurut Susanto (2016:145), tujuan utama dari IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala hal yang terjadi dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri ataupun yang menimpa masyarakat. Munir dalam Susanto (2016:150) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

### a) Membekali peserta

 **Plagiarism detected: 0.05%** [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_1.pdf) + 2 resources! id: 37

didik dengan pengetahuan sosial yang berguna

bagi kehidupan kelak di masyarakat. b) Membekali peserta

 Plagiarism detected: 0.57% [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_1.pdf) + 2 resources!

id: 38

didik

dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun

alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan

masyarakat. c) Membekali peserta didik dengan kemampuan

berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan

serta bidang keahlian. d) Membekali peserta didik dengan kesadaran,

sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap

pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan

tersebut. e) Membekali peserta didik dengan kemampuan

mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan

perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan

teknologi.

11

### C. KD IPS

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar merupakan sebuah landasan dalam

mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian

kompetensi untuk penilaian. Adapun materi yang dibahas pada penelitian ini

yaitu KD 3.2 yang membahas mengenai materi

 Quotes detected: 0.02%

id: 39

“Keberagaman Budaya”.

Pada

KD ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui tentang keberagaman budaya

yang ada di Indonesia sehingga siswa mampu mengenal lebih banyak tentang

keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti Kompetensi Dasar

1.

 Plagiarism detected: 0.66% <http://noviapujirahayu.blogspot.com/2018/11/m...> + 2 resources!

id: 40

Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar,

melihat, membaca) dan menanya

berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, serta benda-benda yang

dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas,

sistematis dan logis dalam karya yang

estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam

tindakan yang mencerminkan perilaku

anak beriman

dan berakhlak mulia.

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial,

ekonomi, budaya, etnis, dan agama

di provinsi setempat sebagai

identitas bangsa Indonesia; serta

hubungannya

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai

keragaman sosial, ekonomi, budaya,

etnis, dan agama di provinsi

setempat sebagai identitas bangsa

Indonesia; serta hubungannya

dengan karakteristik ruang.

D.

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...>

id: 41

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rimawati (2016:2) Media berhubungan erat dengan metode

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources!

id: 42

pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu

 **Quotes detected: 0.01%**

id: 43

“medius”.

 **Plagiarism detected: 0.02%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources!

id: 44

Arti kata

 **Quotes detected: 0.01%**

id: 45

“medius”

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources!

id: 46

adalah tengah, perantara, atau pengantar

pesan. Dalam proses

pembelajaran, media seringkali

 **Plagiarism detected: 0.05%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...)

id: 47

diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis,

atau

alat elektronik yang bekerja untuk menangkap, memproses serta

 Plagiarism detected: 0.05% [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) id: 48

menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media merupakan sebuah

bentuk alat yang digunakan

 Plagiarism detected: 0.05% <https://eprints.uny.ac.id/63865/4/BAB%202.pdf...> id: 49

dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

12

Pada dasarnya cara belajar mengajar ialah cara komunikasi, dimana cara komunikasi memerlukan alat agar berjalan dengan baik. Berkomunikasi dengan peserta didik untuk memberikan informasi, kebanyakan guru menggunakan alat bantu yang biasa disebut media pembelajaran. Dalam hal tersebut sesuai pendapat Criticos (dalam Daryanto, 2010:4),

 Quotes detected: 0.11% id: 50

“Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yakni sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Sementara itu Anitah (2009:65),

mengatakan bahwa “Media dapat didefinisikan sesuatu yang dapat membawa sebuah informasi serta pengetahuan dalam interaksi secara langsung antara pendidik dengan peserta didik.

Arsyad, (2013:3), memaknai media sebagai berikut: Media jika

 Plagiarism detected: 0.16% [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 2 resources! id: 51

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Apabila media itu

 Plagiarism detected: 0.07% <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...> id: 52

membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

 Plagiarism detected: 0.07% <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...> id: 53

mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Pengertian lain dari media adalah alat bantu yang dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar terhadap dirinya. Media menjadi sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan serta mampu merangsang pikiran, perasaan,serta

 Plagiarism detected: 0.08% [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 5 resources! id: 54

kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa

tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan

dari proses

 **Plagiarism detected: 0.05%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 3 resources! id: 55

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan

paparan diatas

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...> id: 56

dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran

merupakan penghubung antara guru dengan siswa serta materi

pelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran yang dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam

kegiatan

 **Plagiarism detected: 0.04%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) id: 57

belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan

media dapat membantu guru dalam. proses pembelajaran di kelas sehingga

siswa akan dengan mudah dapat memahami apa yang sedang disampaikan

oleh guru.

13

2.

 **Plagiarism detected: 0.07%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 3 resources! id: 58

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam

proses pembelajaran

adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya,

karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam

proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat

kerumitan tinggi tentu akan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dalam

suatu proses belajar mengajar, media mempunyai peranan penting dan dapat

digunakan sebagai alat untuk membangkitkan minat serta motivasi siswa.

Wati (2016:12), mengungkapkan bahwa "Manfaat umum media diantaranya

adalah pembelajaranakan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi jelas dapat memungkinkan

siswa dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, tidak mudah

bosan metode

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://retizen.republika.co.id/posts/16441/kara...> id: 59

yang digunakan dalam proses belajar mengajar

lebih bervariasi,

sehingga siswa lebih aktif.

Manfaat praktisnya adalah mampu meningkatkan proses pembelajaran

yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat

memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, memotivasi siswa

media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, merangsang kepekaan, terjadi interaksi langsung media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka”.

Manfaat media pembelajaran menurut Suryani, dkk (2018:14-15)

sebagai berikut:

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:

1) Mampu menarik perhatian serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran. 2) Memiliki pedoman, arah, serta urutan pengajaran yang sistematis. 3) Menunjang kecermatan serta ketelitian dalam penyajian materi pelajaran. 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama pada materi pelajaran yang abstrak, seperti ipa, ips, matematika, dll. 5) Mempunyai variasi metode dan media yang

14

digunakan agar pembelajaran tidak mudah membosankan. 6)

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://docplayer.info/139791690-Upaya-guru-k...>

id: 60

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

tanpa adanya

tekanan. 7) Membangkitkan rasa percaya diri kepada seorang pengajar.

b.

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 2 resources!

id: 61

Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

1) Merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar. 2) Memotivasi siswa dalam proses belajar di kelas maupun mandiri. 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru secara sistematis melalui media pembelajaran. 4) Memberikan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan serta dapat lebih fokus terhadap proses pembelajaran. 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Arsyad (2013:19), menyatakan sebagai berikut:

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGS...> + 2 resources!

id: 62

Penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan motivasi

serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-

pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada

tahap orientasi pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada

saat itu.

Menurut Sudjana & Riva (2015:2), beberapa manfaat

media

pembelajaran dalam proses belajar

mengajar siswa yaitu: 1) Penggunaan

media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar.

2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena lebih

jelas maknanya, serta memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan

pembelajaran yang lebih baik. 3) Metode dalam proses belajar

Plagiarism detected: 0.13% <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 3 resources!

id: 64

mengajar akan

lebih bervariasi, serta tidak semata-mata komunikasi verbal hanyamelalui

penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak

mudah bosan saat

pembelajaran sedang berlangsung. 4) Siswa lebih

Plagiarism detected: 0.12% <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 3 resources!

id: 65

banyak melakukan kegiatan

belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati,

melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

15

Sedangkan Fathurohman dan Sutikno (2011:15), berpendapat bahwa

manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Menarik

perhatian siswa. 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dan proses

pembelajaran. 3)

Plagiarism detected: 0.11% [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...)

id: 66

Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik

(dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan

). 4) Mengatasiketerbatasan ruang.

5) Pembelajaran yang lebih komunikatif dan kondusif.

6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan. 7) Menghilangkan kebosanan

siswa dalam belajar. 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari

sesuatu atau menimbulkan gairah belajar. 9) Melayani gaya belajar siswa yang

beraneka ragam. 10) Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa

Plagiarism detected: 0.03% <http://eprints.uny.ac.id/18882/4/4.%20Bab%20...>

id: 67

dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan

pendapat-

Plagiarism detected: 0.09% [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 4 resources!

id: 68

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa,

manfaat media dalam proses pembelajaran adalah:

1) Meningkatkan

keaktifan siswa. 2) Memperjelas penyajian pesan informasi agar tidak terlalu

bersifat verbalistik. 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga. 4) Menyamakan pengetahuan dan pengalaman siswa. 5) Untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan optimal, efektif dan efisien. Menumbuhkan motivasi siswa. 6) Merangsang kepekaan siswa dalam proses pembelajaran dan menghilangkan kebosanan.

### 3. Fungsi media pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat lebih mudah dalam merangsang pikiran siswa terhadap pemahaman sebuah materi. Menurut

Sumiharsono & Hasanah (2017:11), terdapat enam fungsi pokok

 **Plagiarism detected: 0.04%** <http://eprints.uny.ac.id/44886/1/Tugas%20Akhi...>

id: 69

media

pembelajaran dalam proses belajar

mengajar antara lain:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Media pembelajaran pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- c. Media pembelajaran dalam lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami pengertian yang diberikan oleh guru.

16

- d. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Dari penjelasan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...>

id: 70

di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

memiliki peranan yang cukup berpengaruh terhadap pencapaian tujuan proses pembelajaran.

4.

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 4 resources!

id: 71

Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri dalam menunjang proses pembelajaran. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan.

Ketika proses pembelajaran ingin terlaksana

secara optimal, maka guru perlu mengetahui sifat dari berbagai media. Maka dari itu, pengelompokan atau jenis-jenis media pembelajaran sangat penting

untuk diketahui pendidik agar memudahkan para pendidik dalam memahami

media dan menentukan media yang cocok untuk

 **Plagiarism detected: 0.03%** <https://retizen.republika.co.id/posts/16441/kara...>

id: 72

materi pembelajaran.

Media pembelajaran

ikut berkembang sesuai dengan zamannya,

sehingga banyak pendapat para ahli tentang klasifikasi media pembelajaran.

(Wati, 2016:4), Menjeniskan “Media pembelajaran” menjadi

 **Quotes detected: 0.1%**

id: 73

“media visual,

media audio visual, media power point, media komputer, media internet dan

multimedia”.

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...> + 2 resources!

id: 74

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Satrianawati (2018:10)

adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang

dapat dilihat. Media ini menggunakan

indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah,

buku, miniature, alat peraga dan sebagainya.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan

indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik, dan lagu, alat

musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://www.slideshare.net/yayansafitri97/jenisj...>

id: 75

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat didengar dan

dilihat secara

bersamaan. Contohnya: pementasan, media drama, film, televisi dan

sebagainya.

17

d. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya

mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak

jauh.

Pada uraian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki

berbagai macam jenis dengan karakteristik yang berbeda. Dengan begitu para

pendidik dapat membuat dan menentukan jenis media yang sesuai dengan

kebutuhan dalam mempermudah penyampaian materi. Pada penelitian ini,

media yang dikembangkan termasuk ke dalam jenis media visual yakni media

Pop Up Book.

Lebih lanjut Ibrahim (dalam Daryanto, 2015:18), media dikelompokkan berdasarkan: ukuran kompleks dan tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemudian diperjelas oleh Haryono (2013:59), yang berpendapat

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 2 resources! id: 76

ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar

mengajar diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Media grafis, yang disebut dengan media dua dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti gambar, foto, grafik, poster, kartun, dll; 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model susun, model penampang, media pop up book, dll; 3) media proyeksi seperti slide, film, OHP, LCD, proyektor, dll; 4) Lingkungan, seperti halaman sekolah, kebun sekolah, kolam, sungai, hutan, dll.

Berdasarkan para ahli yang menjeniskan media pembelajaran akan mempermudah para guru dalam memilih sebuah media yang tepat. Pemilihan sebuah media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan serta karakteristik peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

18

#### 5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan sebuah media pembelajaran ada beberapa hal yang harus di perhatikan oleh seorang guru. Guru perlu memiliki sebuah pemahaman media pembelajaran antara lain tentang jenis

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://ruangguruku.com/pengertian-media-pem...> id: 77

media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan kriteria memilih dan menggunakan media. Media

yang digunakan oleh seorang guru haruslah membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, apabila media yang dipilih tidak membantu dalam sebuah proses pembelajaran sebaiknya mencari media yang lain. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Sujana dan Rivai (2015:5), yang mengatakan sebagai berikut:

Pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria antara lain ketepatan pemilihan sebuah media dengan tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran membutuhkan alat untuk

mempermudah penyampaiannya kepada siswa, media mudah didapat, guru memiliki keterampilan untuk menggunakannya, tersedianya waktu untuk menggunakan, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Arsyad (2011:74), mengemukakan kriteria dalam pemilihan media

pembelajaran sebagai berikut: 1)

 **Plagiarism detected: 0.05%** [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...)

id: 78

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan; 4) Guru terampil menggunakannya, media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru; 5) Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran.; 6) Mutu teknis. Kualitas visual dari media harus jelas, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya berupa latar belakang.

Pemilihan media harus memperhatikan keterampilan dari seorang guru, ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi atau topik, kualitas media pembelajaran (kerapian, kepraktisan, keawetan) sesuai dengan tingkat berfikir anak Sekolah Dasar.

19

E.

 **Plagiarism detected: 0.3%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources!

id: 79

Media Pop Up Book

1. Pengertian Pop Up Book

Bluanel dan Taylor (2012:22) memberi pengertian Pop Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan dalam pembuatannya lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

Muntanoro (2009) berpendapat Pop

Up Bookialah sebuah buku yang memiliki sebuah unsur tiga dimensi yang bagiannya

 **Plagiarism detected: 0.34%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 2 resources!

id: 80

dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Sementara itu Joko

Muktiono (2003: 65), Pop Up Book adalah sebuah buku yang memiliki tampilan berupa gambar yang dapat ditegakkan dan membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberikan sebuah efek yang menakjubkan.

Buku Pop Up Book adalah sebuah

jenis buku

 **Plagiarism detected: 0.07%** <https://edutimes.id/media-pembelajaran-pop-up...>

id: 81

yang didalamnya terdapat

lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk sebuah gambar tiga

dimensi yang ketika halamannya dibuka. Menurut seorang professional dan pengamat di bidang paper engineering, Rubin (Febrianto, 2014:143), “mengungkapkan bahwa Pop Up Book adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. nama Pop Up Book dan pembuatan buku-buku tersebut dikenal juga sebagai teknik rekayasa kertas atau paper crafting, salah satu turunan keilmuan dari paper engineering, yaitu sebuah ilmu yang membahas sebuah kertas, baik dari cara pengelolaannya maupun cara memprosesnya.

Dari

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 2 resources! id: 82

pengertian Pop Up Book diatas dapat disimpulkan bahwa Pop Up Book merupakan sebuah buku yang memiliki sebuah unsur tiga dimensi dan

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 2 resources! id: 83

dapat bergerak ketika halamannya dibuka, selain

 **Plagiarism detected: 0.18%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> id: 84

itu Pop Up Book memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakan. sehingga media Pop Up Book sangatlah cocok untuk digunakan sebagai alat peraga atau media pembelajaran dikelas. Selain dari itu pembelajaran akan sangat menyenangkan jika belajar menggunakan alat peraga atau media.

20

## 2. Manfaat Serta Keutamaan

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://text-id.123dok.com/document/oy8x43d4...> + 2 resources! id: 85

Media Pop Up Book Menurut Dzuanda (2011: 5-6), media Pop Up Book memiliki beberapa manfaat yang sangat berguna, yakni: a) Mengajarkan kepada anak untuk

mendapat menghargai

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/dzxx8p5o...> id: 86

buku dan memperlakukannya dengan baik. b

)

Mengembangkan kreativitas anak. c) Mampu membangkitkan imajinasi anak.

d)

 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://text-id.123dok.com/document/dzxx8p5o...> + 3 resources! id: 87

Menambah pengetahuan hingga memberikan gambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda). Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan menurut Blumel dan Taylor (2012: 23)

 **Plagiarism detected: 0.29%** <https://text-id.123dok.com/document/dzxx8p5o...> + 2 resources! id: 88

menyebutkan

beberapa kegunaan media Pop Up Book, yaitu: a) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca. b) Bagi siswa yang lebih tua ataupun siswa berbakat serta memiliki kemampuan dapat berguna dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

c) Bagi siswa yang

tidak suka membaca, atau anak-anak dengan tidak kemampuan belajar bahasa

inggris sebagai bahasa kedua

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://text-id.123dok.com/document/oy8x43d4...>

id: 89

dapat membantu siswa untuk memahami makna

melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan

serta dorongan membaca

secara mandiri dengan kemampuannya untuk

melakukan hal tersebut secara terampil.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pop Up

Book bermanfaat dalam memberikan pengalaman belajar serta pengalaman

langsung kepada siswa sehingga dalam kegiatan belajar menjadi lebih efektif,

interaktif, dan bermakna.

3. Kelebihan

 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://repository.upm.ac.id/1970/56/BAB%20V...>

id: 90

Media Pop Up Book

Desta Setyawan (2014) Kelebihan dari media Pop Up Book

adalah

memberikan sebuah pengalaman khusus pada pembaca karena melibatkan

pembaca dari dalam cerita tersebut seperti membuka, menggeser, dan melipat

bagian Pop Up Book. Hal tersebut akan membuat sebuah kesan tersendiri

kepadapara pembaca sehingga lebih mudah masuk dalam ingatan ketika

menggunakan media ini. Dengan banyaknya kegiatan yang menarik serta

memacu daya ingat diharapkan dapat dijadikan bahan dan inovasi siswa

dalam hal berbicara, terutama mengenai suatu cerita yang telah disampaikan

oleh seseorang.

21

4. Penyusunan Pop Up Book

Buku Pop Up Book dapat memberikan visualisasi

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources!

id: 91

yang menarik, mulai

dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat

bergerak ketika halamannya dibuka atau

digeser, bagian yang dapat berubah

bentu. Ilustrasi dalam media pembelajaran Pop Up Book dapat menjadi

sebuah daya tarik tersendiri. Ada beberapa langkah dalam penyusunan buku

Pop Up Book yang dijelaskan oleh Febrianto (2014:150) sebagai berikut:

a. Ide Penciptaan

Pada tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada buku Pop Up Book arena Pop Up Book memiliki visualisasi menarik serta memiliki bentuk tiga dimensi yang dapat digerakan sehingga peneliti hendak mengaplikasikan buku Pop Up Book sebagai media pembelajaran.

b. Proses Desain

Terdapat beberapa proses desain yang dikerjakan dalam pembuatan media Pop Up Book. Dalam hal ini yang harus dilakukan pertama kali adalah storyboard buku Pop Up Book yang dilanjutkan dengan pembuatan prototype buku Pop Up Book pada materi Keberagaman Budaya.

c. Proses Perakitan Pop Up Book

1) Pemotongan dan pelipatan.

2) Membuat Pop Up Book melompat keluar.

Setelah melalui proses desain, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan, dan pengeleman maka Pop Up Book sudah siap untuk digunakan sebagai prototype media pembelajaran, prosedur pengembangan yang dipilih peneliti yaitu model pengembangan dari Sugiyono.

F. Keberagaman Budaya

Indonesia adalah salah satu negara multikultural terbesar di dunia dengan jumlah 34 provinsi. Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya, namun tetap berada dalam kesatuan wilayah NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Keragaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Keberagaman budaya dengan kepulauan yang sangat

22

luas yang di pisahkan oleh lautan, sehingga membuat bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk.

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, bahasa yang berbeda- beda.

Tidak hanya kebudayaan saja yang berbeda tetapi Indonesia juga memiliki agama serta kepercayaan yang berbeda-beda seperti Islam, Katolik, Kritek, Hindu, Budha, dan Konghucu serta kepercayaan lainnya. Yaqin (2005:4).

Indonesia terdiri dari ribuan pulau dan ratusan suku bangsa dengan budaya masing-masing dalam dunia yang semakin terbuka, maka perjumpaan, dan pergaulan antar suku bangsa semakin mudah.

Keanekaragaman suku bangsa Indonesia tentu juga menjadikan beranekaragamnya budaya yang ada, pada setiap daerah atau masyarakat mempunyai corak atau budaya masing-masing yang menonjolkan ciri khasnya.

Hal ini dapat kita lihat dari berbagai macam kegiatan sehari-hari, seperti halnya berbicara menggunakan bahasa daerah. Sebagai warga negara bangsa Indonesia sikap kita seharusnya dapat saling menghargai, karena keberagaman inilah yang dapat membuat Indonesia terlihat unik. Berikut beberapa Keanekaragaman bangsa dan budaya yang dimiliki Indonesia antara lain:

#### 1. Upacara Adat

Upacara adat merupakan sebuah tradisi yang dianggap memiliki nilai-nilai bagi masyarakat sekitarnya. Contoh upacara adat di Indonesia antara lain yaitu upacara ngaben di Bali dengan melakukan kremasi jenazah, upacara bakar batu di Papua yang bertujuan untuk bersyukur, menyambut tamu penting, dan bersilaturahmi.

#### 2. Rumah Adat

Salah satu keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia yaitu rumah adat. Setiap rumah yang ada di Indonesia memiliki rumah adat atau rumah tradisional yang beragam di setiap wilayah. Hingga saat ini, rumah tradisional ini digunakan sebagai upacara adat dan masih ada yang ditinggali contoh rumah adat joglo yang terdapat di provinsi Jawa timur. Berikut beberapa rumah adat/rumah tradisional yang terdapat di beberapa wilayah Indonesia: Rumah adat Honai berada di provinsi

23

Papua, rumah adat gadang yang terdapat di provinsi Sumatera Barat, rumah adat baileo yang terdapat di provinsi Maluku, rumah adat angkul-angkul yang terdapat di provinsi Bali, rumah adat tongkonan yang terdapat di provinsi Sulawesi Utara.

Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek handal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah.

#### 3. Tarian adat

Setiap daerah di wilayah Indonesia memiliki tarian adat masing-masing dengan tujuan yang berbeda terdapat tarian untuk menyambut panen, upacara kematian, menyambut tamu agung, dan upacara keagamaan.

#### 4. Alat musik dan Lagu Tradisional

Lagu tradisional menceritakan nilai kehidupan masyarakat dan memiliki makna yang mendalam lagu tradisional merupakan lagu yang

berasal dari daerah tertentu. Berikut beberapa contoh lagu tradisional yang ada di Indonesia adalah Gundul-gundul pacul dan bapak pacung yang berasal dari Jawa Tengah, bungong jeumpa dari Aceh, rasa sayange yang berasal dari Maluku.

#### 5. Pakaian Tradisional

Dari beberapa keberagaman budaya yang ada di Indonesia selanjutnya adalah pakaian adat/pakaian tradisional yang memiliki fungsi atau mengekspresikan sebuah identitas. Perbedaan kondisi geografis wilayah

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://www.mikirbae.com/2020/12/pembelajara...> + 2 resources! id: 92

Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa

Indonesia, pakaian adat termasuk

pemakaian

 **Plagiarism detected: 0.08%** <https://www.mikirbae.com/2020/12/pembelajara...> + 2 resources! id: 93

dalam masyarakat.

contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda

-beda.

#### G. Kerangka Berpikir

Pada pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada siswa kelas IV

Sekolah Dasar perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang efektif

24

serta menyenangkan, hal ini terjadi karena ada beberapa faktor yang berasal dari

materi muatan pelajaran tersebut. Kerangka berpikir pada penelitian ini

digambarkan dalam bentuk bagan atau mengidentifikasi sebuah permasalahan

yang berkaitan dengan pembelajaran hingga dalam pemecahan masalah yang

akan di ambil. Peneliti melakukan proses analisis kebutuhan terlebih dahulu

berdasarkan data hasil observasi berupa wawancara, dan dokumen sehingga

diperoleh permasalahan yang membutuhkan pengembangan dalam

menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti

mengembangkan media Pop Up Book dalam pembelajaran IPS

25

#### Latar Belakang

Menurut Sumaatmadja (2002:123). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan

suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan

sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi,

sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Dalam menciptakan pengajaran yang dapat mengembangkan motivasi belajar siswa maka guru harus kreatif dalam

mengajar guru harus pandai mengembangkan media pembelajaran agar siswa mampu memahami materi yang telah

diajarkan.

Pop Up Book sangatlah cocok digunakan sebagai alat peraga atau media pembelajaran dikelas. Selain dari itu

pembelajaran akan sangat menyenangkan jika belajar menggunakan alat peraga atau media.

#### TEORI YANG MENDUKUNG

Menurut zuanda (2011:11)

mengemukakan pengertian buku Pop Up

Book yakni sebuah buku yang

mempunyai

bagian yang dapat bergerak

atau memiliki unsur 3 dimensi serta

memberikan vasualisasi cerita yang

lebih menarik, mulai dari tampilan

gambar yang dapat bergerak ketika

halamannya dibuka.

Anitah (2009:65), mengatakan bahwa

"Media dapat didefinisikan sesuatu yang

dapat membawa sebuah informasi serta

pengetahuan dalam interaksi secara

langsung antara pendidik dengan peserta

didik.

Bluanel dan Taylor (2012:22) memberi

pengertian

Pop Up Book adalah sebuah

buku yang menampilkan potensi untuk

bergerak dan interaksinya melalui

penggunaan kertas sebagai bahan dalam

pembuatannya lipatan, gulungan, bentuk,

roda, atau putarannya.

#### Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media

pembelajaran

Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya?

Bagaimana kevalidan pengembangan media

pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya?

Bagaimana kepraktisan pengembangan

media pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya?

Bagaimana keefektifan pengembangan media

pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya?

## PENGEMBANGAN

Analisis yaitu menganalisis terhadap situasi kerja

untuk menentukan dan produk yang perlu

dikembangkan.

Perancangan yaitu merancang dan membuat

gambaran mengenai produk yang akan

dikembangkan.

Pengembangan yaitu rancangan yang sudah

dibuat direalisasikan.

Implementasi yaitu kegiatan

mengimplementasikan dan uji coba produk.

Evaluasi yaitu kegiatan merevisi apakah produk

sudah sesuai kriteria atau tidak.

## Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengembangan media

pembelajaran Pop Up pada materi Keberagaman

Budaya untuk siswa kelas IV Sekolah.

Untuk mengetahui kevalidan pengembangan

media pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui keefektifan pengembangan

media pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan

media pembelajaran Pop Up pada materi

Keberagaman Budaya untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar.

## BAB III

## METODE PENGEMBANGAN

## A. Model Pengembangan

## Model pengembangan

 **Plagiarism detected: 0.06%** <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php...>

id: 98

dalam penelitian ini menggunakan Research and

Development (R&D

). Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut

(Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk

media pembelajaran IPS berupa Pop Up Book dimana produk yang dihasilkan

telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan, sehingga dapat

digunakan dalam menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran di sekolah.

Materi yang digunakan dalam media ini adalah materi Keberagaman Budaya

yang diajarkan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pemilihan model

pengembangan ini dapat mempengaruhi tingkat efektifitas dan efisien produk.

Pemilihan model yang tepat dapat menciptakan produk yang tepat serta mampu

menarik dan memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang

disajikan.

Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada desain model

ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Model

ADDIE dikembangkan oleh Dick an Carry (1996) unntuk merancang sistem

pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang

dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media Pop Up Book pada model penelitian

pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu: (1)

 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php...> + 2 resources!

id: 99

Analisis (Analyze)

(2) Tahap Perancangan (design) (3) Tahap pengembangan (development) (4)

Tahap

pengembangan (development) (5) Tahap implementasi (implementation).

## 1. Tahap Analisis (Analyze).

Dalam tahap awal penelitian pengembangan peneliti melakukan sebuah

pengkajian atau sebuah observasi lapangan dengan tujuan mengetahui

permasalahan yang terjadi sehingga peneliti mampu menciptakan produk

yang diperlukan dalam sebuah permasalahan tersebut. Dalam tahap awal yang

dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri peneliti menemukan sebuah

permasalahan yang timbul saat pembelajaran IPS terutama pada siswa kelas IV pada materi keberagaman budaya. Karakteristik siswa kelas IV SDN Mrican 1 adalah tahap operasional konkret (7-11 th), dimana ketika dalam proses pembelajaran siswamemerlukan sebuah contoh nyata yang ada dalam kehidupan mereka, selain itu siswa kelas IV SD memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik dengan hal-hal baru yang mereka temui, mereka juga masih dalam tahap bermain. Tetapi pada SDN Mrican 1 guru hanya memberikan sebuah media buku ajar yang kurang menarik dan guru hanya menggunakan metodeceramah dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah

Analisis

(analyze)

Implementasi

(Implement )

Evaluasi

(Evaluation)

Perancangan

(Design)

Pengembangan

(Develepment)

28

bosan dan mengantuk ketika sedang belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk menciptakan semangat belajar siswa. Maka peneliti mencoba berinovasi mengembangkanmedia pembelajaran Pop Up Book berbasis media visual.

2. Tahap Perancangan (design).

Pada tahap ini merupakan tahap dimana peneliti membuat gambaran mengenai media pembelajaran yang efektif dan interaktif sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini produk yang akan dibuat adalah Pop Up Book dalam mata pelajaran IPS “Keberagaman Budaya”.

Tahapam yang pertama adalah tahap awal untuk menentukan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan Pop Up Book.

Dalam tahap perancangan pembuatan ini membutuhkan kertas karton yang dilipat dua, kertas putih dengan ukuran 1-2 cm, kertas lipat warna-warni, gunting, dan lem yang mampu mengolah sebuah buku tiga dimesi yang mampu membuat gambar nya bergerak ketika halamannya dibuka, atau ditarik.

3. Tahap pengembangan (development).

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Pada tahap pengembangan, konsep dari produk yang masih berupa gambaran direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Desain produk yang dirancang pada articulate storyline 3 dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba produk dari segi tampilan serta fungsionalnya.

#### 4. Tahap implementasi (implementation).

Tahap

 **Plagiarism detected: 0.06%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 2 resources! id: 100

implementasi atau penyampaian materi pembelajaran

merupakan langkah keempat

dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

 **Plagiarism detected: 0.14%** [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FK...](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FK...) + 2 resources! id: 101

Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran dan mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa.

Rancangan media pembelajaran yang

sebelumnya sudah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Dalam tahap ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 15 siswa kelas IV SD Mrican 1. Selanjutnya dilakukan evaluasi produk dan revisi.

29

dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

Dalam tahap ini dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 15 siswa kelas IV SD Mrican 1. Selanjutnya dilakukan evaluasi produk dan revisi.

#### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai

 **Plagiarism detected: 0.06%** [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artik...](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...) id: 102

sebuah proses yang dilakukan

untuk memberikan nilai terhadap

program pembelajaran. Evaluasi formatif

dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada tiap tahapan yang gunanya untuk menyempurnakan produk. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program yang fungsinya untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian produk yang kita kembangkan dapat diukur keefektifannya dengan pengumpulan data yang dilakukan pada tahap sebelumnya yaitu tahap implementasi.

### C. Lokasi dan Subjek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang diambil dalam penelitian pengembangan media

Pop Up Book ini adalah di SDN Mrican 1 Jl. Sersan Bahrhun NO. 117, Dermo, Kec Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64111. Pemilihan pada lokasi tersebut dikarenakan pada sekolah tersebut masih belum memanfaatkan media untuk menjelaskan materi keberagaman budaya sedangkan pada sekolah tersebut terdapat fasilitas yang cukup lengkap untuk kegiatan pembelajaran namun dalam memanfaatkan fasilitas tersebut terlihat kurang maksimal terutama dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian uji coba dilakukan dengan menggunakan teknik sample random sampling. Penelitian dilakukan pada 13 siswa di kelas IV SDN Mrican1 dengan masing-masing jumlah putri 4 dan putra sebanyak 7 anak.

30

## D. Uji Coba Produk

Uji coba model atau produk dimaksudkan untuk pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang telah dikembangkan. Produk dapat di uji kepraktisan dengan mengumpulkan hasil dari lembar observasi pada saat keterlaksanaan pembelajaran.

### 1. Desain Uji Coba

Validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi IPS dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas media Pop Up Book. Media Pop Up Book ini berupa media visual ketika bukunya dibuka dapat menampilkan sebuah gambar yang timbul atau sebuah gambar tiga dimensi. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Desain uji coba pengembangan media Pop Up Book terdapat beberapa tahapan antara lain :

- a. Produk yang telah divalidasi dan disetujui oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dibuat sesuai dengan rancangan.
- b. Produk yang telah dibuat akan diuji cobakan pada kelompok terbatas yang terdiri dari 13 siswa.
- c. Jika sudah mendapatkan hasil dari uji coba terbatas maka akan dilakukan evaluasi produk dari kekurangan yang sesuai dengan data uji coba terbatas.
- d. Hasil data yang telah dilakukan dalam uji coba kelompok terbatas

dijadikan bahan untuk mengevaluasi apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan yang diharapkan atautkah masih harus dilakukan penyempurnaan sehingga produk siap diimplementasikan.

## 2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk adalah seluruh siswa kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri dengan jumlah 13 siswa dengan masing-masing jumlah putri sebanyak 4 dan laki-laki sebanyak 7 siswa. Subjek uji coba kelompok terbatas terdiri dari 13 siswa kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.

31

## E. Validasi Produk

Pada tahap ini produk yang dikembangkan dinilai kevalidannya sebelum diuji coba pada peserta didik. Dalam tahap ini media pembelajaran dilakukan penilaian atau pemeriksaan mengenai isi materi dalam media pembelajaran Pop Up Book. Dalam melakukan validasi media peneliti meminta bantuan kepada 2 orang ahli/validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dikembangkan dari segi materi dan kelayakan media Pop Up Book. Tahap validasi ini merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui media yang dibuat layak digunakan atau tidak. Jika media pembelajaran telah memenuhi kategori dan tidak perlu revisi maka produk siap untuk diimplementasikan. Sedangkan nama validator yang dipilih

 **Plagiarism detected: 0.05%** [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...) + 3 resources! id: 103

dalam

penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Nama Validator.

NO Nama Validator Keterangan

1. Muhamad Basori,

 **Plagiarism detected: 0.16%** [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artik...](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artik...) id: 104

S.Pd.,

M.Pd.

Dosen Pendidikan Guru

Sekolah Dasar

2.

Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Guru

Sekolah Dasar

## F. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Pengertian Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Pengumpulan data yang digunakan dalam membantu pengembangan media Pop Up Book terdiri dari beberapa instrument antara lain :

#### a. Lembar validasi

Lembar validasi

 **Plagiarism detected: 0.05%** <http://eprints.umm.ac.id/53511/4/BAB%20III.pd...>

id: 105

digunakan untuk mengetahui kelayakan media

pembelajaran yang

dikembangkan. Lembar validasi berisikan angket

ahli materi dan angket ahli media. Lembar angket validasi ahli materi

dan ahli media ini adalah untuk mengetahui nilai kevalidan media Pop

Up Book yang dikembangkan.

32

#### b. Lembar angket guru.

Lembar angket guru digunakan untuk mengetahui data tentang respon

guru terhadap penggunaan media Pop Up Book.

#### c. Soal pre test dan soal post test

Soal pre test merupakan soal yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran akan dimulai yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa tentang materi yang akan diajarkan.

Soal post test merupakan soal yang diberikan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh data tentang penguasaan materi yang diberikan setelah siswa mengikuti

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...>

id: 106

pembelajaran dengan menggunakan media Pop Up Book.

### 2. Validasi Instrumen

#### a. Instrumen Validasi Produk

Validitas instrumen yang berupa test harus memenuhi validitas

konstruk dan validitas isi. Sedangkan untuk instrument yang berupa non

test cukup memenuhi validitas konstruk yang telah ditentukan. Aspek yang

dinilai dalam validasi produk meliputi, kualitas media Pop Up Book yang

dikembangkan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi kejelasan teks

atau keterbacaan, kualitas penggunaan bahasa, dan penyajian

 **Plagiarism detected: 0.11%** <http://repository.upm.ac.id/1970/56/BAB%20V...>

id: 107

yaitu,

ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, keruntutan materi,  
dan kemanfaatan materi.

Tabel 3.2 Kisi - kisi Validasi Angket Media

No

Pernyataan

Skor

Ket

1 2 3 4 5

Tampilan Media

1. Bentuk tampilan media

menarik

✓

2. Media menonjolkan pesan

secara visual

✓

3. Bahan pembuatan media

tidak membahayakan

✓

4. Kejelasan tulisan dalam

media

✓

5. Tema sesuai dengan

pembelajaran

✓

33

6. Kesesuaian tampilan

produk dengan materi

✓

7. Bahasa yang digunakan jelas

dan sesuai dengan

tingkat berpikir siswa

✓

8. Kejelasan petunjuk

penggunaan

✓

9. Kemudahan penggunaan ✓

10. Media dapat digunakan

untuk kelompok

✓

Jumlah skor 43

Skor maksimal 50

Persentase Skor 86%

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Angket Materi

no

Pernyataan

Skor

Ket 1 2 3 4 5

Isi Materi Dalam Media

1. Kesesuaian materi

Kompetensi Inti

Kompetensi Dasar

Dengan

dan

✓

2. Kesesuaian materi

Indikator pembelajaran

dengan ✓

3. Kesesuaian materi

media pembelajaran

dengan ✓

4. Kejelasan contoh materi dalam media ✓

5. Penyampaian materi

media menarik

dalam ✓

6. Keruntutan materi dalam media

populer yang dikembangkan

✓

7. Penyajian materi dapat

mempresentasikan materi

sesuai dengan kd yang dicapai

✓

8. Kelengkapan

pembelajaran

materi ✓

9. Materi dilengkapi

gambar dan contoh

dengan ✓

10. Isi materi menggunakan bahasa yang

seederhana sehingga materi

tersampaikan dengan baik

✓

34

Jumlah skor 42

Skor maksimal 50

Persentase Skor 84%

Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

NO Kriteria Pencapaian

nilai (kevalidan)

Tingkat validitas

1. 25%-40% Tidak valid, tidak dapat digunakan.

2. 41%-55% Kurang valid, tidak dapat digunakan.

3. 56%-70% Cukup valid, dapat digunakan

setelah revisi besar.

4. 71%-85% Valid, dapat digunakan namun

perlu perbaikan kecil.

5. 86%-100% Sangat valid, dapat digunakan

tanpa perbaikan.

Akbar (2015: 78)

Pengembangan dapat dikatakan valid serta layak digunakan untuk pembelajaran apabila memenuhi persentase kriteria valid 71%-85%.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif Dan Negatif

No

Keterangan

Skor

positif

Skor

 Plagiarism detected: 0.19% <https://text-id.123dok.com/document/lzglnp47q...>

id: 108

negatif

1. Sangat Setuju 5 1

2. Setuju 4 2

3. Ragu-ragu 3 3

4. Tidak Setuju 2 4

5. Sangat Tidak Setuju 1 5

(Sumber Sugiono, 2010;94)

b. Instrumen Kepraktisan Produk

Instrumen yang digunakan dalam uji kepraktisan produk Pop Up Book yaitu menggunakan sebuah angket. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru.

Dalam instrumen ini berfungsi menilai kepraktisan sebuah produk yang dikembangkan meliputi materi, serta fungsi dari Pop Up Book.

35

Tabel 3.6 Kisi – kisi Angket Uji Kepraktisan Guru

No

Pernyataan

Skor

Ket

1 2 3 4 5

1.

Penampilan media Pop Up Book

secara keseluruhan menarik.

✓

2.

Penyajian materi dalam media

tersusun secara sistematis

✓

3.

Bahasa yang digunakan dalam

penyampaian media

pembelajaran sederhana mudah

dipahami oleh siswa.

✓

4 Penggunaan media pembelajaram dapat menumbuhkan minat belajar

siswa.

✓

5 Penggunaan media Pop UpBook

sangat relevan dan membantu

siswa.

✓

6

Dengan menggunakan media

pembelajaran dapat



Plagiarism detected: 0.04% <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 3 resources!

id: 109

mempermudah guru dalam

menyampaikan materi

pada

siswa.

✓

7

Dengan penggunaan media, guru

merasa siswa lebih tertarik dalam  
proses pembelajaran.

✓

8

Dengan penggunaan  
media, guru merasa siswa lebih

aktif dalam proses pembelajaran.

✓

9

Tampilan dan warna yang

digunakan dalam media

pembelajaran lebih jelas dan

menarik.

✓

10

Media yang digunakan

sesuai dengan materi

✓

Jumlah Skor 46

Skor Maksimal 50

Persentase Skor 92%

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

No Kriteria Pencapaian nilai

(kevalidan)

Tingkat validitas

1. 25%-40% Tidak praktis, tidak dapat digunakan.

2. 41%-55% Kurang praktis, tidak dapat digunakan.

3. 56%-70% Cukup praktis, dapat digunakan setelah

revisi besar.

36

4. 71%-85% Praktis, dapat digunakan namun perlu

perbaikan kecil.

5. 86%-100% Sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Akbar (2015: 78)

Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dapat dikatakan praktis jika memenuhi persentase kriteria praktis 86%-100%. Dan hasil angket observasi yang dihitung secara deskriptif dan media dikatakan praktis untuk membantu pembelajaran apabila persentase jawaban siswa  $\geq 70\%$ .

#### c. Instrumen Keefektifan Produk

Dengan mengukur keefektifan produk Pop Up Book peneliti menggunakan instrumen tes tulis. Terdapat dua teks yang dilakukan yaitu pretest dan posttest. Untuk soal pretest akan dibagikan kepada siswa sebelum mereka menggunakan media pembelajaran Pop Up Book dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan serta pemahaman siswa dalam materi keberagaman budaya. Sedangkan untuk soal posttest dibagikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran Pop Up Book.

Setelah itu nilai dari pretest dan posttest dibandingkan sehingga mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan keefektifan media adalah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai hasil belajar tiap siswa (individu) dengan rumus.

Nilai hasil belajar individu =  $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

2. Ketuntasan individu dipresentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{l}{n} \times 100\%$$

37

Keterangan:

P = persentase kelulusan siswa secara klaksikal

l= jumlah siswa yang lulus KKM

n= jumlah siswa keseluruhan

3. Selanjutnya nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No Kriteria

Pencapaian nilai

(keefektifan)

Tingkat validitas

1. 0%-20% Sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak dapat digunakan.
2. 21%-40% Tidak efektif, tidak tuntas, tidak dapat 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.

Akbar (2015: 78)

Produk pengembangan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran apabila ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memenuhi kategori 81%-100%.

38

#### G. Teknik Analisis Data

##### 1. Tahapan – Tahapan Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi adalah perhitungan nilai rata-rata. Persamaan 1 untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor jawaban angket responden}}{n \times \text{skor tertinggi skor maksimal}}$$

Keterangan:

P = Persentase

n = jumlah seluruh angket

P = rata-rata

$$\sum x$$

x100%

SM

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas media pembelajaran menggunakan data yang diperoleh dari uji kepraktisan yaitu data kuantitatif. Persamaan 2 yang digunakan dalam perhitungan persentase:

P=

$$\sum \text{skor jawaban angket responden}$$

$n \times \text{skor tertinggi skor maksimal}$

Keterangan:

P = Persentase

n = jumlah seluruh angket

P = rata-rata

$\sum x$

$\times 100\%$

SM

Pengembangan media Pop Up Book dapat dinyatakan valid dan layak.

Jika mencapai kriteria minimal cukup valid. Produk dapat dinyatakan praktis apabila hasil mencapai kriteria minimal cukup praktis. Dan dapat dinyatakan efektif jika produk dapat membantu dalam pembelajaran yang dilihat dari persentase post test yang cukup valid. Norma pengujian dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Media Pop Up Book dapat dikatakan valid apabila memenuhi persentase kriteria valid sebesar 86%-100%.
- b. Media Pop Up Book dapat dikatakan efektif apabila memenuhi persentase kriteria valid sebesar 85%-100%.
- c. Media Pop Up Book dapat dikatakan praktis apabila memenuhi persentase kriteria valid sebesar 85%-100%.

39

#### BAB IV

##### DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

###### A. Hasil Studi Pendahuluan

###### 1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Validasi media merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mengukur sebuah kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga menjadi sebuah media pembelajaran. Terdapat dua tahapan yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli validator materi. Validator ahli media bertujuan untuk mengukur kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan, dan validator materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi dari materi dalam media pembelajaran. Tahapan dalam validasi produk, peneliti dibantu oleh Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd sebagai ahli validator media, dan Muhamad Basori, S.Pd., M.P.d. Sebagai ahli materi.

Pada tahap studi pendahuluan yang diperoleh, data terkait dengan

 Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...>

id: 110

pengembangan media pembelajaran Pop Up Book pada materi "Keberagaman

Budaya" yaitu pembelajaran yang dilakukan secara konvensional yaitu, hanya berpusat pada guru (teachercentered). Guru masih belum sepenuhnya

melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif serta belum menggunakan media yang bervariasi berdasarkan pada materi pelajaran kebanyakan guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar. Dalam keadaan yang seperti ini mendorong siswa untuk berusaha menghafal pada setiap akan dilakukan tes atau ulangan harian dan, tes hasil belajar, baik ulangan tengah semester ataupun ulangan akhir semester. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri, guru memberitahukan bahwa siswa lebih tertarik, aktif, mudah memahami dan terlibat dalam penggunaan media pembelajaran secara langsung. Namun siswa cenderung pasif jika materi yang diberikan oleh guru hanya berupa catatan yang hanya di tulis di papan tulis dan hanya tanya jawab antara guru dengan siswa.

40

Aspek yang dinilai dalam validasi sebuah produk meliputi, kualitas media Pop Up Book yang dikembangkan, kemudahan dalam penggunaan, kejelasan sebuah materi, serta penyajian media pembelajaran Pop Up Book. Aspek yang dinilai dalam materi yaitu ketepatan isi, keruntutan materi, dan kemanfaatan materi.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Media

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan gurukelas

IV SDN Mrican 1 Kota Kediri dijadikan sebagai dasar dalam

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://docplayer.info/192699361-Rancangan-p...> + 3 resources! id: 111

pengembangan

media pembelajaran Pop Up Book. Dengan adanya media pembelajaran Pop Up Book

nantinya dapat membantu guru dalam penyampaian materi

keberagaman budaya. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran Pop Up Book siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi keberagaman budaya serta siswa mampu berkonsentrasi dalam proses belajar. Media pembelajaran Pop Up Book dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila media Pop Up Book tersebut dapat memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media.

Uji validasi sebuah produk yang telah dilakukan pada media pembelajaran Pop Up Book melalui tahapan validasi oleh ahli media dan validasi perangkat pembelajaran oleh ahli materi hal ini bertujuan untuk mengetahui relevansi media pembelajaran dengan materi dan kevalidan tampilan media dengan isi yang telah dirancang. Proses validasi media dibantu oleh ahli media Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. Dalam validasi media hanya

dilakukan sekali dan mendapatkan skor validasi materi 43 dari skor maksimal

50 dan persentase skor yang diperoleh dari hasil tersebut adalah 86% hal

tersebut dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan.

Selanjutnya adalah

 Plagiarism detected: 0.04% <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI...>

id: 112

validasi materi. Validasi materi dilakukan

guna

untuk mengukur sebuah kelayakan dan kesesuaian isi materi yang terdapat

dalam media pembelajaran. Proses validasi materi dibantu oleh ahli Muhamad

Basori, S.Pd., M.P.d. Dalam validasi materi hanya dilakukan sekali dan

mendapatkan skor validasi materi 42 dari skor maksimal 50 dan persentase skor

yang diperoleh dari hasil tersebut adalah 84% hal tersebut

41

 Plagiarism detected: 0.05% <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPGS...>

id: 113

dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Dari kedua data tersebut, dapat

diperoleh rata-rata hasil validasi ahli. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari

validasi media didapatkan persentase 86% dan persentase hasil validasi

materi yaitu 84%.

Rumus:

P rata-rata =

$$\frac{\sum x}{SM}$$

x100%

SM

P rata-rata =

$$\frac{(86+84):2}{100}$$

x85%

100

= 85%

Keterangan:

P rata-rata = Persentase rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

SM = Skor Maksimal

Dengan demikian hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari validasi

media dan ahli materi adalah 85% yang artinya media pembelajaran Pop Up

Book pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat valid dapat

digunakan tanpa perbaikan.

3. Desain Awal (draft) Model

Desain awal media Pop Up Book dilakukan dengan beberapa tahap.

 Plagiarism detected: 0.05% <https://www.researchgate.net/publication/32182...>

id: 114

Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a.

#### Bahan-bahan Pembuatan Media

Desain awal media Pop Up Book dimulai dengan menentukan unsur-unsur media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa. Bahan-bahan tersebut yaitu:

- 1) Kertas karton warna-warni
- 2) Gambar-gambar baju adat, rumah, adat, dan senjata tradisional.
- 3) Stiker untuk bagian sampul buku

#### b. Mendesain media

- 1) Kertas karton tebal berwarna coklat
- 2) Kertas karton tebal berwarna coklat dibuat dengan ukuran A3.
- 3) Padabagian sampul Pop Up Book diberikan stiker bergambar dan

42

Diberi nama penyusun media, dibagian dalam Pop Up Book terdapat sebuah gambar rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan tulisan dari sebuah rumah adat, dan pakaian adat gambar dibuat seperti 3 dimensi yang ketika halamannya dibuka timbul sebuah gambar.

#### Tabel (4.1) Macam-macam Pop Up Book

No Nama Gambar Keterangan Gambar

1. Gambar sampul pada Pop Up Book

2. Kata pengantar dalam Pop Up Book

3. Gambar rumah adat

Honai (papua) dalam Pop Up Book ketika halamannya

dibuka

4. Gambar rumah adat

Gadang (Sumatera Barat)

dalam Pop Up Book ketika

halamannya dibuka

43

5

.

Gambar rumah adat baileo (maluku)

dalam Pop Up Book Ketika

halamannya dibuka

6

.

Gambar rumah adat angkul

(Bali) dalam Pop Up Book

Ketika halamannya  
dibuka

7

Gambar rumah adat tongkonan  
(sulawesi utara) dalam Pop Up

Book Ketika halamannya dibuka

8

Gambar rumah adat dolohupa

(sulawesi utara) dalam Pop Up

Book Ketika halamannya dibuka

44

9. Gambar rumah adat lamin etam  
(kalimantan timur)dalam Pop Up

Book Ketika halamannya dibuka

10. Gambar rumah adat souraja  
(sulawesi tengah) dalam Pop Up

Book Ketikahalamannya dibuka

11. Gambar rumah adat musalak  
(nusa tenggara timur) dalam Pop

Up Book ketika halamannya

dibuka

12. Gambar rumah adat joglo (jawa  
timur) dalam Pop Up Book

Ketika halamannya dibuka

45

13. . Gambar tempat ibadah di

Indonesia

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli

Kevalidan data terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan

pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kelayakan sebuah produk media

yang telah dikembangkan sehingga produk media pembelajaran tersebut siap

untuk digunakan. Untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah media peneliti

melakukan validasi produk terlebih dahulu kepada ahli validasi media dan

materi. Validator ahli media Sutrisno Sahari S.Pd.,M.Pd dan validator ahli materi

Muhamad Basori S.Pd., M.Pd.

#### a. Validasi Ahli Media

Sebelum dilakukannya uji coba terbatas pada produk media pembelajaran harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi sebuah media pembelajaran Pop Up Book, selanjutnya validator diminta untuk mengisi selembar angket media pembelajaran dengan cara memberi sebuah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.

Validasi media adalah tahap untuk mengetahui kevalidan suatu produk sehingga layak untuk diimplementasikan dalam mendukung proses pembelajaran. Tujuan dari pengisian lembar angket validasi adalah untuk memberi penilaian terhadap sebuah media pembelajaran Pop Up Book pada bagian-bagian dalam yang ada pada media. Pembelajaran mendapatkan hasil 86% yang artinya Validasi media sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikam.

46

Berikut adalah hasil validasi materi yang dilakukan pada tanggal 21 Desember 2021.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media

No

Pernyataan

Skor

1 2 3 4 5

IsiMateriDalamMedia

1. Bentuk

menarik

tampilan media

√

2. Media menonjolkan pesan

secara visual

√

3. Bahan pembuatan media

tidak membahayakan

√

4. Kejelasan media

tulisan dalam

√

5. Tema sesuai dengan

Pembelajaran

√

6. Kesesuaian tampilan produk pada materi

√

7. Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat berpikir

siswa

√

8. Kejelasan petunjuk

penggunaan

√

9. Kemudahan penggunaan

√

10. Media dapat digunakan

untuk kelompok

√

Jumlah skor 43

Skor maksimal 50

Persentase skor 86%

47

Rumus

$$P = \frac{\sum(\text{skor jawaban angket responden})}{n} \times 100$$

$n$  = skor tertinggi jumlah responden

43

=  $\frac{43}{50} \times 100$

$10 \times 5$

= 86%

Keterangan :

P = persentase validitas

n = jumlah seluruh item angket

Hasil yang diperoleh dari validasi media yaitu mendapatkan skor

43 dari skor total 50 sehingga persentase yang diperoleh dari skor

tersebut adalah 86%, berdasarkan dari. Hasil penilaian kevalidan pada

tabel 3.3 hasil persentase 86% yang artinya sangat valid dapat

digunakan tanpa perbaikan.

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji terbatas terhadap sebuah produk media

Pop Up Book perlu divalidasi terlebih dahulu oleh alimateri IPS yang dilakukan oleh Muhamad Basori, S.Pd., M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi materi pembelajaran pada sebuah produk media Pop Up Book, selanjutnya validator diminta untuk mengisi sebuah angket validasi materi dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan. Tujuan dari sebuah pengisian lembar angket validasi materi adalah untuk memberikan sebuah penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media Pop Up Book.

Tahap validasi materi dilakukan untuk mengukur layak atau tidaknya isi materi yang terdapat pada media pembelajaran Pop Up Book. Validasi materi media Pop Up Book mendapatkan hasil 84% yang artinya materi valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.

Berikut adalah hasil validasi materi yang dilakukan pada tanggal 20

Desember 2021.

48

Tabel 4.3 Kisi-kisi Validasi Angket Materi

No

Pernyataan

Skor

1 2 3 4 5

Isi Materi Dalam Media

1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

√

2. Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran

√

3. Kesesuaian materi dengan media Pembelajaran

√

4. Kejelasan contoh materi dalam media

√

5. Penyampaian materi dalam Media menarik

√

6. Keruntutan materi dalam media

Pop Up Book yang dikembangkan

√

7. Penyajian materi dapat  
Mempresentasikan materi sesuai dengan

KD yang dicapai

√

8. Kelengkapan materi pembelajaran √

9. Materi dilengkapi dengan  
Gambar dan contoh

√

10. Isi materi menggunakan bahasa  
Yang sederhana sehingga materi

tersampaikan dengan baik

√

Jumlah skor 42

Skor Maksimal 50

Presentase skor 84%

Rumus

P =

$\frac{\sum(\text{skor jawaban angket responden})}{n \times \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}}$

=

$\frac{42 \times 100}{10 \times 5}$

= 84%

Dari hasil persentase yang diperoleh pada tahap validasi materi  
yaitu sebesar 84%. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan pada tabel

49

3.3 hasil persentase 84% artinya valid, dapat digunakan namun perlu  
perbaikan kecil Hasil dari persentase validasi media didapatkan  
persentase sebesar 86% dan persentase hasil dari validasi materi yaitu  
84%. Dari kedua data tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil validasi  
ahli dengan persentase 85% dijabarkan dengan rumus:

$P \text{ rata-rata} = \frac{\sum x_i}{SM} \times 100\%$

P rata-rata =

$\frac{(86+84):2}{100} \times 100\%$

= 85%

Keterangan

P rata-rata = Persentase rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

= 84%

Keterangan :

P = persentase validitas

n = jumlah seluruh item angket

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari validasi media dan validasi materi adalah 85% yang artinya sebuah produk media pembelajaran Pop Up Book dengan materi keberagaman budaya dinyatakan sangat valid layak dapat digunakan tanpa perbaikan.

## 2. Uji Coba Lapangan Terbatas

### a. Deskripsi Uji Coba Terbatas

Setelah media Pop Up Book dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, maka selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Mrican 1 Kota Kediri. Pada tanggal 23 Desember 2021. Subjek uji coba terbatas diambil dari 13 siswa kelas IV. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Pop Up Book yang akan dikembangkan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan pada uji terbatas:

1) Menyiapkan bahan-bahan atau media pembelajaran yang akan digunakan pada uji coba terbatas.

50

2) Memilih 13 siswa secara acak untuk dilakukan uji coba terbatas.

3) Melaksanakan

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/...>

id: 115

kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media

pembelajaran Pop Up Book.

4) Melakukan evaluasi.

5)

 **Plagiarism detected: 0.04%** <http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%...>

id: 116

Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media

pembelajaran Pop Up Book.

6) Melakukan evaluasi dengan memberikan soal untuk menguji

keefektifan media pembelajaran Pop Up Book.

7) Memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas untuk diisi

### b. Hasil Uji Coba Terbatas

1) Keefektifan Media Pop Up Book Melalui pretest dan Posttest Pada Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini, bertujuan agar mendapatkan data keefektifan dari

media yang telah dikembangkan oleh peneliti,  
yaitu dengan cara mengukur

kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran Pop Up

Book dengan mengacu pada nilai KKM pelajaran IPS yaitu 70. Peneliti

meminta siswa untuk mengerjakan pretest dan posttest yang telah

dibagikan. Berikut hasil data dari siswa kelas IV.

Tabel 4.3 Hasil Keefektifan Media Pada Uji Coba Terbatas pretest dan posttest

No Nama Peserta Didik KKM Hasil

Pretest

Keterangan

1. Virginia Aurora

Wijaya

70  
50 TT

2. Syilfia Indi Putri

Wijaya

70  
52

T

3. M. Fardan Satrai

70  
55

T

70  
75

T

51  
69

T

51  
70

T

70  
70

55  
T

70  
70

61

TT

9. Mirza Fatikhan

70

65

T

10 NabilaRezqy

70

65

T

11 IlhamSadewo

70

78

T

12 Kenny Ari

70

55

T

13 MochamadRaffi

70

60

T

Jumlah 726

Persentase Rata-rata

36%

Keterangan: TT=Tidak Tuntas, T=Tuntas

No NamaPesertaDidik KKM Hasil

posstest

Keterangan

1.

Virginia Aurora

Wijaya

70

50 TT

2.

Syilfia Indi Putri

Wijaya

70

82

T

3. M. Fardan Satrai

70

90

T

4. Wahyu Santoso

70

90

T

5. M. Raihan

70

82

T

6. Shela Alike

70

88

T

7. M. Huda

70

80

T

8. Pandji Irfan

70

65

TT

9. Mirza Fatikhan

70

85

T

10 NabilaRezqy

70

80

T

11 IlhamSadewo

70

92

T

12 Kenny Ari

70

82

T

13 MochamadRaffi

70

85

T

Jumlah

1.051

Persentase Rata-rata

95%

Keterangan:TT=Tidak Tuntas,T=Tuntas

52

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa rata-rata kelas IV sebelum menggunakan media Pop Up Book belum mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM 70. Rata-rata nilai pretest siswa mendapatkan hasil 16% yang dinyatakan bahwa dari 13 siswa 2 dinyatakan tidak tuntas dan mendapatkan nilai dibawah KKM 70. Sedangkan nilai posttest sebanyak 11 siswa dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai di atas KKM 70, dan 2

siswa tidak tuntas dikarenakan nilainya belum memenuhi KKM. Berikut ini adalah analisis untuk mengetahui hasil ketuntasan secara klaksikal.

Nilai siswa yang tuntas KKM.

$$\text{Rumus} = \frac{p}{n} \times 100$$

$$= \frac{11}{13} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan

P= Persentase kelulusan siswa secara klaksikal

I = jumlah siswa lulus KKM

n = jumlah siswa secara keseluruhan

Nilai siswa tidak lulus KKM.

$$\text{Rumus} = \frac{p}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{13} \times 100\%$$

$$= 16\%$$

Berdasarkan pada data tersebut menunjukkan hasil rata-rata pretest siswa adalah 16% dinyatakan tidak tuntas nilai dibawah KKM sehingga siswa belum dapat mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan untuk hasil penilaian posttest peserta didik mendapatkan persentase ketuntasan klaksikal sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Pop Up Book dinyatakan efektif.

## 2. Kepraktisan

Instrumen yang digunakan dalam menguji kepraktisan media Pop Up

Book Adalah sebuah angket. Pada pengisian angket tersebut diisi oleh guru berikut adalah data yang diterima oleh peneliti.

53

### a) Angket Respon Guru

Pada angket respon guru digunakan untuk mengukur kepraktisan

sebuah

 **Plagiarism detected: 0.05%** <http://eprints.umm.ac.id/53511/4/BAB%20III.pd...>

id: 118

media yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam mendukung

proses mata pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya.

Tabel4.4 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru

No

Pernyataan

Skor

1 2 3 4 5

1.

Penampilan media Pop Up Book

secara 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 Pop Up Book sangat

relevan dan membantu siswa.

√

6

Dengan menggunakan media

pembelajaran dapat

 **Plagiarism detected: 0.04%** <https://text-id.123dok.com/document/y96e2pdy...> + 3 resources!

id: 119

mempermudah

guru dalam menyampaikan materi

pada siswa.

√

7

Dengan penggunaan media, guru merasa  
siswa lebih tertarik dalam proses  
pembelajaran.

√

8

Dengan penggunaan media ,guru merasa

siswa lebih akif dalam proses  
pembelajaran.

√

9

Tampilan dan warna yang digunakan dalam media pembelajaran lebih jelas dan menarik.

√

10

Media yang digunakan sesuai dengan materi

√

Jumlah Skor 46

Skor Maksimal 50

Persentase Skor 92%

54

Rumus

P =

$\frac{\sum \text{skor jawaban angket responden}}{\text{skor maksimal}}$

100%

$\frac{46}{50} \times 100\%$

=

92%

$\frac{46}{50} \times 100\%$

= 92%

Keterangan

P = rata-rata

SM = Skor Maksimal

### 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas IV SD dengan menggunakan media Pop Up Book yang telah dikembangkan mendapatkan hasil bahwa media visual Pop Up Book sudah sangat valid, efektif, dan praktis untuk mendukung materi IPS pada materi keberagaman budaya.

Berdasarkan uji coba terbatas menghasilkan skor kepraktisan sebesar 92% yang artinya media Pop Up Book sangat valid layak untuk digunakan tanpa perbaikan. Selain itu, uji coba terbatas juga menghasilkan nilai evaluasi (posttest) atau setelah menggunakan media Pop Up Book dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dan 11 siswa yang tuntas nilai KKM.

Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 85% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Produk dinyatakan efektif apabila 85% siswa memperoleh 70 (KKM). Jadi,



dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran

Pop Up Book efektif untuk digunakan.

### C. Validasi Model

#### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

##### a. Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi media merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengukur kelayakan sebuah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelum diimplementasikan. Ada dua tahapan dalam validasi produk, yaitu tahap validasi media yang dikembangkan, dan validasi materi yang dibantu oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan isi pada materi media pembelajaran.

55

Validasi media dilakukan oleh Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd. Ahli media diminta untuk mengisi lembar angket validasi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli media atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap validasi media dilakukan pada tanggal 21 Desember 2021, sedangkan tahap validasi materi dilakukan pada tanggal 20 Desember 2021.

Pada tahap validasi media mendapatkan skor 86% yang artinya sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan. Selain itu validator juga memberikan sebuah saran dan komentar demi perbaikan produk media yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam validasi produk meliputi kualitas media Pop Up Book yang dikembangkan, kemudahan dalam penggunaan, kejelasan gambar, kejelasan materi, dan kejelasan teks bacaan.

Kriteria penilaian hasil analisis kelayakan menggunakan kategori penilaian skor 1-5, dimana skor 1 menunjukkan skor terendah dan skor 5 menunjukkan skor tertinggi, sehingga validator dapat memberikan penilaian dengan memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom skor yang telah disediakan sesuai dengan apa yang menggambarkan kualitas media. Validator juga dapat memberikan sebuah catatan guna membangun media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Setelah angket dihitung oleh ahli media/validator, maka data dapat dihitung persentase rata-ratanya dengan rumus yang telah disediakan. Setelah itu kedua angket tersebut dihitung persentase rata-ratanya dan diberikan penafsiran serta pengambilan keputusan tentang kualitas media pembelajaran menggunakan kriteria yang sudah ditunjukkan pada tabel 3.3 data yang diperoleh mendapatkan skor 43 dari skor

maksimal 50, dan jika dihitung dengan persentase skor maka hasil persentasenya adalah 86%. Dari kedua hasil validasi yang telah didapatkan yakni validasi media dan validasi materi, maka peneliti menghitung persentase rata-ratanya. Dengan demikian hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari validasi media dan validasi materi merupakan hasil akhir yang menunjukkan kevalidan tersebut.

56

#### b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPS. Ahli materi diminta untuk mengisi sebuah lembar validasi dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan untuk ahli media atau validator memberikan sebuah penilaian terhadap materi yang ada pada sebuah produk yang telah dikembangkan. Validasi materi mendapatkan skor 84% yang artinya sangat valid dan dapat digunakan. Selanjutnya, validator juga memberikan komentar serta saran demi perbaikan sebuah materi dalam produk yang dikembangkan saran yang diberikan oleh validator adalah 34 provinsi lebih baik digunakan semua pada media, soal tes disesuaikan dengan medianya konsep materi .

Dapat disimpulkan hasil dari validasi media didapatkan 86% dan persentase hasil materi yaitu 84%. Dari kedua data tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil validasi ahli dengan persentase 85%. Dengan demikian hasil persentase rata-rata diperoleh dari validasi media dan validasi materi adalah 85% yang artinya media pembelajaran Pop Up Book dengan materi

” Quotes detected: 0.02%

id: 121

“Keberagaman Budaya”

dinyatakan valid layak digunakan tanpa perbaikan dalam mendukung proses pembelajaran 20 Desember 2020.

#### 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi produk yang dilakukan pada media Pop Up Book dengan materi keberagaman budaya melalui beberapa tahapan validasi produk oleh ahli media dan materi guna tujuan untuk mengetahui relevansi media pembelajaran dengan materi dan kevalidan tampilan media dengan isi yang dibuat. Proses validasi media dilakukan oleh Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd.

Validasi dilakukan pada tanggal 21 Desember 2021 Kevalidan, dan Keefektifan, dan Kepraktisan.

Selanjutnya adalah

🚫 Plagiarism detected: 0.05% <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI...>

id: 122

validasi materi. Validasi materi dilakukan untuk

mengukur kelayakan serta kesesuaian dari isi materi yang terdapat media pembelajaran. Validasi materi dibantu oleh Muhamad Basori S.Pd., M.Pd.

57

Kegiatan validasi materi hanya dilakukan sekali, yang dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021. Pada tahap validasi ini validator menyesuaikan isi materi dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Dan ditemukan beberapa kekurangan dalam materi yang kurang sesuai dengan perangkat pembelajaran sehingga harus dilakukan perbaikan kecil.

Saran yang diberikan validator adalah 34 provinsi lebih baik digambar semua pada media, soal tes disesuaikan dengan mediannya dan konsep materi.

### 3. Kevalidan, Keefektifan dan Kepraktisan

#### a. Kevalidan

Penelitian pengembangan media Pop Up Book dinyatakan valid apabila telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan sebuah produk diuji cobakan apa bila persentase validasi media pembelajaran dijumlahkan dengan persentase validasi materi pembelajaran dibagi dua. Produk dinyatakan layak diuji cobakan apabila menunjukkan skor 71%-85% dengan kategori valid yang artinya dapat digunakan namun perbaikan kecil, skor 86%-100% dengan kategori sangat valid yang berarti produk sangat layak untuk digunakan tanpa perbaikan.

#### b. Keefektifan

Keefektifan media Pop Up Book dapat dilihat dari hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan. Penelitian pengembangan media Pop Up Book dinyatakan efektif apabila telah diuji cobakan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Keefektifan produk tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikan oleh guru. Produk dinyatakan efektif apabila 80% siswa mendapat nilai 70. Pada tahap ini peneliti memberikan penilaian berdasarkan hasil dari posttest yang telah dibagikan dengan mengacu pada nilai KKM mata pelajaran IPS yaitu 70.

Pada uji coba terbatas dilakukan oleh 13 siswa mendapatkan hasil 85% secara klaksikal terdapat 11 anak tuntas dan 2 siswa dinyatakan tidak tuntas karena mendapatkan nilai yang kurang dari KKM. Sesuai

58

dengan data tersebut diperoleh hasil rata-rata posttest mendapatkan persentase ketuntasan klaksikal 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Pop Up Book dapat dinyatakan sangat efektif sesuai

dengan pedoman pada tabel 3.7. Sehingga dapat dikatakan bahwa media Pop Up Book menjadikan hasil belajar siswa meningkat dan dinyatakan sangat efektif sesuai dengan pedoman keefektifan pada tabel 3.7. Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPS.

#### c. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media Pop Up Book dinyatakan praktis apabila sudah diujicobakan kepada subjek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan yang dilihat dari lembar angket respon guru. Dari data yang telah diperoleh, menunjukkan hasil angket respon guru mendapat skor 46 dari skor maksimal 50, dengan persentase senilai 92%. Produk dapat dikatakan praktis apabila menunjukkan skor 86%-100% dengan kategori praktis yang artinya dapat digunakan tanpa perbaikan.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

##### 1. Spesifikasi Media Pop Up Book

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran visual yang berupa

 **Plagiarism detected: 0.16%** <http://repository.upm.ac.id/1970/56/BAB%20V...>

id: 123

media Pop Up Book Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media Pop Up Book pada materi keberagaman budaya. Media Pop Up Book.

Rubin (Febrianto, 2014:143), mengungkapkan bahwa PopUp Book adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat akan timbul tingkatan dan kesan tiga dimensi.

#### Media

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/dzxx8p5o...>

id: 124

Pop Up Book adalah media pembelajaran yang berisi materi

keberagaman budaya pembelajaran ini di olah menggunakan Pop Up Book dengan memasukan sebuah gambar baju adat, senjata tradisional, pakaian adat, dan

 **Plagiarism detected: 0.05%** <https://text-id.123dok.com/document/4yr07m68...>

id: 125

alat musik tradisional upacara adat, dan tarian daerah yang disajikan

dengan tampilan menarik dan disertai teks bacaan.

Dengan penyajian materi pada media Pop Up Book secara menarik pada

media pembelajaran ini bertujuan agar materi dapat tersampaikan dengan

baik. Selain itu materi yang ditampilkan secara visual diharapkan mampu membuat siswa lebih memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari. Sehingga media Pop Up Book ini sangat cocok dalam mendukung pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi keberagaman budaya. Sebuah produk media Pop Up Book yang telah dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media Pop Up Book, disesuaikan dengan materinya yaitu keberagaman budaya dengan menonjolkan sebuah gambar berbentuk 3 dimensi.
- b. Media Pop Up Book didesain dari kertas karton coklat yang sangat tebal sebagai lapisan untuk membentuk sebuah buku.
- c. Media Pop Up Book dibuat dengan ukuran A3 dengan menggunakan kertas karton coklat, dan kertas karton berwarna.

## 2. Keunggulan, dan Kelemahan Media Pop Up Book

Berdasarkan pada hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan produk media pembelajaran Pop Up Book memiliki sebuah keunggulan serta kelemahan.

### a. Keunggulan

 **Plagiarism detected: 0.08%** <http://noviapujirahayu.blogspot.com/2018/11/m...>

id: 126

### Media Pop Up Book

Media visual Pop Up Book merupakan media pembelajaran yang

dibuat sesuai dengan kebutuhan anak kelas IV, dan dikemas secara menarik sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. (Sintadkk, 2021), pemilihan media dan penyajian materi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemauan peserta didik dalam belajar dengan adanya media pembelajaran berupa media visual bermuatan media Pop Up Book dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarsiswa di Sekolah Dasar.

### b. Kelemahan Media Pop Up Book

- 1) Proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan sebuah gambar yang timbul ketika halamannya dibuka.
- 2) Media ini harus sangat hati-hati ketika digunakan karena bukannya mudah terlepas.

60

- 3) Media ini tidak dapat dilihat oleh siswa secara keseluruhan karena gambarnya yang kecil
- 4) Media ini masih sangat terbatas dalam isinya dikarenakan hanya diambil beberapa perwakilan provinsi saja.

## BAB V

## SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

## A. Simpulan

Media pembelajaran Pop Up Book pada materi

” Quotes detected: 0.02%

id: 127

“Keberagaman Budaya”

untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

🚫 Plagiarism detected: 0.36% <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGS...>

id: 128

dinyatakan valid. Hal ini didapatkan hasil dari

validitas aspek materi, aspek media, aspek desain, dan respon praktis serta mendapatkan komentar-komentar untuk merevisi media tujuannya agar media menjadi lebih baik. Memanfaatkan media dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu rekomendasi hasil penelitian yaitu media pembelajaran

Pop Up Book

🚫 Plagiarism detected: 0.08% <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGS...>

id: 129

layak untuk dikembangkan

sehingga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar

pesertadidik. Kevalidan pengembangan media Pop Up Book dapat dilihat dari hasil

validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Dari hasil validasi media didapatkan

nilai sebesar 86%. Dengan demikian media Pop Up Book materi

” Quotes detected: 0.02%

id: 130

“Keberagaman

Budaya”

dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan implikasi secara

teoritis dan praktis sebagaiberikut.

## 1. Implikasi Teoritis

Media Pop Up Book pada materi

” Quotes detected: 0.02%

id: 131

“Keberagaman Budaya”

diharapkan dapat

membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mengidentifikasi

keberagaman budaya pada siswa kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri. Sehingga

hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media visual ini dapat

mengalami peningkatan dengan hasil di atas KKM.

## 2. Implikasi Praktis

Media Pop Up Book yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan solusi atau masukan kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, media ini juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar serta mampu membantu guru dalam penyampaian materi

Quotes detected: 0.02%

id: 132

“Keberagaman Budaya”,  
selain itu guru

diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan media Pop Up Book.

### C. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut beberapa saran yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang terkait:

#### 1. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan serta saran dalam pelaksanaan pembelajaran, dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### 2. Untuk Guru

Peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara yang inovatif dan menggunakan media Pop Up Book.

Selain itu guru

Plagiarism detected: 0.04% [http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB\\_1.pdf](http://eprints.umk.ac.id/7962/2/BAB_1.pdf)

id: 133

diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran

pengelolaan kelas yang lebih baik.

#### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media Pop Up Book dalam penyusunan maupun dalam penerapannya masih kurang sempurna dalam bagian isi media dikarenakan gambar yang terdapat pada media Pop Up Book ini hanya mengambil perwakilan dari setiap provinsi. Oleh karena itu apabila ingin mengembangkan

Plagiarism detected: 0.1% <http://repository.upm.ac.id/1970/56/BAB%20V...>

id: 134

media Pop Up Book hendaknya untuk mempertimbangkan

kelemahan pada media Pop Up Book

karena pada Materi ini terdapat 34

provinsi di Indonesia dan jika akan mengembangkan media ini harus lebih

banyak gambar yang digunakan untuk tambahan pada gambar media

pembelajaran Pop Up Book. Salah satu kelemahan pada media Pop Up Book

63

yaitu memerlukan waktu yang cukup lama, sebaiknya untuk mengembangkan

media ini harus merencanakan waktunya dengan baik.

4. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk mengeksplor lebih dalam lagi.

Karena keterbatasan peneliti, media ini masih sangat sederhana dan kurang dan materi yang disajikanpun belum dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Desain media yang telah dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan dan harus diperbaiki, media visual belum sepenuhnya dapat membantu pendidik dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan kepada peneliti yang selanjutnya untuk menambahkan berbagai animasi maupun komponen lain yang mampu menunjang kemenarikan serta kelayakan media tersebut.

[disclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC