**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* UNTUK SISWA KELAS V materi MENCERITAKAN TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDHU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA DI SDN MOJOROTO 4 Pada TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Progam Studi PGSD

****

Oleh :

**CHOIROTUL WASI’AH**

NPM 13.1.01.10.0483P

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

TAHUN 2020

Skripsi Oleh :

**CHOIROTUL WASI’AH**

NPM. 13.1.01.10.0483

Judul :

**PENGEMBANGANMEDIA *POP UP BOOK* UNTUK SISWA KELAS V PADA materi kompetensi dasar MENCERITAKAN TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDHU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA DI SDN MOJOROTO 4 Pada TAHUN AJARAN 2017/2018**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP PGRI Kediri

Tanggal :.....................................................

Pembimbing I Pembimbing II

Rian Damariswara, M.Pd Kukuh Andri Aka, M.Pd

NIDN. 0728129001 NIDN. 0713118901

Skripsi oleh :

**CHOIROTUL WASI’AH**

NPM : 13.1.01.10.0483P

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* UNTUK SISWA KELAS V materi kompetensi dasar MENCERITAKAN TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDHU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA DI SDN MOJOROTO 4 Pada TAHUN AJARAN 2018/2019**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP PGRI Kediri

Pada tanggal :

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd
3. Penguji II :

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr.Mumun Nurwilawati, M.Pd

NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Choirotul Wasi’ah

Jenis kelamin : Perempuan

Tempat / tanggal lahir : Kediri, 04 Oktober 1990

NPM : 13.1.01.10.0483

Fak./Jur./Prodi. : FKIP/S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan

Choirotul Wasi’ah

NPM. 13.1.01.10.0483

MOTTO :

“Hidup itu tidak mudah, pun tak semudah kata-kata mutiara yang diucapkan. Dan hidup itu tak seindah angan-angan, pun demikian tak sesulit yang dibayangkan.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Almarhun bapak dan ibu yang sudah mengadopsiku dari kecil;
2. Almarhum bapak kandung dan ibu kandung yang aku cintai;
3. Saudara-saudara kandungku, sahabatku, dan teman-teman yang aku sayangi;
4. Suami dan kedua anakku yang sudah menjadi keindahan tersendiri di hidupku.

Abstrak

**Choirotul Wasi’ah** : PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK SISWA KELAS V PADA MENCERITAKAN TOKOH-TOKOH SEJARAH PADA MASA HINDHU-BUDDHA DAN ISLAM DI INDONESIA DI SDN MOJOROTO 4 TAHUN AJARAN 2017/ 2018

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal yakni didominasi oleh guru, materi yang disampaikan dengan cara ceramah, guru memberi tugas kepada siswa untuk membaca buku paket dan mengerjakan LKS setelah itu guru meninggalkan kelas. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton, gaduh, pasif, membosankan, dan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* untuk materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana menciptakan produk *pop up book* yang praktis, valid, dan efektif untuk siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ( Research and Development) dengan model desain Borg and Gall. Adapun tahap pengembangannya melalui empat tahap, yakni; 1) Tahap pra-pengembangan, 2) Tahap pengembangan produk, 3) Tahap uji coba produk, 4) Tahap revisi.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa: (1) Tujuan pokok penggunaan media Pop-Up Book adalah menciptakan produk pop up book yang praktis, valid dan efektif untuk siswa kelas V. Oleh karena itu, guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang valid, efektif, dan efisien. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah penggunaan media *Pop-Up Book* sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan karakteristik siswa.

Kata kunci: *Pop-Up Book.*Tokoh-tokoh sejarah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan *Pop-Up Book* untuk Siswa Kelas V pada Menceritakan Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindhu, Buddha, dan Islam di Indonesia di SD Mojoroto 4 tahun ajaran 2017/ 2018 “.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung tinggi nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadaban.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih serta penghormatan kepada,

1. Bapak Dr.Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UNP PGRI Kediri.
2. Ibu Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNP PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP PGRI Kediri.
4. Bapak Rian Damariswara, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang dengan tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan keramahannya dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd, selaku validator media pembelajaran dan isi produk pengembangan media *pop up book*.
7. Bapak Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd, selaku dosen validator materi pembelajaran dan isi produk pengembangan media *pop up book.*
8. Bapak Pardi, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN MOJOROTO 4 Kota Kediri yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian skripsi di kelas V SDN MOJOROTO 4 Kota Kediri.
9. Almarhum bapak Drs. H. Sho’im dan Ibu Dra. Hj. Miatun, selaku bapak dan ibu saya yang telah sabar dan telaten membesarkan saya dan membiayai semua keperluan saya terutama dalam masa perkuliahan di kedua Universitas. Semoga bapak ditempatkan di tempat terbaik-Nya atas semua jasa dan kebaikan bapak selama masa hidup. Pun demikian untuk ibuku tersayang, yang sudah membantu mengadopsi dan mengasuh saya dan anak saya dengan kesabaran yang luar biasa. Semoga kelak kalian berada di surga-Nya bersama.
10. Nurhuda Hendra Purnama, M.Pd, selaku suami dan ayah dari anak-anak saya.

Tiada gading yang tak retak, penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang mebangun demi perbaikan dan penyempurnaanskripsi ini sangatlah penulis harapkan dari seluruh pembaca yang budiman. Semoga skripsi dapat membantu dan bermanfaat untuk kita semua, terutama dalam menjaga kekayaan peninggalan sejarah dari Kerajaan terdahulu. Aamiin.

Kediri, 5 Juni 2020

Choirotul Wasi’ah

NPM. 13.1.01.10.0483P

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang murah dan sederhana, guru di tuntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama di bidang ilmu pengetahuan sosial.

Kelahiran bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS) banyak di ilhami oleh pengajaran *social studies* di Amerika Serikat. Bahkan istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS), adalah terjemahan dari apa yang dinamakan *Sosial studies* dalam dunia sebagai insan sosial. Oleh karena pengajaran IPS bukan sekedar menyodorkan serentetan konsep-konsep saja, melainkan kemampuan guru dan siswa menarik nilai/arti yang terkandung dalam konsep, serta bagaimana cara menerapkannya.

Menurut Binning dkk (1982 : 78) mengemukakan bahwa studi sosial adalah mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan perkembangan dan organisasi masyarakat manusia dan manusia sebagai anggota dari kelompok sosial. Dapat juga dikatakan bahwa pelajaran IPS ini diharapkan bukan hanya penanaman, pembinaan pengetahuan konseptional belaka, melainkan ialah pembinaan pengertian sikap terhadap nilai-nilai praktis (operasional) dari pada konsep tersebut serta kemahiran penerapannya sebagai insan sosial. Oleh karena pengajaran IPS bukan sekedar menyodorkan serentetan konsep-konsep saja, melainkan kemampuan guru dan siswa menarik nilai/arti yang terkandung dalam konsep, serta bagaimana cara menerapkannya.

Dalam pembelajaran IPS harus menggunakan sumber yang relevan dan penggunaan media pembelajaran akan menambah pengetahuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Terdapat beberapa jens media yang digunakan dalam pembelajaran IPS, yaitu media grafis, media audio dan multimedia. Media grafis terbagi menjadi beberapa jenis yaitu media gambar/foto, media sketsa, media diagram, media bagan/chart, media grafik/graphs, media kartun, media poster, media peta/globe, media papan flanel, dan media papan buletin.

Media bergambar banyak dijadikan media sebagai media dalam melatih, menarik, dan membantu anak dalam kebahasaan khususnya pada bidang membaca cerita. Tidak hanya bergambar saja melainkan gambar yang memiliki imajinasi yang tinggi. Belakangan ini, muncul sebuah karya seni yang berupa gambar dan diimplementasikan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Sebagian orang yang sudah mengenal karya tersebut dengan sebutan *pop up book. Pop up book* merupakan buku yang di dalamnya jika di buka maka akan muncul gambar atau tulisan yang timbul (tiga dimensi). *Pop up book ini* bisa dikreasikan menjadi beberapa fungsi, salah satunya yaitu sebagai kartu ucapan (*pop up card*), seperti ucapan selamat ulang tahun, selamat hari raya, dan sebagainya.

Media *Pop Up Book* beberapa tahun ini berkembang dengan cukup pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam memahami suatu bacaan atau informasi yang ingin di perolehnya. Adanya *pop up* *book* ini membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh guru tersebut.

*Pop up book*  lebih tepat jika diberikan kepada siswa kelas V. Karena kelas V sebagai kelas yang sudah matang dalam menerima dan memahami suatu masalah. Yusuf (2011 : 24) mengatakan bahwa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci menjadi dua fase yakni kelas-kelas rendah pada usia 6 atau 7 hingga 9 atau 10 hingga 12 atau 13 tahun. Beberapa di antara karakteristik masa kelas tinggi, anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya yang biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Pada SDN Mojoroto 4 yang pernah di observasi peneliti, materi kerajaan Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia sulit diterima oleh siswa dan sulit di pahami karena materinya yang sangat sulit, panjang, dan cara guru dalam menyampaikan materi tersebut cenderung monoton yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh, tidak memperdulikan, tidak memperhatikan dan tidak meyukai materi tersebut. Dengan media *Pop Up Book* ini dimaksudkan untuk membantu bapak atau ibu guru dalam menyampaikan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam konsentrasi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia dan mampu mencapai target nilai yang diinginkan oleh guru yang ada di sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Media yang tersedia di SDN Mojoroto 4 Kediri belum begitu baik dalam artian banyak kekurangan pada media tersebut dan cenderung bersifat monoton. Media bergambar banyak dijadikan sebagai media dalam melatih, menarik dan membantu anak dalam memahami penjelasan guru terutama dalam bidang IPS yang notabene adalah mata pelajaran yang tidak menarik untuk siswa kelas V SDN Mojorot 4 Kediri. Belakangan ini muncul sebuah karya seni yang berupa gambar dan diimplementasikan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Sebagian orang yang sudah mengenal karya tersebut dengan sebutan *pop up book. Pop up book* merupakan buku yang didalamnya jika di buka maka akan muncul gambar atau tulisan timbul (3D).

Permasalahan yang timbul pada umumnya adalah siswa tidak aktif, pembelajaran hanya berbasis LKS bukan berbasis kontekstual/permasalahan riil dalam kehidupan, IPS adalah pelajaran nomor dua, metode yang digunakan guru seringkali monoton. Pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar, menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat *teks book* *oriented*. Hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala guru ke kepala siswa. Akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, namun pada hakikatnya murid tidak belajar.

Disamping itu pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh, siswa tidak diajarkan berfikir logis hanya mementingkan pemahaman dan hafalan. Hal ini yang membuat pelajaran ini kurang digemari banyak siswa, pembelajaran IPS terkesan tidak menarik bagi siswa karena ruang lingkupnya yang luas. Sebagian siswa merasa stres dengan pembelajaran ini karena banyaknya hafalan pada pelajaran ini, sehingga kemampuan berfikir logis, kemampuan mengingat dan konsentrasi jadi menurun. Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, diperparah lagi dengan adanya dengan cara guru yang mengajarkannya terlalu teoritis serta tidak menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, kejenuhan dalam pembelajaran ini akan membuat siswa kurang fokus dalam belajar. Ketika siswa jenuh, siswa lebih memilih hal-hal yang menurut mereka lebih menyenangkan, seperti mengobrol dengan temannya atau juga berimajinasi. Hal seperti itu akan berpengaruh pada penguasaan materi pelajaran. Siswa tidak akan menyerap apa yang akan dipaparkan apabila keadaan siswanya tidak dalam kondisi siap belajar.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Kenyataannya masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran yang konvensional atau ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Dalam hal ini, guru hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, supaya siswa lebih termotivasi mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan salah satu media yang dapat menciptakan pengalaman bermakna dan dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan yaitu dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung pada mata pelajaran untuk membuat minat, memunculkn keingintahuan serta merangsang berfikir siswa. Sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Oleh karena pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, akan di batasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Kegiatan terjadi jika siswa tidak mampu memahami apa yang di dengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan itu disebabkan oleh penggunaan yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak *verbalisme*, semakin abstrak pemahaman yang diterima.

*Pop up book* merupkan media yang bersifat sederhana, mudah, dan jelas. Selain itu, media *pop up book* memilik nilai kreatif dan memiliki nilai edukatif bagi pembacanya. Oleh karena itu, media *pop up book* sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah terutama di sekolah dasar, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

*Pop up book* untuk pelajaran IPS merupakan salah satu sumber belajar pelajaran IPS. Siswa dapat memanfaatkan *pop up book* untuk belajar. Pengajar juga dapat memanfaatkan *pop up book* ini untuk proses pembelajaran, salah satunya sebagai perangsang keterampilan membaca karena melalui ilustrasi gambar yang ada pada tiap kalimat akan membantu siswa dalam mengintepretasikan atau memahami makna kalimat.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format *pop up book*. Media tersebut merupakan pembangunan dari cerita dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk *pop up book*. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

1. **Identifikasi Masalah**

Dalam kenyataan yang selama ini peneliti jumpai di lapangan, banyak sekali siswa SD baik Negeri maupun Swasta sulit atau bahkan tidak mampu menghafal dan menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam yang ada di Indonesia, akibatnya siswa tidak mengetahui asal muasal sejarah Indonesia dan kerajaan-kerajaan yang terdapat di Negara Indonesia.

Seorang siswa pada hakikatnya adalah mampu memahami materi yang diberikan oleh gurunya, karena disitulah tugas sebagai murid adalah berusaha memahami setiap materi yang diajarkan oleh gurunya terutama materi yang sangat penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Pada kenyataannya, siswa kelas 5 SDN Mojoroto 4 masih belum mampu menguasai materi tentang menceritakan kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh 35 siswa masih di bawah KKM yaitu 70. Bukti itu diperoleh dari hasil wawancara serta observasi pembelajaran dengan guru mata pelajaran IPS SDN Mojoroto 4. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam melakukan pembelajaran, serta kurangnya buku ajar dan media sehingga siswa cenderung ramai sendiri dan mengacuhkan pembelajaran dari guru.

Hal itu ditengarai oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Padahal banyak kendala dalam belajar yang bisa diatasi dengan kreativitas guru, yakni menggunakan media untuk memunculkan sikap kritis siswa. Dengan begitu, siswa diharapkan agar lebih terlihat di dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran akan difahami oleh siswa dan dapat diceritakan kembali dengan penguasaan materi yang maksimal.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana mengembangkan media *pop up book*  terhadap siswa kelas V jika dilihat dari kevalidan ?
3. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* terhadap siswa kelas V jika dilihat dari kepraktisan?
4. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* terhadap siswa kelas V jika dilihat dari keefektifan?
5. **Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari pengembangan dan penelitian ini adalah :

1. Menciptakan produk *pop up book* yang valid untuk siswa kelas V.
2. Menciptakan produk *pop up book* yang praktis untuk siswa kelas V.
3. Menciptakan produk *pop up book*  yang efektif untuk siswa kelas V.
4. **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir dengan pengorganisasian penulisan sebagai berikut,

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar serta daftar isi.

1. Bagian Isi

Sedangkan bab I pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, berisi teori-teori yang akan menjadi landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

Bab III metode pengembangan, berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

1. Bagian Akhir

Bab IV pada bab ini dipaparkan yang berkaitan dengan hasil penelitian dan pembahasan, berisi deskripsi data variabel, analisis data, serta pembahasan.

Bab V simpulan dan saran, berisi simpulan, implikasi, serta saran-saran sebagai bahan penyempurnaan penelitian yang telah dilaksana

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Kajian Teori**
2. **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar Bretz (2010:5) “mengatakan bahwa media adalah suatu yang terletak di tengah-tengah, jadi suatu perantara.” Menurut Briggs (2010: 4) “mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran.” Termasuk didalamnya, buku, videotape, slide suara, suara guru, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian, adalah contohnya. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang berupa informasi dari pengirim kepada penerima baik berupa visual, audio, maupun audio visual. Pengirim disini diartikan sebagai guru dan penerima adalah siswa.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi pembawa informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa).

Fungsi media sebagai perangsang pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 6) dapat diartikan sebagai berikut :

1. Menghadirkan obyek sebenarnya sehingga pembelajaran tidak bersifat verbalitas (dalam berupa tulisan maupun lisan belaka).
2. Membuat duplikasi dari obyek sebenarnya ( sebagai alternatif bila obyek sebenarnya tidak dapat dihadirkan kedalam pembelajaran dengan pertimbangan tertentu).
3. Membuat konsep abstrak ke konsep kongkrit (menggambarkan hal yang di bayangkan menjadi sesuatu yang dapat dilihat, diamati, bahkan diraba).
4. Dengan hadirnya media mampu memberikan kesamaan persepsi antara siswa yang satu dengan yang lain dalam penerimaan informasi dalam kelas.
5. Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan daya indera, misalnya peristiwa gunung meletus (dapat menggunakan media berupa vidio, gambar-gambar yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik serta memberikan kesan nyata dalam pembelajaran).
6. Mampu memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan santai (penciptaan suasana agar siswa termotivasi menjadi lebih aktif dalam pembelajaran).

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2005 : 16) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut .

1. Fungsi atensi, yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika beljar (atau membaca) teks yang yang bergambar.
3. Fungsi kognitif, media terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.
5. **Penggunaan Media Pembelajaran**

Secara umum prinsip penggunaan media harus secara sistematis dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat penyampaian materi.

Menurut Sri Anitah (2010: 83), langkah-langkah dalam penggunaan media antara lain :

1. Persiapan sebelum penggunaan media (mempelajari cara penggunaan media dengan mempersiapkan segala kebutuhan dan pertimbangan kondisi siswa maupun ruangan yang akan dipakai).
2. Pelaksanaan penggunaan media hendaknya menjaga kondisi suasana pembelajaran agar tetap kondusif (baik dalam perhatian siswa terhadap media juga perlu ditambahkan penjelasan materi oleh guru sekaligus melakukan pengarahan atau pemantauan kepada siswa dalam proses penerimaan informasi dalam pembelajaran).
3. Pelaksanaan evaluasi (sebagai umpan balik dan tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh media yang digunakan).
4. Dari umpan balik yang diperoleh, masih perlu adanya tindak lanjut untuk menggali informasi yang lebih dalam (malalui penugasan, diskusi, observasi, atau melakukan percobaan).

Sedangkan Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2005 : 37) membagi media ke dalam delapan jenis media, yaitu (a) media cetakan; (b) media pajang; (c) *Overhead transparacies*; (d) media rekaman audiotape; (e) seri slide dan filmstrip; (f) penyajian multi-image; (g) rekaman video dan film hidup, serta (h) komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga (3) yaitu media visual,media audio dan media audio visual yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Media Visual
2. Media yang tidak diproyeksikan

Yang termasuk dalam media yang tidak diproyeksikan adalah media grafis seperti sketsa, *Pop-Up Book*, gambar atau foto; model seperti torso; dan media realita.

1. Media proyeksi

Yang termasuk media proyeksi adalah OHP dan film bingkai.

1. Media Audio

Media yang termasuk audio adalah radio, rekaman.

1. Media Audio Visual

Media yang termasuk audio visual yakni video, komputer, film.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran.

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan salah satu jenis media yakni media grafis atau cetak. Media grafis atau cetak adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat dan gambar.

1. **Media *Pop Up Book***
2. Pengertian *Pop Up Book*

*Pop Up Book* adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat dan gambar. *Pop Up Book* menurut Taylor dan Bluemel ( 20013 : 2 ) adalah kontruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan. *Pop Up Book* identik dengan anak-anak dan mainan, namun benda ini dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baik. Media ini berisi cerita bergambar yang memiliki bentuk tiga dimensi ketika halaman buku dibuka . penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat digunakan pada bidang kebahasaan yaitu pada peningkatan keterampilan-keterampilan dasar.

Menurut Dzuanda (2011: 1 *) Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Dari pendapat tersebuat dapat diketahui bahwa media *Pop Up Book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Pada *Pop Up Book,* materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul.

Berdasarkan pengertian di atas, media *Pop Up Book* mempunyai kelebihan diantaranya dapat memvisualisasikan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak saat dibuka dapat menarik siswa untuk menggunakan media *Pop Up Book.*

1. Jenis-jenis Teknik *Pop Up Book*

Menurut Sabuda (diakses di [www.robetsubada.com](http://www.robetsubada.com) tanggal 28 April 2018 ) terdapat beberapa macam teknik pop up diantaranya sebagai berikut.

1. *Transformations*. Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan pop up yang disusun secara vertikal.
2. *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
3. *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
4. *Pull-tabs.* Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru, apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang komplek.
5. *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang komplek.
6. *Box and cylinder, Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Terdapat beberapa teknik *Pop-Up Book* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan *Pop-Up Book*. Dalam pembuatan *Pop-Up Book* ini peneliti menggunakan teknik *box and cylinder.*

1. Manfaat Media *Pop Up Book*

Manfaat lain dari buku *pop up* adalah media ini dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca. Dibandingkan dengan buku cerita anak yang biasa, buku *pop up* dapat lebih memberikan kenikmatan dalam membaca cerita. Dalam menikmati buku *pop up*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu disajikan dalam buku atau bahkan melalui suara yang disajikan dalam buku *pop up*. Selain itu juga dapat mengembangkan kreatifitas anak merangsang imajinasi anak, dan menambah pengetahuan hingga dapat memberikan gambaran bentuk suatu benda atau yang lainnya.

Media *Pop Up Book* merupakan salah satu media gambar. oleh sebab itu, *pop up* masuk dalam kategori media berbasis visual. Sebagai bagian dari media pembelajaran, *pop up* memiliki kelebihan dan kekurangan. Ni’mah (2014 : 22) menyebutkan beberapa kelebihan pop up sebagai media pengajaran, di antaranya:

1. *Pop up* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks, seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi;
2. Buku atau media *pop up* yang dapat digerakkan merupakan media pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat;
3. *Pop up* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas;
4. *Pop up* menambah pengalaman baru bagi siswa;
5. *Pop up* menghibur dan menarik perhatian siswa;
6. Bagian-bagian pop up yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartipasi di dalamnya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Dzuanda (2010 : 1), kelebihan *pop up book* adalah.

1. Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilannya memiliki dimensi, gambar dapat bergerak, bagian yang berunah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli, bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi;
2. Dapat memberikan kejutan-kejutan ketika halamannya dibuka;
3. Memancing antusias dalam membaca; dan
4. Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *pop up* *book* memiliki kelebihan-kelebihan antara lain.

1. Mempermudah pemahaman siswa melslui gsmbsr-gsmbsr yang tersaji;
2. Menarik perhatian siswa karena terdapat warna-warna dan kontruksi *pop up*;
3. Dapat memvisualisasikan fakta-fakta yang abstrak;
4. Memperjelas sajian materi; dan
5. Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.

Di sisi lain, selain media *pop up* memiliki kelebihan-kelebihan di atas, *pop up* juga memiliki kelemahan-kelemahan. Menurut Indriana (2011 : 65) kelemahan-kelemahan media visual meliputi:

1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatan; dan
2. Penyajian pesannya berupa unsur visualnya saja.

Selanjutnya, Dzuanda (2010 : 2), menyebutkan beberapa kekurangan *pop up* adalah:

1. Waktu pengerjaannya cenderung lama;
2. Menuntut ketelitian;
3. Biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan dengan buku pada umumnya.

Berdasrkan kelemahan-kelemahan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media pop up yaitu.

1. Dalam membuat media pembelajaran ini, membutuhkan kesabaran dan kejelian karena pembuatannya membutuhkan keterampilan khusus, sehingga membutuhkan waktu pengerjaan yang lama;
2. Hasilnya juga terbatas berupa tulisan atau gambar sehingga tidak mampu menampilkan suatu fenomena atau kejadian yang sifatnya gerak;
3. Resiko kerusakan media *pop up* juga tinggi setelah pemakaian yang berulang kali; dan
4. Biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan dengan buku pada umumnya.
5. Prinsip atau Karakteristik *Pop Up Book*
6. Materi Pokok

Kompetensi Dasar: 2.1. Menceritakan Tokoh-Tokoh pada Masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia

Tabel 2.1 Materi Tokoh-Tokoh pada Masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Dasar** | **Indikator** |
| * 1. .Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia | * menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia * Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia * Mengelompokkan tokoh- tokoh sejarah pada masa Hindu- Budha, dan Islam di Indonesia * Membandingkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. |

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat.Kajian tentang masyarakat dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik ayang ada di masa sekarang maupun di masa lampau.Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Untuk lebih memahami pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial, mari kita simak dari beberapa ahli:

1. Soemantri (Sapriya : 2008 : 9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu sosial humaniora kegiatan manusia yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan.
2. Mulyono Tj. (1980 : 8) berpendapat bahwa IPS adalah suatu pendekatan dari ilmu sosial.
3. Saidiharjo (1996 : 4 ) menyatakan bahwa IPS adalah kombinasi perpaduan dari sejumlah mata pelajaran.
4. **Materi Menceritakan Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia**

Materi dari media yang ingin peneliti kembangkan adalah Beberapa Kerajaan di Indonesia yang beragama Hindhu-Buddha dan Islam. Sedangkan materi yang peneliti paparkan bersumber dari buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V (ESPS).

Sebagian besar masyarakat di Provinsi Bali beragama Hindhu. Pura adalah tempat ibadah mereka. Di Provinsi Bali, terdapat banyak Pura yang sudah berusia ratusan hingga ribuan tahun. Salah satunya adalah Pura Tanah Lot. Pura tersebut salah satu peninggalan sejarah bercorak Hindhu di Indonesia. Selain digunakan sebagai tempat ibadah, Pura Tanah Lot juga sebagai objek wisata. Selain di Provinsi Bali, peninggalan sejarah bercorak Hindhu juga banyak terdapat di daerah lain.

1. **Kerajaan Hindhu dan Peninggalannya di Indonesia**

Agama Hindhu masuk ke Indonesia sekitar abad ke-4. Saat itu, wilayah Indonesia menjadi pusat perdagangan rempah-rempah yang ramai didatangi oleh pedagang dari berbagai bangsa di dunia. Agama Hindhu dibawa oleh para pendeta Brahmana dan pedagang India. Berkembangnya agama Hindhu di Indonesia ditandai dengan munculnya kerajaan-kerajaan Hindhu berikut ini.

1. **Kerajaan Kutai**

Kerajaan Kutai terletak di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindhu tertua di Indonesia yang berdiri sekitar tahun 400 Masehi. Raja pertamanya adalah Kudungga. Kudungga digantikan oleh Aswawarman. Kemudian, Aswawarman digantikan oleh Mulawarman. Pada masa pemerintahan Mulawarman, kerajaan Kutai mencapai masa kejayaannya. Mulawarman merupakan penganut agama Hindhu yang taat, baik hati, kuat, dan berkuasa.

Keberadaan kerajaan Kutai diketahui dari Prasasti Mulawarman yang berbentuk Yupa. Yupa adalah prasasti berbentuk Tugu atau tiang batu yang dipahat. Tulisan yang dipahat pada Prasasti Mulawarman menggunakan huruf Pallawa dalam bahasa Sanssekerta. Pada Prasastri Mulawarman dituliskan kisah kedermawanan dan kearifan Raja Mulawarman karena menyedekahkan 20.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana. Pada Prasastri tersebut juga disebutkan bahwa Mulawarman adalah cucu dari Kudungga dan anak dari Aswawarman.

1. **Kerajaan Tarumanegara**

Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindhu tertua di Pulau Jawa yang pernah berkuasa sekitar abad ke-4 Masehi hingga abad ke-7 Masehi. Raja pertamanya adalah Jayasingawarman. Jayasingawarman digantikan oleh putranya, yaitu Purnawarman. Kerjaan Tarumanegara mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Purnawarman. Purnawarman merupakan raja yang hebat dan kuat. Pada masa pemerintahannya, rakyat hidup aman dan makmur. Purnawarman pernah membangun saluran air dengan cara melakukan penggalian Sungai Gomati ( wilayah Bekasi). Tujuannya adalah untuk pengairan lahan dan pencegah banjir. Setelah penggalian selesai, Raja Purnawarman menyedekahkan 1.000 ekor sapi kepada kaum Brahmana.

Linggawarman merupakan raja terakhir dari kerajaan Tarumanegara. Beliau tidak memiliki anak laki-laki sehingga tahta kerajaan jatuh ke tangan menantunya yang berasal dari kerajaan Sunda, yaitu Tarusbawa. Oleh karena itu, berakhirnya kerajaan Tarumanegara adalah karena wilayahnya menjadi bagian dari kerajaan Sunda.

Prasastri-prasasti yang menceritakan masa kerajaan Tarumanegara ialah sebagai berikut :

* Prasasti Ciaruteun ditemukan tepi sungai Ciaruteun, dekat muara sungai Cisadane, Bogor.
* Prasasti Tugu ditemukan di desa Tugu, Cilincing, Provinsi DKI Jakarta.
* Prasasti kebon kopi ditemukan di kampung Muara Hilir, Cibung Bulang, Bogor.
* Prasasti Jambu ditemukan di bukit Kalungkak, sekitar 30 km barat daya Kota Bogor.
* Prasasti Lebak ditemukan di kampung Lebak, Provinsi Banten.

1. **Kerajaan Kalingga (Holing)**

Kerajaan Kalingga berdiri sekitar tahun 600 M. Wilayah kerajaan Kalingga terletak di wilayah utara Jawa Tengah. Musafir dari Tiongkok yang pernah singgah menyebutnya sebagai kerajaan Holing. Pada masa pemerintahan Ratu Shima, Kerajaan Kalingga mencapai masa kejayaannya. Setelah ratu Shima tidak lagi berkuasa, keberadaan kerajaan Kalingga tidak terdengar lagi. Peninggalan sejarah Kerajaan Kalingga berupa prasasti Rahtawun, Prasasti Sojomerto, Prasasti Tukmas, Candi Angin, dan candi Bubrah.

1. **Kerajaan Mataram Hindhu (Medang)**

Kerajaan Mataram Hindhu yang berdiri sejak sekitar abad ke-8 Masehi terletak di Jawa Tengah. Raja pertama kerajaan Mataram Hindhu adalah Sanna., lalu digantikan oleh putranya, yakni Sanjaya. Saat memerintah, Sanjaya menamakan dirinya sebagai Rakai Mataram, artinya berkuasa di daerah Mataram. Sanjaya berhasil meluaskan wilayahnya hingga wilayah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Bali. Sanjaya digantikan oleh putranya yang bernama Pancapana Rakai Panangkaran. Setelah masa pemerintahan Rakai Panangkaran, Kerajaan Mataram Hindhu dipecah menjadi dua, yaitu kerajaan yang dipimpin oleh Dinasti Sanjaya(beragama Hindhu) dan Dinasti Syailendra (beragama Buddha). Kedua kerajaan tersebut dipersatukan kembali melalui pernikahan antara Rakai Pikatan (Dinasti Sanjaya ) dan Pramudya Wardhani (Dinasti Syailendra ).

Kerajaan Mataram Hindhu diketahui keberadaannya dari prasasti yang ditemukan di Desa Canggal, Kedu, Jawa Tengah. Prasasti tersebut bertuliskan huruf Pallawa dalam bahasa Sanskerta. Selain prasasti, Kerajaan Mataram Hindhu juga meninggalkan peninggalan sejarah berupa ratusan candi yang terdapat pada kompleks Candi Prambanan.

Candi-candi yang ada di Kompleks Candi Prambanan yaitu sebagai berikut:

* Tiga Candi Trimurti yaitu candi Syiwa, Candi Wisnu, dan Candi Brahmana.
* Tiga Candi Wahana yaitu Candi Garuda, Candi Nandi, dan Candi Angsa.
* Dua Candi Apit.
* Empat Candi Kelir.
* Empat Candi Patok.
* 224 Candi Perwara.

Peninggalan-peninggalan sejarah Kerajaan Mataram Hindhu sangat bermakna bagi bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, Pemerintah Indonesia memperbaiki struktur bangunan (memugar) candi-candi sebagai berikut:

* Candi Syiwa di pugar pada tahun 1902-1951.
* Candi Brahma dipugar pada tahun 1977-1986.
* Candi Wisnu dipugar pada tahun 1982-1991.
* Candi Wahana, Kelir, dan Patok dipugar pada tahun 1992-1993.

1. **Kerajaan Kediri**

Kerajaan Kediri terletak di tepi sungai Brantas, Kediri, Jawa Timur. Nama Kediri berasal dari kata “Kadri” dari bahasa Sanskerta yang berarti pohon mengkudu. Kerajaan Kediri berkuasa pada tahun 1042-1222 M. Kerajaan ini berpusat di kota Dhaha yang sekarag bernama Kediri. Kerajaan Kediri diketahui keberadaannya berdasarkan Prasasti Mahaksubya, Kitab Negarakertagama, dan Kitab Calon Arang. Kerajaan Kediri adalah kelanjutan dari kerajaan Kahuripan yang dibangun oleh Airlangga. Raja pertama Kerajaan Kediri adalah Bameswara.

Kerajaan Kediri mencapai masa keemasannya pada pemerintahan Jayabaya. Beliau terkenal dengan ramalannya tentang masa depan. Ramalan Jayabaya sering terkenal dengan sebutan Jangka Jayabaya. Ramalan-ramalan Jayabaya masih dipercaya secara turun temurun. Sebagai tradisi Jawa. Pada masa pemerintahan Jayabaya, Wilayah kerajaan kediri meliputi sebagian besar Pulau jawa, dan beberapa daerah di Pulau Sumatera. Kerajaan Kediri mengalami kemunduran pada masa Kertajaya. Kertajaya merupakan raja terakhir dari kerajaan Kediri. Kerajaan ini runtuh setelah diserang oleh Ken Arok.

1. **Kerajaan Singasari**

Kerajaan Singasari terletak di Malang, Jawa Timur. Menurut kitab Negarakertagama, Kerajaan Singasari didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M, setelah memerintah sekitar lima tahun, ken Arok digantikan oleh Anusapati yang merupakan anak tiri dari Ken Arok. Anusapati kemudian digantikan oleh Tohjaya, yaitu anak kandung dari Ken Arok. Tohjaya lalu digantikan oleh Ranggawuni. Pada masa pemerintahannya, rakyat hidup dengan aman dan damai.

Kerajaan Singasari mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Kertanegara, anak dari Ranggawuni. Kertanegara bercita-cita untuk mempersatukan Nusantara di bawah kekuasaan kerajaan Singasari. Untuk mewujudkannya, ia mengirim pasukan untuk menakhlukkan daerah-daerah lain. Serangan kerajaan Singasari terhadap kerajaan Sriwijaya dikenal dengan ekspedisi Pamalayu. Kerajaan Singasari juga menyerang Bali melalui ekspedisi Pabali. Hasilnya, wilayah Kerajaan Singasari meliputi Sumatera, Pahang Bali, Maluku, dan kalimantan Barat.

Kerajaan Singasari mengadakan kerja sama dengan Kerajaan Campa. Hal ini membuat Kaisar Kubilai Khan dari Kerajaan Mongol (Cina) mengirim utusan agar kerajaan Singasari gagal bekerja sama dengan Kerajaan Campa dan tunduk kepada Kerajaan Mongol. Namun, Kertanegara menolak permintaan tersebut dan menghina sang utusan. Akibatnya, Kerajaan Singasari diserang oleh pasukan Kubilai Khan. Sebelum tentara Kerajaan Mongol sampai, Kertanegara dibunuh oleh Jayakatwang, sehingga runtuhlah kerajaan Singasari.

1. **Kerajaan Majapahit**

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan besar, yang berdiri pada tahun 1293 hingga 1500 masehi. Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya yang merupakan keturunan Raja Singasari. Setelah Jayakatwang membunuh Kertanegara, raden Wijaya melarikan diri keluar kerajaan. Raden Wijaya meminta bantuan kepada Wiraraja. Atas saran Wiraraja, Raden Wijaya berpura-pura meminta pengampunan kepada Jayakatwang dan mengabdikan diri kepadanya.

Jayakatwang lalu memberikan tanah di Hutan Tarik kapada Raden Wijaya. Ia bersama para pengikutnya membuka hutan untuk dibangun daerah baru. Salah seorang dari mereka menemukan buah maja yang rasanya pahit. Daerah itu pun akhirnya diberi nama Majapahit. Ketika pasukan Kerajaan Mongol datang untuk menyerang Kerajaan Singasari, Raden Wijaya mengajak mereka untuk bekerja sama. Raden Wijaya berencana untuk membalas dendam kepada Jayakatwang.

Pasukan Kerajaan Singasari pun berhasil dikalahkan dan Jayaktwang tewas dalam pertempuran. Raden Wijaya menyusun strategi untuk menyerang tentara kerajaan Mongol. Setelah serangan berhasil dilakukan, raden Wijaya naik menjadi raja oertama Kerajaan Majapahit dengan gelar Kertajasa Jayawardana. Setelah Rden Wijaya wafat, ia digantikan oleh putranya yang bernama Jayanegara.

Kerajaan Majapahit mencapai masa keemasannya pada mas pemerintahan Hayam Wuruk yang didampingi oleh panglima perang Patih Gajah Mada. Hayam Wuruk berhasil membawa kerajaan majapahit menjadi Kerajaan yang damai, tenteram, dan wilayah yang luas. Setelah meninggalnya Gajah Mada dan Hayam Wuruk, Kerajaan Majapahit mengalami kemunduran. Penyebab lain runtuhnya Kerajaan Mjapahit adalah terjadinya Perang Paregreg (Perang saudara), banyaknya daerah kekuasaan majaphit yang melepaskan diri, dan berkembangnya agama Islam di Pulau Jawa.

Peninggalan Kerajaan Majapahit disimpan di Situs Trowulan Mojokerto, Jawa Timur. Di sana terdapat banyak sekali koleksi berbagai jenis barang. Seperti patung, arca keramik, dan uang logam.

1. **Kerajaan buddha dan Peninggalannya di Indonesia**

Selain agama Hindhu, di Indonesia juga berkembang agama Buddha. Ajaran agama Buddha disebarkan oleh Siddharta Gautama dari India keseluruh dunia. Perkembangan agama Buddha di Indonesia dilakukan melalui jalur perdagangan. Berkembangnya agama Buddha memunculkan kerajaan-kerajaan bercorak Buddha di Indonesia.

1. **Kerajaan Mataram Buddha**

Kerajaan Mataram Buddha adalah kelanjutan dari kerajaan Mataram Hindhu. Wangsa Syailendra menguasai daerah kekuasaan Mataram sejak tahun 750 Masehi, yakni setelah Wangsa Sanjaya berkuasa. Raja-raja dari Wangsa Syailendra adalah pemeluk agama Buddha. Kerajaan Mataram Buddha merupakan salah satu kerajaan besar di Indonesia. Buktinya, wilayahnya luas dan peninggalan-peninggalan berupa candi yang begitu megah.

Peninggalan Kerajaan Mataram Buddha sangatlah banyak. Salah satunya adalah candi Borobudur ang termasuk sebagai keajaiban dunia. Dinding candi Borobudur dihiasi oleh relief. Sepuluh tingkatan bangunan candi Borobudur dibagi tiga kelompok, yaitu Kamadhatu, Rupadhatu, dan Arupadhatu, di setiap tingkatan juga terdapat stupa.

Selain Candi Borobudur, candi kalasan, candi Mendut, Candi Sewu, dan Candi Pawon juga merupakan peninggalan Kerajaan Mataram Buddha. Candi-candi peninggalan Mataram Buddha memilik ciri khasnya masing-masing. Sebagian besar candi peninggalan kerajaan Mataram Buddha sudar dipugar oleh pemerintah Indonesia.

1. **Kerajaan Sriwijaya**

Kerajaan Sriwijaya berdiri pada sekitar abad ke-7. Awalnya, Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan kecil yang berpusat di Muara Takus(Riau). Selanjutnya, pusat kerajaan dipindahkan ke pusat sungai Muara Musi., Sumatera Selatan. Di Bawah kepemimpinan Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya. Balaputradewa adalah anak dari Samaratungga dari tanah Jawa. Keberhasilan yang dicapai oleh Kerajaan Sriwijaya antara lain :

* Wilayah Kerajaan Sriwijaya meliputi hampir seluruh Pulau Sumatera, sebagian Jawa Barat, dan Semenanjung Melayu.
* Kerajaan Sriwijaya memiliki armada laut yang kuat sehingga menjadi negara maritim yang disegani oleh bangsa-bangsa lain.
* Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan dan pelayaran dunia. Kerajaan Sriwijaya menguasai Selat Malaka dan Selat Karimata yang menjadi jalur pelayaran dari China menuju India maupun sebaliknya.
* Kerajaan Sriwijaya menajdi pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha. Penyebaran agama Buddha di Kerajaan Ini di bantu oleh Mahaguru agama Buddha dari India, yaitu Syakyakirti dan Dharmapala. Sebagai pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha, Kerajaan Sriwijaya banyak di datangi oleh siswa dari negeri asing. Mereka datang untuk belajar agama Buddha dan bahasa Sansekerta.

Menurut I-Tsing yang datang ke Kerajaan Sriwijaya pada tahun 671 Masehi. Terdapat ribuan pendeta Buddha di kerajaan tersebut. Ia juga memberitakan bahwa di Kerajaan Sriwijaya terdapat Perguruan Tinggi agama Buddha. Kerajaan Sriwijaya mulai mengalami kemunduran pada abad ke-11. Ada beberapa hal yang menjadi penyebab kemunduran Kerajaan Sriwijaya. Hal tersebut berasal dari dalam maupun luar Kerajaan Sriwijaya. Penyebab kemunduran Kerajaan Sriwijaya di antaranya sebagai berikut:

* Pemindahan pusat Kerajaan Sriwijaya dari Muara Takus ke Palembang, Sumatera Selatan yang jauh dari pantai. Hal ini menyebabkan kapal dagang enggan singgah. Akibatnya, pemasukan pajak bagi pemerintah Kerajaan Sriwijaya jauh berkurang.
* Wilayah kekuasaan yang luas sulit dikontrol sehingga banyak daerah yang melepaskan diri.
* Adanya dari serangan dari Raja Colamandala (Kerajaan India Selatan) menyebabkan Raja Sanggarama Wijayatunggawarman (Raja Kerajaan Sriwijaya) ditawan.
* Serangan dari Kerajaan Singasari dari Kerajaan Majapahit. Serangan dari Kerajaan Majapahit menyebabkan runtuhnya Kerajaan Sriwijaya.

1. **Kerajaan Islam dan Peninggalannya di Indonesia**

Penyebaran agama Islam di Indonesia terjadi pada abd ke-13 M. Agama Islam dapat berkembang dengan pesat di Indonesia. Alasannya, dalam ajaran agama Islam tidak ada pembagian kelas sosial atau kasta seperti pada agama Hindhu, syarat untuk masuk Islam mudah dan tidak bertentangan dengan adat istiadat setempat. Alasan lainnya adalah Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Majapahit mengalami keruntuhan.

1. **Kerajaan Samudera Pasai**

Kerajaan Samudera Pasai berdiri sekitar abad ke-13 Masehi. Kerajaan Samudera Pasai merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia. Kerajaan Samudera Pasai terletak di Aceh Utara (Lhokseumawe). Keberadaan kerajaan ini didasarkan oleh keterangan Marco Polo dari Italia yang menyatakan di Daerah Peureulak (Aceh) terdapat kerajaan Islam. Raja pertama Kerajaan Samudera Pasai adalah Sultan Malik As-Saleh. Ia digantikan oleh putranya yang bernama Sultan Malik At-Tahir. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Samudera Pasai menjadi pusat perdagangan dan pelayaran yang ramai didatangi. Pada masa pemerintahan Sultan Zainal Abidin, Kerajaan Samudera Pasai di serang oleh Kerajaan Majapahit karena tidak suka dengan kemajuan Kerajaan Samudera Pasai.

Pada masa pemerintahan sultan Ahmad, Kerajaan Samudera Pasai didatangi oleh musafir dari Maroko yang bernama Ibnu Batutah. Ia menyebut Samudera Pasai sebagai Sumatera. Kerajaan Samudera Pasai mengalami kemunduran pada abad ke-15 karena kalah bersaing dengan Kerajaan Malaka. Kerajaan Samudera Pasai runtuh setelah di kuasai oleh Portugis.

1. **Kerajaan Aceh**

Kerajaan Aceh berdiri pada abad ke-16. Letaknya di sekitar Banda Aceh. Raja Pertama Kerajaan Aceh adalah Sultan Ali Mughayat Syah. Beliau digantikan oleh putranya yang beranama Sultan Salahuddin. Ia kemudian digantikan oleh adiknya, yaitu Sultan Alauddin Riayat Syah. Ia menyebarkan Islam hingga ke Siak (Riau) dan Sumatera Barat. Ia juga mengadakan kerjasama dengan Turki untuk memperkuat armada militernya melawan Portugis.

Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaannya pada pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Pada masa pemerintahannya, wilayah kerajaan Aceh meliputi sebagian Pulau Sumatera dan Semenanjung Malaysia (Johor, Pahang, dan Kedah). Kerajaan Aceh pernah berusaha merebut Malaka dari tangan Portugis, namun gagal karena Portugis berhasil menghasut Sultan Johor. Aceh mengalami kemunduran setelah Sultan Iskandar Muda wafat.

Kerajaan Aceh pernah menjadi Kerajaan Islam yang kuat dan disegani. Selain itu, Kerajaan Aceh juga menjadi pusat perdagangan dan pusat penyebaran agama Islam. Sebagai pusat penyebaran agama Islam, Kerajaan Aceh menerjemahkan Al-Qur’an ke dalam bahasa Melayu.

1. **Kerajaan Demak**

Kerajaan Demak merupakan Kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa yang berdiri pada abad ke-15. Awalnya, wilayah Kerajaan Demak merupakan salah satu wilayah kekuasaan Kerajaan Majapahit. Raja pertama Kerajaan Demak adalah Raden Patah pernah mengirim Adipati Unus bersama armada laut kerajaan untuk merebut Malaka dari Portugis. Berkat usahanya ini, Adipati Unus dijuluki sebagai “Pangeran Sabrang Lor”. Setelah wafat, Raden Patah digantikan oleh Adipati Unus.

Setelah Adipati Unus wafat, Kerajaan Demak dipimpin oleh Sultan Trenggono. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Demak memperluas wilayah kekuasaannya dan menyebarkan agama Islam ke seluruh pelosok Jawa Tengah dan Jawa Timur berkat bantuan Fatahillah. Sultan Trenggono kagum dengan kemampuan Fatahillah yang menguadsai ilmu agama dan ilmu perang. Maka dari itu, Sultan Trenggono mengangkat Fatahillah menjadi panglima perang menggantikan Adipati Unus. Berkat kepemimpinannya, Kerajaan Demak berhasil menakhlukkan kerajaan Majapahit.

Setelah Sultan Trenggono wafat, Kerajaan Demak mengalami kemunduran akibat perebutan kekuasaan dalam keluarga kerajaan. Pada masa pemerintahan Sultan Hadiwijaya (Joko Tingkir), ibu kota kerajaan Demak dipindahan ke Pajang. Akibatnya, berakhirlah sejarah Kerajaan Demak.

1. **Kerajaan Banten**

Kerajaan Banen awalnya merupkan daerah kekuasaan Kerajaan Sunda yang beragama Hindhu. Kerajaan Sunda menjalin kerjasama di bidang perdagangan dengan portugis. Untuk membendung pengaruh Portugis di Pulau Jawa, Sultan Trenggono mengirim Fatahillah untuk merebut Banten, termasuk juga Sunda Kelapa. Setelah Sunda Kelapaberhasil di dudukipada tanggal 22 Juni 1527. Fatahillah mengganti nama Sunda Kelapa menjadi jayakarta yang berarti Kota Kemenangan. Tidak lama setelah itu, wilayah Banten berada di bawah kekuasaan Kerajaan Demak.

Raja pertama Kerajaan Banten adalah putera dari Fatahillah, yaitu Sultan Hasanuddin. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Banten mengalami banyak kemajuan, antara lain:

* Menjadi pusat penyebaran agama Islam,
* Menguasai Selat Sunda yang menjadi jalur lalu lintas perdagangan,
* Pelabuhan Banten menjadi pusat perdagangan yang ramai di datangi pedagang dari berbagai bangsa.

Kerajaan Banten mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Sultan Ageng Tirtayasa menolak permintaan Belanda untuk memonopoli perdagangan di Pelabuhan Banten. Namun, putranya yang bernama Sultan Hajimenjalin hubungan baik dengan Belanda. Akibat politik adu domba Belanda, terjadilah perang antara Sultan Haji dan Sultan Ageng Tirtayasa. Sultan Haji berhasil menjadi raja dengan bantuan Belanda, sedangkan Sultan Ageng Tirtayasa dipenjara hingga wafat.

1. **Kerajaan Ternate dan Tidore**

Di Kepulauan Maluku terdapat dua kerajaan Islam, yaitu Kerajaan Ternate dan Tidore. Kerajaan Ternate berdiri pada tahun 1527 dan terletak di Sampalu, Kepulauan Maluku. Raja Ternate yang terkenal adalah Sultan Hairun. Kerajaan Ternate merupakan penghasil cengkeh dan pala. Kerajaan Ternate berdampingan dengan Kerajaan Tidore. Kerajaan Tidore berpusat di Halmahera. Rajanya yang terkenal adalah Sultan Nuku.

Kerajaan Ternate dan Tidore bersaing dalam kegiatan perdagangan. Kerajaan Ternate membentuk Uli Lima (Persekutuan Lima) yang meliputi wilayah Ambon, Seram, Bacan, dan Obi. Kerajaan Tidore membentuk Uli Siwa (Persekutuan Sembilan) yang terdiri atas Jailolo, Papua, dan pulau-pulau lain disekitarnya. Persaingan antara Kerajaan Ternate dan Tidore dimanfaatkan oleh Portugis dan Spanyol. Kerajaan Ternate bekerja sama dengan Portugis. Sedangkan Kerajaan Tidore bbekerja sama dengan Spanyol. Di bawah kepemimpinan Sultan Baabulloh dari Kerajaan Ternate, rakyat sadar telah di adu domba oleh Portugis dan Spanyol. Mereka kemudian bersatu untuk mengusir Spanyol dan Portugis dari Maluku.

1. **Kerajaan Gowa-tallo ( Kerajaan Makassar)**

Kerajaan Gowa-Tallo merupakan gabungan antara dua kerajaan yang bersatu, yaitu kerajaan Gowa dan Kerajaan Tallo. Pusat Kerajaan Gowa-Tallo terletak di Sobaopao, Makassar (Sulawesi Selatan). Kerajaan Gowa-Tallo merupakan kerajaan Islam pertama di Sulawesi. Raja pertama yang memeluk Islam adalah Raja Karaeng Matoaya. Ia bergelar Abdullah Awalu Islam.

Kerajaan Gowa-Tallo mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Sultan hasanuddin. Kerajaan Gowa-Tallo merupakan Kerajaan maritim yang kuat. Kerajaan Gowa-Tallo juga merupakan pusat perdagangan rempah-rempah yang ramai. Faktor pendukungnya adalah letaknya yang strategis karena merupakan daerah penghubung antara pulau Jawa, Malaka, dan Maluku.

Raja terbesar dari Kerajaan Gowa-Tallo adalah Sultan Hasanuddin. Ia dijuluki sebagai”Ayam jantan dari Timur” karena keberaniannya melawan Belanda yang ingin memonopoli perdagangan di wilayahnya. Namun, adanya penghianatan Raja Aru Palaka dari Bone, Sultan Hasanuddin terpaksa menandatangani Perjanjian Bongaya. Perjanjian tersebuat sangat merugikan Kerajaan Gowa-Tallo karena berisi tentang pengesahan monopoli perdagangan yang dilakukan Belanda di Pelabuhan Makassar.

1. **Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindhu, Buddha, dan Islam di Indonesia**

Dalam sejarah Kerajaan-Kerajaan bercorak Hindhu, Buddha, dan Islam, terdapat tokoh-tokoh penting yang berpengaruh. Tokoh-tokoh tersebut antara lain raja dan panglima perang kerajaan.

1. **Kerajaan Hindhu di Indnesia**
2. **Raja Mulawarman**

Raja Mulawarman merupakan raja terbesar dari Kerajaan Kutai. Ia terkenal sebagai seorang raja yang bijaksana dan penganut agama Hindhu yang taat dan gemar bersedekah. Pada masa pemerintahannya, rakyat hidup dengan damai dan sejahtera.

1. **Raja Purnawarman**

Raja Purnawarman merupkan raja terbesar dari Kerajaan Tarumanegara. Ia terkenal sebagai seorang raja yang hebat, bijaksana, taat beragama, dan mengutamakan kepentingan rakyatnya. Ia membangun irigasi untuk lahan pertanian rakyatnya. Ia juga memerintahkan penggalian Sungai Gomati untuk mencegah banjir di lahan pertanian dan pemukiman rakyat. Pada masa pemerintahannya, rakyat hidup dengan aman dan makmur.

1. **Raja Rakai Pikatan**

Raja Rakai Pikatan berasal dari Dinasti Sanjaya yang beragama Buddha. Namun, ia menikah dengan Pramudya Wardhani yang berasal dari Dinasti Syailendra dan beragama Hindhu. Raja Rakai Pikatan menyatukan kembali kedua Dinasti sebagai satu Kerajaan Mataram Kuno. Simbol persatuan dan kerukunan tersebut adalah pembangunan Candi Hindu dan Buddha, yaitu Candi Plaosan yang bercorak Buddha dan Candi Prambanan yang bercorak Hindhu.

1. **Raja Kartanegara**

Raja Kartanegara merupakan Raja terbesar dari Kerajaan Singasari yang menciptakan kesejahteraan dan keamanan bagi rakyatnya. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Singasari menjalin kerja sama dengan Kerajaan Champa (kini Vietnam). Ia bertekad menakhlukkan Kerajaan Sriwijaya di bawah kekuasaan Kerajaan Singasari melalui Ekspedisi Pamalayu.

1. **Raja Hayam Wuruk**

Raja Hayam Wuruk merupakan raja terbesar dari kerajaan majapahit. Pada masa pemerintahannya, rakyat makmur dan damai. Kerajaan Majapahit menjadi pusat perdagangan yang ramai, negara agraris yang maju, dan negara maritim yang kuat. Di bawah kepemimpinannya, Kerajaan Majapahit berhasil memperluas wilayah hingga ke Tumasik (Singapura) dan Semenanjung Melayu.

1. **Patih Gajah Mada**

Patih Gajah Mada merupakan panglima perang dari Kerajaan Majapahit. Ia bertekad mempersatukan nusantara di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit. Ia memiliki sikap berani dan rela berkorban demi kepentingan Negara.

1. **Kerajaan Buddha di Indonesia**
2. **Ratu Shima**

Ratu Sima berasal dari Kerajaan Holing. Ia memimpin dengan bijaksana. Selama masa pemerintahannya, rakyat hidup aman, makmur dan damai. Ia merupakan penganut Buddha Hinayana.

1. **Raja Balaputeradewa**

Di bawah kepemimpinan Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya menjadi kerajaan maritim yang kuat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain. Kerajaan Sriwijaya pun menjadi pusat perdagangan yang ramai serta pusat pendidikan dan penyebaran agama Buddha.

1. **Kerajaan Islam di Indonesia**
2. **Sultan Iskandar Muda**

Sultan Iskandar Muda berasal dari Kerajaan Samudra Pasai. Ia berhasil membawa Kerajaan Samudera Pasai menjadi kerajaan yang kuat dan disegani karena berhasil menguasai Pulau Sumatera dan Semenanjung Malaysia. Di bawah kepemimpinannya pul*a*, Kerajaan Samudera Pasai juga menjadi pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam.

1. **Raden Patah**

Raden Patah merupakan raja pertama dari Kerajaan Demak. Kerajaan Demak menjadi pusat penyebaran agama Islam yang dibantu oleh para wali yang disebut Wali Songo. Pada masa pemerintahannya, dibangun masjid Demak yang masih kokoh hingga saat ini. Raden Patah pernah mengirim anaknya yang bernama Adipati Unus untuk menyerang Portugis di Malaka.

1. **Sultan Agung**

Sultan Agung merupakan raja yang paling tersohor dari Kerajaan Mataram Islam. Pada masa pemerintahannya, wilayah Kerajaan mataram Islam bertambah luas meliputi jawa Tengah, jawa Timur, dan sebagian Jawa Barat. Ia pernah beberapa kali menyerang Belanda di batavia, namun usahanya gagal karena kalah persenjataan.

1. **Sultan Agung Tirtayasa**

Sultan Ageng Tirtayasa beasala dari kerajaan banten. Ia berusaha memajukan perdagangan di kerajaannya. Belanda tidak senang dengan usaha Sultan Ageng Tirtayasa sehingga terjadi perang dengan Belanda. Namun, Kerajaan banten mengalami kekalahan karena kalah persenjataan. Belanda pun berhasil mengadu domba Sultan Ageng Tirtayasa dan putranya sehingga ia ditawan hingga meninggal dunia.

1. **Sultan Hasanuddin**

Sultan Hasanuddin merupakan raja dari Kerajaan Gowa-Tallo (Kerajaan Makassar). Ia berjuang dengan gigih dan berani dalam mengusir Belanda dari wilayah Kerajaannya. Atas keberaniannya tersebut, ia dijuluki sebagai “Ayam Jantan dari Timur”. Namun, karena adanya penghianatan dari raja Kerajaan Bone, ia terpaksa menyerah kepada Belanda dengan menandatangani Perjanjian Bongaya.

1. **Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir bisa disebut juga dengan pola atau alur peneitian yang didasarkan dengan adanya hubungan antara variabel- variabel yang terdapat dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013: 9) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Masalah dalam penelitian ini adalah aktiitas dan hasil belajar siswa yang masih rendah sedangkan masalah tersebut dapat di atasi dengan menentukan berbagai faktor pemecahannya, satu diantaranya yaitu ditentukan dari pemilihan media pembelajaran oleh guru.

Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sangat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran. Media yang memudahkan serta menjadi sebab utama guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini akan digunakan media pembelajaran *pop up book* yang menekankan siswa untuk aktif dalam mencari, merumuskan hingga nenecahkan masalah secara mandiri dan kelompok. Pembelajaran di kelas V yang dilakukan hanya menekankan pada teori semata. Diketahui pada saat siswa diberikan soal latihan atau evaluasi, jawaban dari siswa kebanyakan belum memuaskan sehingga hasil belajar siswa pada aspek kognitif masih rendah.

Penggunaan media ini diharapkan mampu memberikan solusi dan membantu siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran. pemecahan masalah disesuaikan dengan karakteristik strategi yang memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dan mengasah kemampuan siswa. Karakteristik media yang akan digunakan sejalan dengan tujuan tersebut, antara lain: terhubung dan berorientasi kepada kehidupan nyata, menggunakan sejumlah hipotesis (jawaban sementara sebagai pedoman ), melibatkan kerjasama dalam belajar, konsisten dengan tujuan pembelajaran, belajar dibangun dari konsep dan pengetahuan awal serta pengalaman siswa, mempromosikan pengembangan kemampuan ketrampilan kognitif siswa pada ranah tingkat tinggi.

Hasil yang diharapkan melalui penerapan media pembelajaran *pop up* *book* ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Secara sederhana kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :

**Masukan (input )**

Minimnya ilmu yang dimiliki oleh guru dan minimnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Proses**

Menerapkan media *pop up book* pada pembelajaran IPS.

**Keluaran (output)**

Meningkatnya aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V dengan KD “Menceritakan Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Hindhu Buddha dan Islam Di Indonesia.

**Tabel 2.1 kerangka berfikir penelitian**

1. **Peneliti Terdahulu**

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdul Mujib dalam skripsinya yang menjadikan siswa kelas V SD Muhammadiyah 6 Kota Malang sebagai bahan acuan penelitiannya yang berjudul “ Peningkatan hasil belajar IPS materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia melalui penerapan metode kooperatif TGT pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 6 Kota Malang”, menyatakan bahwa siswa kelas V SD tersebut mempunyai kendala tentang pembelajaran IPS khususnya pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti meningkatkan hasil belajar tersebut dengan cara mencoba menerapkan metode kooperatif TGT.

Peneliti kedua dilakukan oleh Muhammad Iqbal Al-Ghozali dalam skripsinya yang menjadikan siswa kelas V SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang sebagai bahan acuan dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Media KCS(Komik Cerita Sejarah) pada Materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia”, menyatakan bahwa siswa kelas VSDN Ketib Kabupaten Sumedang mempunyai beberapa hambatan dalm belajar Ilmu Sosial dengan materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media menggunakan Komik Cerita Sejarah (KCS) agar siswa tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan pada SDN Mojoroto 4 yang pernah peneliti observasi, materi menceritakan tokoh-tokoh pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia sulit diterima oleh siswa dan sulit difahami karena materinya yang sangat sulit, panjang dan cara guru dalam menyampaikan materi tersebut cenderung monotn yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh, tidak memperdulikan, tidak mem[erhatikan dan tidak menyukai materi tersebut, dengan produk yang akan peneliti paparkan ini dimaksudkan untuk membantu bapak dan ibu guru dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia dan mampu mencapai target nilai yang diinginkan oleh guru SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Media yang tersedia di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri belum begitu baik dalam artian banyak kekurangan pada media tersebut dan cenderung bersifat monoton. Media bergambar banyak dijadikan sebagai media dalam melatih, menarik dan membantu anak dalam memahami penjelasan guru terutama dalam mata pelajaran IPS yang notabene adalah mata pelajaran yang tidak menarik untuk siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

**BAB III**

**METODE PENGEMBANGAN**

1. **Model Pengembangan**

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2016: 407) bahwa:

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi produk pembelajaran secara efektifdan efisien. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan antara lain : bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model pengembangan *Borg* dan *Gall* dalam Nana Syaodih (2013: 164). Model pengembangan *Borg* and *Gall* terdiri dari sepuluh tahap penelitian. Tahap penelitian tersebut antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi desain, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk.

Berikut bagan untuk memperjelas langkah-langkah di atas,

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan draf produk awal
4. Uji coba lapangan awal

5. Merevisi hasil uji coba

1. Uji coba lapangan
2. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan

Gambar 3.2

Langkah-langkah penelitian *Borg* and *Gall*

Dari sepuluh tahap penelitian tersebut, penelitian ini dibatasi sampai pada tahap ketujuh. Pembatasan tersebut dilakukan berdasarkan pada kecukupan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki.

1. **Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan *Borg* and *Gall* (1989) dalam Nana Syaodih (2013: 164) ada sepuluh tahapan penelitian. Dalam penelitian ini hanya menggunakan tujuh tahap prosedur penggunaan. Berikut penjabaran dari tujuh tahap penelitian dan pengembangan yang digunakan.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data merupakan studi pendahuluan dan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran menceritakan tojoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan islam di Indonesia di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi. Fasilitas di SD tersebut sudah cukup menunjuang dalam proses pembelajaran seperti buku-buku materi. Proses pembelajaran menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia kelas V yang dilakukan guru sudah cukup baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Dari kegiatan tersebut ditemukan kesenjangan yang terjadi seperti penggunaan bahan ajar seperti media pembelajaran masih kurang, bahan ajar yang sering digunakan adalah buku teks. Hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan, dari data hasil belajar siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri menunjukkan beberapa siswa tidak mencapai KKM pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia.

Tujuan dari proses penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran sederhana yang diharapkan dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa agar dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

1. Perencanaan

Setelah melalui tahap awal penelitian dan pengembangan, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan dimulai dari proses pembuatan desain. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan desain media pembelajaran *pop-up book*. Media *pop-up book* dikembangkan bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia.Media *pop-up book* ini juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi, dalam penyusunan materi memerlukan pendapat dari ahli materi dan guru, yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan, adapun tahapan yang dilakukan adalah:

1. Merumuskan standar kompetensidan kompetensi dasar yang sudah tertulis dalam silabus. Dalam penelitian ini standar kompetensinya yaitu “menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindhu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia”, sedangkan kompetensi dasarnya yaitu “menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia”.
2. Merumuskan indikator keberhasilan/kompetensi yang harus dicapai. Indikator tersebut antaranya adalah:
3. Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia.
4. Menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia.
5. Mengelompokkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budha dan Islam di Indonesia.
6. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP terlampir).
7. Membuat identifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu media *pop-up book.*

Setelah melakukan penyesuaian dengan kurikulum yang berlaku.Pembuatan media *pop-up book* ini dapat dilanjutkan membuat sketsa gambar, menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media *pop-up* *book* dan melakukan validasi instrumen kepada dosen validator.

1. Pengembangan draf produk awal

Proses mengembangkan produk awal merupakan bagian membuat produk media pembelajaran *pop-up book*. Pengembangan produk awal media *pop-up book* disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah sesuai, draf atau produk awal dikembangkan dengan bekerja sama atau dengan bantuan para ahli media, ahli materi, atau orang-orang yang punya keterampilam yang dibutuhkan dalam mengembangkan media *pop-up book.* Kemudian hasil draf produk awal dapat diuji para ahli media dan materi, untuk dievaluasi sebelum diuji cobakan di lapangan.

1. Uji coba lapangan awal

Setelah diuji para ahli dan mendapatkan masukan serta telah diperbaiki, selanjutnya uji coba dapat dilakukan di lapangan atau disebut uji coba perorangan, dengan jumlah 15 siswa yang dipilih secara acak dari siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

1. Revisi hasil uji coba

Berdasarkan hasil uji coba tahap awal, atau pada uji coba perorangan atau uji coba kelompok kecil, diketahui penilaian siswa uji kelompok kecil tentang media *pop-up book* yang dikembangkan. Penilaian siswa dalam tahap ini akan mempengaruhi kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melihat angket siswa, guru dan para ahli, media dapat direvisi jika ada kekurangan dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya agar hasilnya lebih optimal.

1. Uji coba lapangan tahap kedua

Uji coba lapangan tahap kedua dapat dilakukan jika setelah uji coba tahap awal dan sudah dilakukan perbaikan produk. Dalam uji coba tahap kedua dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 30 siswa.

1. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan

Pada tahap penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan ini didasarkan pada uji coba produk utama. Revisi ini didapatkan dari hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa serta kemudian dicari kecenderungan pemberian saran oleh siswa. Revisi ketiga ini menghasilkan produk akhir penelitian pengembangan yaitu media pembelajran *pop-up* pada pembelajaran IPS yang mencapai tingkat penilaian yang valid, praktis, dan efektif.

1. **Lokasi dan Subyek Penelitian**
2. Lokasi Penelitian.

Lokasi Penelitian uji coba produk yang dikembangkan dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kelurahan Mojoroto Kota Kediri. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan yang muncul pada sekolah tersebut terkait kurangnya peran media dengan maksimal. Selain itu pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas selalu memberi keleluasaan dan waktu demi terlaksananya penelitian ini.

1. Subjek Penelitian.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 30 siswa.

1. **Uji Coba Produk**
2. **Desain Uji Coba**

Ada berbagai macam langkah desain uji coba produk/media *pop-up Book* yang dijelaskan dalam Febrianto (2014: 150) antara lain.

1. Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada media *pop-up book* karena memiliki visualisasi yang menarik dan memiliki format tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *pop-up book* sebagai media pembelajaran. Dalam pemanfaatan buku *pop-up book* sebagai media pembelajaran, ada tahap-tahap perencanaan penciptaan media buku *pop-up book* tersebut. Diantaranya, pertama yang harus dilakukan adalah menentukan gambar tokoh-tokoh sejarah Hndhu, Buddha dan Islam di Indonesia yang menarik. Kedua yang harus dilakukan adalah menjaga hal-hal dalam buku *pop-up book* tetap sederhana. Hal tersebut dilakukan dengan membatasi jumlah unsur *pop-up book* untuk mencegah halaman-halaman buku terlihat berantakan atau menjadi terlalu lemah untuk menahan. Semakin sedikit potongan yang dibuat pada halaman buku, maka halaman akan semakin tahan lama. Kemudian membuat sketsa yaitu konsep dasar dari ilustrasi yang akan digunakan dalam membuat *pop-up book* materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan islam di Indonesia.

2) Proses Desain

Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media buku *pop-up book*. Hal pertama yang dilakukan adalah *thumbnail* atau sketsa *pop-up book* yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe *pop-up* untuk materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia.

3) Proses Perakitan *Pop-up Book*

a) Pemotongan dan Pelipatan

Langkah awal ialah membuat lipatan pada selembar kertas yang kokoh menjadi dua bagian sama besar. Kedua, memotong dua bagian secara horizontal dan sejajar pada bagian tengah kertas untuk membuat celah. Panjang celah harus sekitar 5 cm, dan lebarnya kira-kira 2.5 cm. Celah ini berguna untuk menahan *Pop-up book*. Ketiga, membuat ilustrasi tokoh-tokoh sejarah pada Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia dan kemudian menempelkannya pada kertas yang lebih kokoh. Keempat, membuat halaman – halaman seperlunya. Kita menggunakan teknik melipat dan memotong kertas yang sama untuk membuat halaman-halaman sebanyak yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi sampai akhir. Kelima, menyertakan teks bacaan berupa penjelasan dari penggolongan tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam dengan cara membuka setiap halaman, lalu menempelkan teks pada bagian bawah pada setiap halaman.

b) Membuat *Pop-up* *book* Melompat Keluar

Dalam langkah ini, terdapat teknik lain yakni untuk tujuan agar *pop-up book* keluar dengan efek tiga dimensi yang tinggi. Langkah awal ialah dengan melakukan pemotongan dan penempelan gambar-gambar pada penahan *pop-up*. Gambar-gambar dan ilustrasi yang sudah dibuat kemudian dipotong. Pada bagian belakang masing-masing gambar diberi lem dan ditempelkan pada penahan yang sesuai. Jangan sampai gambar terjebak ke bagian latar belakang halaman, karena gambar tersebut tidak akan bisa melompat keluar. Kedua, menyatukan halaman – halaman tadi secara bersama – sama. Halaman – halaman tersebut harus ditempel di bagian belakang ke bagian belakang halaman lain. Setengah bagian atas sisi luar dari halaman kedua akan ditempelkan pada setengah bagian bawah sisi luar dari halaman pertama. Setengah bagian atas sisi luar dari halaman ketiga akan ditempelkan pada setengah bagian bawah sisi luar dari halaman kedua. Pola tersebut dilanjutkan sampai semua halaman menempel ke halaman lain. Ketiga, membuat sampul luar buku dengan cara melipat selembar kertas kokoh yang lebih besar dan tebal dibandingkan keseluruhan buku. Sisipkan kertas yang dilipat tadi pada buku, hias bagian depan dan belakang sisi luar sampul. Kemudian tempelkan bagian dalam sampul bagian depan dengan halaman pertama buku, dan bagian belakang sampul dengan halaman terakhir buku.

4) Hasil Pembuatan

Setelah melalui proses pembuatan desain, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan, dan pengeleman maka *pop-up book* sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan teknik penyusunan media di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam desain uji coba produk/ media *pop-up book* harus memperhatikan empat teknik penyusunan media. Pertama mencari ide untuk memilih materi yang tepat dengan media. Kedua proses desain yang tepat dengan materi yang akan di pelajari peserta didik. Ketiga proses perakitan media pembelajaran. Yang terakhir setelah semua proses pembuatan media dikerjakan maka media sudah siap untuk digunakan.

1. **Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju oleh peneliti untuk diteliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, maka kita juga akan membahas unit analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti. Sedangkan subjek uji coba dari penelitian ini terdiri dari tiga subjek. Antara lain:

1. Guru kelas V SDN Mojoroto 4, Riyoko, S.Pd.
2. 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil.
3. Seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 4 dengan jumlah 30 siswa untuk uji coba kelompok besar.
4. **Validasi Produk**

Validasi produk dilakukan dengan melibatkan beberapa validator, antara lain:

1. Ahli Materi/Sejarah

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam modul yang merupakan penjelasan dari media pembelajaran *pop-up book*, dengan beberapa hal yang dinilai. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Ahli materi yang melakukan validasi materi pada penelitian ini adalah Drs Sigit Widiatmoko, M.Pd. selaku dosen ahli sejarah di kampus UN PGRI Kediri.

1. Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi/ sejarah selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *pop-up book* yang dihasilkan. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Ahli media yang melakukan validasi media pada penelitian ini adalah Drs Agus Budianto, M.Pd. selaku dekan prodi di kampus UN PGRI Kediri yang direkomendasikan oleh Kepala Prodi PGSD UN PGRI.

1. **Instrumen Pengumpulan Data**
2. **Pengembangan Instrumen**

Dalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah *kuesioner* (angket) dan soal tes (*posttest*). Angket terbagi atas angket ahli materi (angket validasi), ahli media (angket validasi), guru dan siswa (angket untuk mengetahui penggunaan media).

1. *Kuesioner* / Angket

*Kuesioner* atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono 2009: 199). Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi untuk angket kevalidan, guru dan siswa untuk angket kepraktisan sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Tes Hasil

Tes hasil belajar menggunakan *posttest* mengetahui kemampuan akhir siswa dengan menggunakan media *pop-up book*. Tes hasil tersebut menggunakan soal evaluasi pilihan ganda yang jumlahnya 15 soal. Soal ini untuk mengukur keefektifan media *pop-up book* dalam pembelajaran.

1. **Validasi Instrumen**

Dalam penelitian ini menggunakan kisi-kisi angket penilaian untuk mengetahui validasi materi dan media pembelajaran *pop-up*. Kisi-kisi angket penilaian dibagi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | INDIKATOR |  |  | SKOR |  |  |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian *pop up book* dengan indikator |  |  |  |  |  |
| 2. | Kejelasan materi *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 3. | Kebenaran substansi materi *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 4. | Kelengkapan penyajian contoh *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 5. | Kesesuian materi *pop up book* sebagai media pembelajaran dengan kemampuan siswa |  |  |  |  |  |
| 6. | Ketentuan penyajian materi *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 7. | Pemberian materi belajar |  |  |  |  |  |
| 8. | Kebermaknaan materi di dalam *pop up book* sebagai bahan pembelajaran |  |  |  |  |  |
| 9. | Penggunaan bahasa yang efektif |  |  |  |  |  |
| 10. | Kebenaran penerapan EYD |  |  |  |  |  |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **INDIKATOR** | **SKOR** | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Sederhana dalam penyajian |  |  |  |  |  |
| 2. | Menyajikan satu ide untuk mencapai tujuan pokok |  |  |  |  |  |
| 3. | Warna dan desain bervariasi (lebih dari satu warna serta pemberian gambar yang menarik) |  |  |  |  |  |
| 4. | Gambar ringkas dan jitu (pemberian motivasi belajar) |  |  |  |  |  |
| 5. | Tulisannya jelas(dapat terjangkau semua siswa ) |  |  |  |  |  |
| 6. | Kesesuaian gambar dengan tulisan |  |  |  |  |  |
| 7. | Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswamaupun guru |  |  |  |  |  |
| 8. | Media dapat digunakan dengan mudah |  |  |  |  |  |
| 9. | Bahan pembuatan tahan lama |  |  |  |  |  |
| 10. | Mediasesuai dengan tujuan pembelajaran |  |  |  |  |  |

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru Kelas V

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **KRITERIA PENILAIAN** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. | *Pop Up Book* dapat memudahkan siswa belajar |  |  |  |  |  |
| 2. | Siswa dapat membaca informasi di dalam *pop up book* dengan jelas |  |  |  |  |  |
| 3. | Siswa dapat memahami konsep dengan bantuan *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 4. | Siswa dapat melihat gambar di dalam *pop up book* dengan jelas |  |  |  |  |  |
| 5. | Siswa tertarik dengan tampilan *pop up book* |  |  |  |  |  |
| 6. | Pemilihan gambar sesuai dengan materi pembelajaran |  |  |  |  |  |
| 7. | *Pop up book* membuat siswa semangat belajar |  |  |  |  |  |

Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas Terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** | **Keterangan** | | | | |
| SS | S | KS | TS | STS |
| 1. | Media mudah saya gunakan |  |  |  |  |  |
| 2. | Media dapat memudahkan saya belajar |  |  |  |  |  |
| 3. | Tampilan gambar media menarik |  |  |  |  |  |
| 4. | Gambar dalam media jelas |  |  |  |  |  |
| 5. | Materi ditampilkan dengan menarik |  |  |  |  |  |
| 6. | Bahasa dalam media mudah di pahami |  |  |  |  |  |
| 7. | Media membuat saya semangat belajar |  |  |  |  |  |
| 8. | Petunjuk menggunaan media jelas |  |  |  |  |  |
| 9. | Pemilihan gambar dalam media sesuai materi yang saya pelajari |  |  |  |  |  |
| 10. | Warna yang digunakan sesuai untuk saya |  |  |  |  |  |

Tabel 3.6 Data Angket Respon Siswa Uji Coba Luas Terhadap Media yang dikembangkan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** |  | |  |  |  |  |
|  |  | **SS** | **S** | | **KS** | **TS** | **STS** |
| 1. | Media mudah saya gunakan |  |  | |  |  |  |
| 2. | Media dapat memudahkan saya belajar |  |  | |  |  |  |
| 3. | Tampilan gambar media menarik |  |  | |  |  |  |
| 4. | Warna yang digunakan sesuai |  |  | |  |  |  |
| 5. | Gambar dalam media jelas |  |  | |  |  |  |
| 6. | Materi ditampilkan dengan menarik |  |  | |  |  |  |
| 7. | Bahasa dalam media mudah dipahami |  |  | |  |  |  |
| 8. | Media membuat saya semangat belajar |  |  | |  |  |  |
| 9. | Petunjuk media penggunaan jelas |  |  | |  |  |  |
| 10. | Pemilihan gambar dalam media sesuai materi yang saya pelajari |  |  | |  |  |  |

1. **Teknik Analisis Data**

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah analisis data. Analisis data dilakukan dengan rasional peneliti dari data yang terkumpul. Hal ini diperkuat dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2010: 278) yang mengemukakan bahwa “Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas mengolah data.” Hasil dari analisis data merupakan jawaban atau kesimpulan atas ada atau tidaknya dampak dari penerapan hasil pengembangan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa materi menceritakan kerajaan Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia di SDN Mojoroto 4 Kelurahan Mojoroto Kota Kediri tahun ajaran 2017/2018.

1. **Tahapan – tahapan Analisis Data**

Data yang diperoleh uji ahli isi materi IPS dan uji coba kelompok diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dalam bentuk deskriptif presentasi (Suharsimi, Arikunto. 2002: 65) validasi isi digunakan untuk meminta pertimbangan dari tenaga ahli yang berkompeten tentang kesesuaian isi instrumen dengan aspek yang ingin diukur dengan rumus.

1. Kevalidan

Data kevalidan akan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dua data tersebut dijumlahkan dan dibagi tiga untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan produk atau dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Hobri (2010:53).

**Tabel 3.7 Kriteria Validitas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skor Kuantitatif** | **Skor Kualitatif** | **Keterangan** |
| 81 – 100 | Sangat valid | Tidak perlu revisi |
| 61 – 80 | Valid | Revisi kecil |
| 41 – 60 | Cukup valid | Revisi sedang |
| 21 – 40 | Tidak valid | Revisi besar |
| 1 – 20 | Sangat tidak valid | Tidak dapat digunakan |

**Sumber: Hobri (2010:53)**

Dengan rumus:

Keterangan:

x = nilai aspek validitas

1. Kepraktisan

Data angket respon siswa terhadap pembelajaran tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan media *Pop Up Book* dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tabulasi data yang diperoleh dari siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Penskoran angket respon siswa dengan memberikan tanda (√) pada pilihan respon siswa, yaitu SS/ Sangat Setuju (skor 4), S/Setuju (skor 3), TS/Tidak Setuju (skor 2), STS/Sangat Tidak Setuju (skor 1).
2. Mengkonersikan rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian dalam tabel 1 dengan skor minimum ideal adalah 1 dan skor maksimum ideal adalah 4, menjadi tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| X > 3,4 | Sangat Baik |
| 2,8 < X 3,4 | Baik |
| 2,2 < X ≤ 2,8 | Cukup |
| 1,6 < X ≤ 2,2 | Kurang |
| X ≤ 1,6 | Sangat Kurang |

1. Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan menggunakan tes hasil belajar. Hasil tes belajar siswa dinilai berdasarkan pedoman penskoran. Nilai maksimal untuk tes ini adalah 100. Kriteria ketuntasan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan oleh SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Analisis dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

1. Tabulasi data tes hasil belajar
2. Mengkonersikan data tes hasil belajar dengan tahap pedoman keefektifan hasil belajar menurut Eko Putro Widoyoko (2013 : 242).

Tabel 3.9 Pedoman Keefektifan Hasil Belajar

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase Jumlah Ketuntasan Siswa (%)** | **Efektifitas** |
| X > 80 | Sangat Baik |
| 60 < X ≤ 80 | Baik |
| 40 < X ≤60 | Cukup |
| 20 < X ≤ 40 | Kurang |
| X ≤ 20 | Sangat Kurang |

Keterangan :

= − x 100 %

= persentase jumlah ketuntasan siswa

= banyak siswa yang tuntas

= banyak siswa yang mengikuti post test

1. Menganalisis kefektifan produk

Hasil belajar dikatakan efektif jika mencapai persentase jumlah ketuntasan minimal baik sedangkan dikatakan sangat baik jika mencapai persentase jumlah ketuntasan X > 80.

1. **Norma Pengujian**

Norma pengujian digunakan untuk pengambilan keputusan akhirmengenai kelayakan produk yang dikembangkan.Untuk menarik kesimpulan guna merevisi produk pengembangan, maka hasil presentase dirujuk dengan tabel kriteria tingkat validasi sebagai berikut.

**Tabel 3.10 Kriteria Validitas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skor Kuantitatif** | **Skor Kualitatif** | **Keterangan** |
| 81 – 100 | Sangat valid | Tidak perlu revisi |
| 61 – 80 | Valid | Revisi kecil |
| 41 – 60 | Cukup valid | Revisi sedang |
| 21 – 40 | Tidak valid | Revisi besar |
| 1 – 20 | Sangat tidak valid | Tidak dapat digunakan |

**Sumber: Hobri (2010:53)**

Dalam penelitian ini, pembelajaran dianggap dapat maksimal jika rentang skor berada pada kriteria tinggi. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas IV memperoleh ≥ KKM 75 media ini dianggap efektif, namun jika ≤ KKM 75, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi.

**BAB IV**

**DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Studi Pendahuluan**
2. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi lapangan ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan guru kelas serta melakukan pengamatan aktivitas pembelajaran di kelas V SDN Mojoroto 4 secara langsung. Langkah awal yang dilakukan dalam studi lapangan sesuai dengan tahap awal model pengembangan *Borg and Gall* yaitu melakukan analisis kebutuhan siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa diketahui bahwa, interaksi pembelajaran antara siswa dan guru kurang, karena tidak tedapat media perantara untuk memantapkan penanaman konsep pada siswa. Keterampilan menerapkan ilustrasi maupun contoh dalam materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia juga dinilai masih kurang, dan tidak terdapat media yang dapat mewakili isi materi pembelajaran. Guru hanya mengajarkan materi dengan hanya meminta siswa untuk membaca lalu mengerjakan latihan soal tanpa diberi penguatan pada poin-poin penting materi. Padahal, pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia, media tidak kalah penting.

Solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan pengembangan media *Pop Up Book* yang memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran mengenai materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

1. **Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Dari hasil studi lapangan, dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada pembelajaran tentang menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia pada siswa kelas V SDN Mojoroto 4 adalah tidak adanya media pembelajaran yang memadai untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Media pembelajaran sesuai masalah tersebut harus dapat menyajikan beberapa poin penting yang dapat mewakili beberapa informasi atau isi materi pembelajaran. Salah satu media yang sesuai adalah *Pop Up Book*, dengan media *Pop Up Book* siswa diajak terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan mengamati beberapa gambar yang terdapat di dalam *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* dapat dikembangkan sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

1. **Desain Awal (*draft*) Model**

Dalam pengembangan media Pop Up Book ini dilakukan beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Memilih beberapa gambar sesuai dengan materi pembelajaran.

Pada tahap ini, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Gambar-gambar tersebut adalah gambar cover sampul buku dan tokoh-tokoh sejarah Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia serta beberapa peninggalannya.

1. Editing

Proses editing bertujuan untuk meninjau kembali desain awal prduk sebelum di uji oleh para ahli. Dalam proses ini, dilakukan pengecekan ulang dari segi isi dan tampilan. Perbaikan dalam tahapan ini, yaitu: perbaikan untuk setiap gambar dipasangkan sehingga menjadi susunan *pop up book.* Kemudian diberi kertas yang dilipat menjadi beberapa bentuk yang berisi penjelasan dari gambar sehingga desain tampak menarik.

1. Finishing

Proses *finishing* meliputi proses perekatan produk awal sehingga menjadi sebuah buku yang siap untuk diujicobakan. Proses cetak dilakukan dengan printer cetak berwarna, dengan menggunakan kertas bufalo berwarna putih.

1. **Pengujian Model Terbatas**
2. Uji Validasi Ahli dan Materi
3. Uji coba Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan uji coba, media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk berkualitas secara aspek tampilan. Validasi oleh ahli media yakni Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 24 Juli 2018 di Kampus 2 UN PGRI Kediri. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Validasi Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | INDIKATOR | SKOR |
| 1. | Sederhana dalam penyajian | 4 |
| 2. | Menyajikan satu ide untuk mencapai tujuan pokok. | 4 |
| 3. | Warna dan desain bervariasi (lebih dari satu warna serta pemberian gambar yang menarik ) | 5 |
| 4. | Gambar ringkas dan jitu (pemberian motivasi belajar ) | 4 |
| 5. | Tulisasnnya jelas ( dapat terjangkau semua siswa ) | 4 |
| 6. | Kesesuaian gambar dengan tulisan | 5 |
| 7. | Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupn guru | 4 |
| 8. | Media dapat digunakan dengan mudah | 4 |
| 9. | Bahan pembuatan tahan lama | 4 |
| 10. | Media sesuai dengan tujuan pembelajaran | 4 |
|  | SKOR | 84 |
|  | SKOR MAKSIMAL | 100 |
|  | SKOR PROSENTASE | 84 % |

Dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media memperleh jumlah skor 84ndengan presentase 84%. Berdasarkan tabel peningkatan tingkat kevalidan media dinyatakan valid apabila telah mencapai presentase 68% dari validasi yang dilakukan, maka media yang dikembangkan dikategrikan valid.

Di dalam angket validasi dilengkpi dengan komentar atau saran dari validator ahli. Hasil yang tercantum pada komentar atau saran dari validator akan dijadikan pertimbangan untuk memperbaiki media yang telah divalidasi. Adapun revisi dari validasi ahli media sebagai berikut,

Tabel 4.2 Revisi Ahli Media

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO, | Komentar / Saran | Tindak Lanjut |
| 1. | Media bisa digunakan dalam pembelajaran | Menggunakan media dalam pembelajaran. |

Adanya revisi media pembelajaran pop up book ini agar menghasilkan produk media pembelajaran yang layak untuk diuji coba pada siswa kelas V SD.

1. Uji Coba Validasi Ahli Materi

Sebelum melakukan uji coba, media yang dikembangkan juga divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen yang mempunyai latar belakang ilmu pendidikan sejarah. Validasi materi pada media ini dilaksanakan oleh Bapak Drs. Sigit Widiatmoko. M.Pd. dosen ahli sejarah berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi materi dan segi kebenaran sejarah. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, desain pembelajaran, dan kelayakan isi media.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2017 di prodi sejarah UN PGRI Kediri. Hasil dapat dilihat tabel berikut.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Skor** |
| 1. | Kesesuaian *pop up book* dengan indikator | 4 |
| 2. | Kejelasan materi *pop up book .* | 5 |
| 3. | Kebenaran substansi materi *pop up book*. | 4 |
| 4. | Kelengkapan penyajian contoh *pop up book.* | 5 |
| 5. | Kesesuaian materi pop up book sebagai media pembelajaran dengan kemampuan siswa. | 4 |
| 6. | Keruntunan penyajian materi *pop up book.* | 5 |
| 7. | Pemberian motivasi pembelajaran. | 4 |
| 8. | Kebermaknaan materi di dalam *pop up book* sebagai bahan pembelajaran. | 5 |
| 9. | Penggunaan bahasa yang efektif. | 5 |
| 10. | Kebenaran penerapan EYD. | 5 |
|  | **Jumlah skor** | **92** |
|  | **Skor maksimal** | **100** |
|  | **Skor prosentase** | **92%** |

Dari tabel4.3 dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi memperoleh jumlah skor 92 deng presentase 92 %. Berdasarkan tabel penilaian tingkat kevalidan media, media dinyatakan valid apabila telah mencapai presentase 62% dari validasi yang dilakukan, maka media yang dikembangkan dikategorikan valid.

Di dalam angket validasi dilengkapi dengan komentar atau saran dari validator ahli. Saran dan komentar validator kan dijadikan pertimbangan untuk memperbaiki media yang telah divalidasi. Adapun revisi dari validasi ahli materi sebagai berikut,

**Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Komentar / saran** | **Tindak Lanjut** |
| 1. | Sangat baik dan menarik untuk digunakan sebagai media | Menggunakan media untuk pembelajaran |

Adanya revisi media pembelajaran *pop up book* dari segi materi agar menghasilkan produk media yang layak untuk di uji coba pada siswa kelas V SD.

1. Uji Coba Validasi Ahli Praktisi

Selain uji coba validasi kepada ahli media dan ahli materi, media juga divalidasi leh ahli praktisi. Ahli praktisi disini adalah guru kelas V, Bapak Riyoko. S.Pd. validasi oleh ahli praktisi dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Validasi Ahli Praktisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Indikator** | **Skor** |
| 1. | Kesesuaian isi cerita dengan materi. | 5 |
| 2. | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar. | 5 |
| 3. | Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran. | 5 |
| 4. | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. | 5 |
| 5. | Kelengkapan media dengan penyajian isi cerita menggunakan bahasa yang mudah dipahami | 5 |
| 6. | Penyajian isi cerita sesuai dengan anak dalam kelompok usia 7-11 tahun (teori Piaget (1963)) | 4 |
| 7. | Konsep tokoh dan penokohan. | 5 |
| 8. | Kesesuaian media dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa. | 3 |
| 9. | Kesesuaian media dengan pengembangan nilai dan etika sosial. | 4 |
| 10. | Penyajian cerita menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih lanjut. | 5 |
|  | **Jumlah skor** | **92** |
|  | **Skor maksimal** | **100** |
|  | **Skor prosentase** | **92 %** |

Dari tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli praktisi memperoleh jumlah skor 92 dengan presentase 92 %. Berdasarkan tabel penilaian tingkat kevalidan media, media dinyatakan valid apabila telah mencapai presentase 68% dari validasi yang dilakukan, maka media yang dikembangkan ini dikategorikan valid.

Di dalam angket validasi dilengkapi dengan komentar atau saran dari validator shli praktisi. Saran dan komentar validator akan dijdikan pertimbangan untuk memperbaiki media yang telah direvisi. adapun revisi dari validasi ahli praktisi sebagai berikut,

**Tabel 4.6 Revisi Ahli praktisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Komentar / Saran** | **Tinak Lanjut** |
| 1. | Perlu disempurnakan pada lipatan yang tidak bisa di buka dengan sempurna. | Mengganti dengan mencetak ulang sesuai dengan saran ahli praktisi. |

Adanya revisi media pembelajaran dari segi media agar menghasilkan produk yang layak untuk di uji coba pada siswa kelas V SD.

1. Uji Coba lapangan (Uji Coba Terbatas)

Uji coba skala terbatas dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Uji coba terbatas dilakukan setelah uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media, dimana siswa di beri angket, *pre-test* dan *post test* yang berisikan mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Sebelum uji coba di mulai, siswa mengerjakan soal pre-test untuk mengukur kemampuan sebelum menggunakan media yang dikembangkan. Setelah uji oba dilaksanakan, siswa mengerjakan soal post-test untuk mengetahui tingkat penguasaan materi menceritkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-buddha dan Islam di Indonesia. Untuk mengetahui data respon siswa terhadap media yang dikembangkan yaitu dengan cara memberikan instrumen penilaian (angket) setelah uji coba berlangsung. Siswa kemudian memberikan penilaian terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Hasil uji coba terbatas digunakan sebagai masukan bagi peneliti sebelum media pembeljaran diujikan pada uji coba luas.

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan 15 siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri untuk dijadikan sampel. Dalam taha ini, siswa diberikan *pre-test, post-test*, dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil nilai sebelum menggunakan media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 4.7 Data Nilai Kelas Uji Coba Terbatas Sebelum Menggunakan Media yang dikembangkan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Siswa ke-** | **Nilai** |
| 1 | 65 |
| 2 | 50 |
| 3 | 50 |
| 4 | 75 |
| 5 | 80 |
| 6 | 65 |
| 7 | 45 |
| 8 | 80 |
| 9 | 70 |
| 10 | 75 |
| 11 | 55 |
| 12 | 65 |
| 13 | 75 |
| 14 | 80 |
| 15 | 50 |
| **Jumlah** | **980** |
| **Rata-rata** | **65,3** |

Dari tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai kelas V sebelum menggunkan media yang dikembangkan belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65,3. Sedangkan hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test* siswa kelas V SDN Mojoroto 4 dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 4.8 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Uji Coba Terbatas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Siswa ke-** | **Nilai *Pre-Test*** | **Nilai *Post-test*** |
| 1 | 70 | 85 |
| 2 | 55 | 75 |
| 3 | 60 | 70 |
| 4 | 70 | 90 |
| 5 | 65 | 80 |
| 6 | 70 | 75 |
| 7 | 60 | 80 |
| 8 | 65 | 90 |
| 9 | 70 | 75 |
| 10 | 80 | 85 |
| 11 | 60 | 70 |
| 12 | 75 | 85 |
| 13 | 75 | 85 |
| 14 | 70 | 85 |
| 15 | 65 | 70 |
| **Jumlah** | **1010** | **1175** |
| **Rata-rata** | **65,3** | **78,3** |

Dari tabel 4.8 menunjukkan bahwa rata-rat nilai pre-test kelas v belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65,3. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar nilai yang diperoleh mencapai KKM, sehingga dapat disimpulkan ketuntasan siswa mencapai 53,3%. Dari tabel 3.16 menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test sudah mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 78,3. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila nilai yang diperoleh di atas KKM, sehingga dapat disimpulkan ketuntasan siswa mencapai 93,3%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai siswa. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam uji coba terbatas diperoleh data secra rinci yang dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 4.9 Data Angket Respon Siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** |  |  |  |  |  |
|  |  | **SS** | **S** | **KS** | **TS** | **STS** |
| 1. | Media mudah saya gunakan | 7 | 5 | 3 |  |  |
| 2. | Media dapat memudahkan saya belajar. |  | 10 | 5 |  |  |
| 3. | Tampilan gambar media yang menarik. | 8 | 6 | 1 |  |  |
| 4. | Warna yang digunakan sesuai untuk saya. |  | 9 | 5 | 1 |  |
| 5. | Gambar dalam media jelas. | 8 | 5 | 2 |  |  |
| 6. | Materi ditampilkan dengan menarik. |  | 10 | 5 |  |  |
| 7. | Bahasa dalam media mudah dipahami |  | 11 | 4 |  |  |
| 8. | Media membuat saya semangat belajar. | 2 | 9 | 4 |  |  |
| 9. | Petunjuk penggunaan media jelas. |  | 12 | 3 |  |  |
| 10. | Pemilihan gambar dalam media sesuai materi yang saya pelajari. | 8 | 5 | 2 |  |  |
|  | Total | 165 | 328 | 105 | 1 |  |
|  | Jumlah skor | 599 |  |  |  |  |
|  | Jumlah skor maksimal | 750 |  |  |  |  |
|  | Presentase | 80% |  |  |  |  |

Dari tabel 4.9 menunjukkan bahwa presentase hasil angket siswa mencapai 80%. Menurut kriteria penilaian tingkat kepraktisan media, media dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi apabila hasil presentase mencapai 75≤P≤100.

1. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Media pengembangan yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan di uji cobakan di SDN Mojoroto 4. Uji coba ini dilakukan secara terbatas yang menggunakan satu sekolah dasar pada kelas V SDN Mojoroto 4 sebagai sampel. Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan 15 siswa. Sebelum uji coba dimulai, siswa mengerjakan soal pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakana media. Setelah uji coba dilakukan, siswa mengerjakan soal post-test untuk mengetahui tingkat penguasaan materi menceritkan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Budhha dan Islam di Indonesia, setelah menggunakan media yang dikembangkan. Siswa juga diminta untuk mengisi angket respon terhadap media pembelajaran untuk mengetahui respon dan saran siswa terhadap media yang dikembangkan.

1. **Pengujian Model Perluasan**
2. Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba perluasan dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan jumlah siswa 30 anak. Sekolah ini dipilih karena memiliki latar belakang dalam permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurang maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga berdampak pada kesulitan siswa memahami materi khususnya materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Uj coba luas dilakukan setelah melalui uji validasi materi, media, praktisi, dan uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang terakhir dimana siswa diberi soal pre-test, post-test, dan angket respon siswa mengenai media pengembangan yang telah diujicobakan. Hasil nilai sebelum menggunakan media pengembangan dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 4.10 Data Nilai Uji Coba Luas *Pre-Test***

|  |  |
| --- | --- |
| **Siswa ke-** | **Nilai** |
| 1 | 60 |
| 2 | 60 |
| 3 | 75 |
| 4 | 70 |
| 5 | 55 |
| 6 | 60 |
| 7 | 45 |
| 8 | 80 |
| 9 | 75 |
| 10 | 70 |
| 11 | 40 |
| 12 | 65 |
| 13 | 75 |
| 14 | 60 |
| 15 | 55 |
| 16 | 70 |
| 17 | 75 |
| 18 | 75 |
| 19 | 70 |
| 20 | 45 |
| 21 | 64 |
| 22 | 72 |
| 23 | 54 |
| 24 | 71 |
| 25 | 67 |
| 26 | 66 |
| 27 | 64 |
| 28 | 67 |
| 29 | 72 |
| 30 | 75 |
| **Jumlah** | **1.280** |
| **Rata-rata** | **64,16** |

Dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test siswa kelas V SDN Mojoroto 4 belum mencapai KKM yang telah ditentkan, yaitu 64,16. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan siswa mencapai 46,6%.

**Tabel 4.11 Data Nilai Uji Coba Luas *Pre-test* dan *Post-test***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Siswa ke-** | **Nilai Pre-test** | **Nilai Post-Test** |
| 1 | 60 | 95 |
| 2 | 60 | 80 |
| 3 | 75 | 85 |
| 4 | 70 | 75 |
| 5 | 55 | 80 |
| 6 | 60 | 80 |
| 7 | 45 | 90 |
| 8 | 70 | 75 |
| 9 | 65 | 75 |
| 10 | 70 | 75 |
| 11 | 40 | 85 |
| 12 | 65 | 80 |
| 13 | 75 | 75 |
| 14 | 60 | 90 |
| 15 | 55 | 75 |
| 16 | 70 | 75 |
| 17 | 75 | 85 |
| 18 | 75 | 80 |
| 19 | 70 | 70 |
| 20 | 45 | 75 |
| 21 | 65 | 80 |
| 22 | 72 | 87 |
| 23 | 54 | 76 |
| 24 | 71 | 86 |
| 25 | 67 | 79 |
| 26 | 66 | 80 |
| 27 | 64 | 82 |
| 28 | 67 | 85 |
| 29 | 72 | 86 |
| 30 | 75 | 90 |
| **Jumlah** | **1.280** | **1.590** |
| **Rata-rata** | **64,16** | **80,16** |

Dari tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test siswa kelas V SDN Mojoroto 4 sudah mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 80,16 dengan presentase 96,6%. Siswa dikatakan berhasil dalam kegiatan belajar apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai siswa dari sebelum menggunakan media hingga setelah menggunakan media yang dikembangkan, yaitu 64,6 menjadi 80,16.

Selanjutnya siswa mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang, berikut adalah data hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan dalam uji coba luas,

**Tabel 4.12 Data Angket Respon siswa Uji Coba Luas**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** |  |  |  |  |  |
|  |  | **SS** | **S** | **KS** | **TS** | **STS** |
| 1. | Medi mudah saya gunakan | 19 | 11 |  |  |  |
| 2. | Media dapat ememudahkan saya belajar | 6 | 17 | 6 |  |  |
| 3. | Tampilan gambar media menarik | 22 | 6 | 2 |  |  |
| 4. | Warna yang digunakan sesuai untuk saya | 5 | 20 | 5 |  |  |
| 5. | Materi ditampilkan dengan menarik | 13 | 12 | 5 |  |  |
| 6. | Materi ditampilkan dengan menarik. | 6 | 22 | 1 | 1 |  |
| 7. | Bahasa dalam media mudah saya fahami. | 5 | 17 | 4 | 4 |  |
| 8. | Media membuat saya semangat belajar. | 11 | 17 |  | 2 |  |
| 9. | Petunjuk penggunaaan media jelas. |  | 24 | 6 |  |  |
| 10 | Pemilihan gambar dalam media sesuai materi yang saya pelajari. | 9 | 15 | 2 | 4 |  |
|  | **TOTAL** | **480** | **644** | **93** | **22** |  |
|  | **Jumlah Skor** | **1239** |  |  |  |  |
|  | **Jumlah skor maksimal** | **1500** |  |  |  |  |
|  | **Presentase** | **82,6%** |  |  |  |  |

Dari tabel 4.12 menunjukkan bahwa presentase hasil dari angket siswa uji coba luas mencapai 82,6%. Menurut kriteria penilaian tingkat kepraktisan media, media dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi apabila hasil presentase mencapai 75≤P≤100.

1. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah dilakukan uji coba terbatas, untuk selanjutnya uji coba luas menggunakan instrumen pre-test, post-test, dan angket respon siswa. Dari data yang sdah dipaparkan di dalam deskripsi uji coba luas, hanya satu siswa yang tidak tuntas karena nilainya di bawah kriteria ketuntasan miniml (KKM) yaitu 65. Presentase siswa yang tuntas mencapai 96% sehingga sudah memenuhi kriteria keefektifan yaitu antara 70% - 84%.

Sedangkan untuk hasil pre-test siswa dinyatakan tidak tuntas secara klasikal dikarenakan hasil ketuntasan siswa kurang dari kriteria keefektifan media yaitu 46,6%, karena dari 30 siswa hanya 14 siswa yang tuntas. Hasil analisis belajar siswa kelas V SDN Mojoroto 4 dapat ditunjukkan pada tabel berikut,

**Tabel 4.13 Hasil Analisis Skor Tes Kelas V Uji Coba Luas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Penelitian** | **Hasil Penelitian** |  | **Ketuntasan** |
|  | **Tuntas** | **Tidak Tuntas** | **Klasikal** |
| *Pre-test* | 14 | 16 | 46,6% |
| *Post-test* | 29 | 1 | 96,6% |

1. Model Hipotetik

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori dan hasil pengamatan di lapangan, maka diajukan hipotesis dalam enelitian ini adalah: “dengan pengembangan media buku cerita bergambar siswa kelas V pada menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia pda tahun ajaran 2017/2018”. Maka model hipotetik dapat dilihat pada gambar berikut,

Tujuan pembelajaran IPS SD Kelas V belum tercapai dengan maksimal

Pembelajaran IPS di SDN Mojoroto 4

Analisis Kebutuhan

Pengembangan media *pop up book* yang dapat membantu siswa memahami materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia

Media penunjang pembeljaran yang digunakan guru, yaitu media *pop up book*

**Gambar 4.1 Model Hipotetik Media Pembelajaran *Pop Up Book***

1. **Validasi Model**
2. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali validasi ahli dan 1 kali validasi soal. Validasi ahli terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dihasilkan dengan presentase hasil validasi oleh ahli materi adalah 92%. Skor presentase validasi materi lebih dari 68%, maka media yang dikembangkan dikategorikan valid.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dihasilkan dengan presentase hasil validasi oleh ahli media adalah 84%. Skor presentase validasi media lebih dari 68%. Mka media yang dikembangkan dikategorikan valid.

1. Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi pada penelitian ini dihasilkan presentase hasil validasi sebesar 88,5%. Skor presentase validasi ahli praktisi lebih dari 68%, maka media yang dikembangkan dikategorikn valid dilihat dari segi materi dan penyajian.

1. Interpretasi hasil Uji Validasi

Tahap validasi dapat diartikan sebagai tahap penilaian. Penilaian ini, dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapaitujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti melakukan validasi media dengan bantuan para ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Validasi media pembelajaran pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia dilakukan dengan validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, uji coba terbatas, dan uji coba luas. Aspek yang dinilai oleh validasi ahli yaitu mencakup aspek relevansi materi, aspek desain pembelajaran, dan kelayakan media *pop up book* yang dikembangkan.

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa mengenai materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia menggunakan media *pop up book*, respon siswa terhadap media pembelajaran, serta hasil belajar siswa menggunakan media *pop up book* yang dikembangkan. Hasil penilaian dari validasi ahli media menunjukkan presentase 84%, ahli materi menunjukkan presentase 92%, sedangkan ahli praktisi menunjukkan presentase 88,5%. Presentase keseluruhan validasi media dari para ahli lebih dari 75%, maka media yang dikembangkan merupakan media yang valid.

Berdasarkan hasil keseluruhan dapat membuktikan, media *pop up book* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia di SDN Mojoroto 4 Kta Kediri.

1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model
2. Kevalidan

Uji validasi pada penelitian pengembangan media ini terdapat validasi media dan validasi materi. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada tabel 2.11, berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa jumlah skor yng diperoleh pada hasil validasi media adalah 84, maka presentase yang diperoleh adalah 84%. Apabila presentase yang diperoleh diatas 68%, maka media pembelajaran yang dikemabngkan ini dinytakan valid.

Sedangkan hasil dari validasi materi dapat dilihat pada tabel 2.13, berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh pada hasil validasi materi adalah 92, maka presentase yang diperoleh diatas adalah 92%. Apabila presentase yang diperoleh diatas 68%, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan valid.

1. Kepraktisan

Penelitian pengembangan ini dinyatakan praktis dengan menggunakan uji kepraktisan oleh ahli praktisi dan angket respon siswa. Hasil dari validasi kepraktisanoleh ahli praktisi dapat dilihat pada tabel 2.15. berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh pada hasil validasi kepraktisan oleh ahli praktisi adalah 88,5, maka presentase yang diperoleh adalah 88,5%. Sedangkan hasil perolehan angket respon siswa sebesar 82,6%, maka skor yang diperoleh pada hasil validasi kepraktisan adalah 81,3%. Apabila presentase yang diperoleh diatas 75≤P≤100, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan praktis.

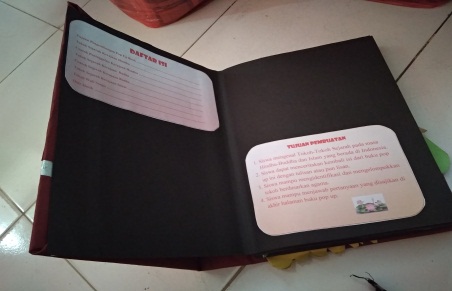
1. Keefektifan

Pengembangan media *pop up book* ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba luas menunjukkan adanya pengaruh sebelum penggunaan media *pop up book* dikembangkan dengan sesudah menggunakan media *pop up book* dikembangkan. Maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *pop up book* ini efektif.

1. Desain Akhir Model

Tampilan akhir media *pop up book* setelah divalidasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini,

Gambar 3.3 Cover Pop Up Book Gambar 3.4 Daftar Isi dan Tujuan Pembuatan

Gambar 3.5 Peninggalan Kerajaan Hindhu di Indonesia



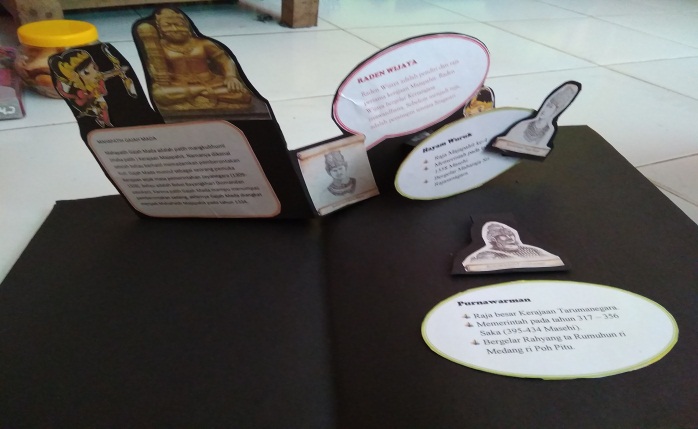
Gambar 3.6 Tokoh Hindhu (Aswawarman dan Ken Arok )



Gambar 3.7 Dewi Sekartaji, Tribuana Tunggadewi, dan Raja Mulawarman



Gambar 3.8 Gajah Mada, Raden Wijaya, Hayam wuruk, dan Purnawarman



Gambar 3.9 Sekat Berbentuk Bunga

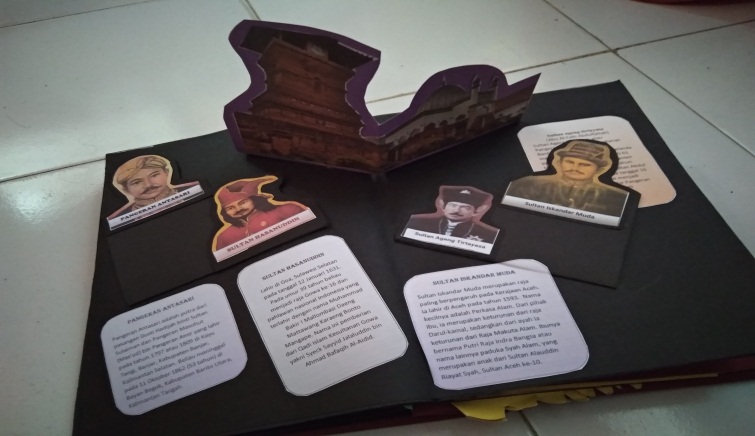


Gambar 3.10 Peninggalan Buddha

Gambar 3.11 Sekat berbentuk Bunga



Gambar 3.12 Peninggalan Islam dan Tokohnya (Pangeran Antasari, Sultan Hasanuddin, Sultan Ageng Tirtayasa, dan Sultan Iskandar Muda)



Gambar 3.13 Wali Songo



Gambar 3.14 Masjid Peninggalan Kerajaan Islam ( Masjid Agung Gede Kauman, Yogyakarta)



Gambar 3.15 Kuis dan Biodata Diri



1. Pembahasan Hasil Penelitian
2. Spesifikasi Model

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pop up book. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka” media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik” (Heinich,et.al, 1996 dalam Uno, 2014:121)

*Pop Up Book* menurut Taylor dan Bluemel ( 20013 : 2 ) adalah kontruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan. *Pop Up Book* identik dengan anak-anak dan mainan, namun benda ini dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baik. Media ini berisi cerita bergambar yang memiliki bentuk tiga dimensi ketika halaman buku dibuka . penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat digunakan pada bidang kebahasaan yaitu pada peningkatan keterampilan-keterampilan dasar.

Menurut Dzuanda (2011: 1 *) Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Dari pendapat tersebuat dapat diketahui bahwa media *Pop Up Book* adalah media berbentuk buku yang mmpunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Pada *Pop Up Book,* materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul.

Berdasarkan pengertian diatas, media *Pop Up Book* mempunyai kelebihan diantaranya dapat memvisualisasikan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak saat dibuka dapat menarik siswa untuk menggunakan media *Pop Up Book.*

Media pembelajaran dikembangkan sesuai SK da KD dengan materi pokok menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dan islam di Indonesia, siswa kelas V. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall yang memiliki tujuh(7) langkah, yaitu : (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) pengembangan draf model produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba tahap kedua, dan (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas perlu diterapkan kriteria kualitas. Kriteria yang digunakan adalah kriteria hasil pengembangan, yaitu (1) kevalidan (*validity*), (2) kepraktisan (*practicality)*, dan (3) keefektifan (*effectiveness)*.

1. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Setelah melalui tahapan-tahapan yang cukup panjang dan perancangan media sampai dengan penerapan dalam proses pembelajaran disekolah, akhirnya peneliti menarik kesimpulan dari media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan. Adapun keunggulan dan kelemahan media *pop up book* :

1. Keunggulan media *Pop Up Book:*
2. Ilustrasi dalam cerita bergambar terlihat lebih menarik dan jelas.
3. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya.
4. Meningkatkan daya imajinasi anak. Memhami isi dari buku tersebut.
5. Membantu anak memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan guru.
6. Kelemahan media *Pop Up Book:*
7. Harga yang cukup mahal.
8. Proses pembuatan rumit.
9. M0dal biaya yang besar.
10. Memakan waktu lebih lama.
11. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model
12. Faktor Pendukung Implementasi
13. Adanya rasa ingin tahu siswa untuk belajar IPS menggunakan media *pop up book.*
14. Adanya motivasi dari guru dalam pembelajaran IPS menggunakan media *Pop Up Book.*
15. Faktor Penghambat Implementasi
16. Biaya yang digunakan untuk pembuatan media relatif besar. Serta memerlukan waktu yang cukup lama.
17. Dalam proses pembelajaran gaya belajar siswa bervariasi. Ada yang pasif dan ada yang aktif sehingga membutuhkan kemampuan guru yang lebih agar mampu mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembeljaran.

**BAB V**

**SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan media *pop up book* mengadaptasi model pengembangan *Borg and Gall* sebagai berikut.

*Langkah pertama* yaitu penelitian dan pengumpulan data, kegiatan penelitian dan pengumpulan data merupakan studi pendahuluan dan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada Hindhu, Buddha dan Islam di Indonesia di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran sederhana yang diharapkan dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa agar dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

*Langkah kedua* yaitu perencanaan. Setelah melalui tahap awal penelitian dan pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan dimulai dari proses pembuatan desain. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan desain media *Pop Up Book* yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sert dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi, dalam penusunan materi memerlukan pendapat dari ahli materi atau guru yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Setelah melakukan penyesuaian dengan kurikulum yang berlaku, pembuatan media *pop up book* ini dapat dilanjutkan membuat sketsa gambar, menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk menilai kualitas media *pop up book* dan melakukan validasi instrumen kepada dosen validator.

*Langkah ketiga* yaitu pengembangan draf model produk awal. Pengembangan produk awal media *pop up book* disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah sesuai, draf atau produk awal dikembangkan dengan bekerja sama atau dengan bantuan para ahli media, ahli materi, atau orang-orang yang punyaketerampilan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media *pop up book*. Kemudian hasil draf produk awal dapat di uji para ahli media dan ahli materi untuk dievaluasi sebelum di uji cobakan di lapangan.

*Langkah keempat* yaitu uji coba lapangan awal. Setelah di uji para ahli dan mendapatkan masukan serta telah diperbaiki, selanjutnya uji coba dapat dilakukan di lapangan atau disebut uji coba perorangan, dengan jumlah 15 siswa yang dipilih secara acak dari siswa kelas V SDN Mojoroto Kota Kediri. *Langkah kelima* yaitu revisi hasil uji coba. Berdasarkan hasil uji coba tahap awal, diketahui penilaian siswa uji kelompok kecil tentang media *pop up book* yang dikembangkan. Penilaian siswa dalam tahap ini akan mempengaruhi kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melihat angket siswa, guru dan para ahli, media dapat direvisi jika ada kekurangan dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya gar hasilnya lebih optimal.

*Langkah keenam* yaitu uji coba tahap kedua. Uji coba lapangan tahap keduadapat dilakukan jika setelah uji coba tahap awal dan sudah dilakukan perbaikan produk. Dalam uji coba tahap kedua dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Mojoroto Kota Kediri berjumlah 30 siswa. *Langkah ketujuh* yaitu penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. Pada tahap penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan ini didasarkan pada uji coba produk utama. Revisi ini didapatkan dari hasil angket yng diisi oleh guru dan siswa serta kemudian dicari kecenderungan pemberian saran oleh siswa. Revisi ketiga ini menghasilkan produk akhir penelitian pengembangan yaitu media pembelajaran *pop up book* pada pemebelajaran IPS yang mencapai tingkat penilaian yang valid, praktis, dan efisien.

1. Kevalidan pengembangan media pop up book materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu, Buddha dn Islam di Indonesia untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 4 Kelurahan Mojoroto Kota Kediri.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 84%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 92%. Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan total menghasilkan skor kevalidan sebesar 80%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *pop up book* layak untuk digunakan.

1. Kepraktisan pengembangan media *pop up book* materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri

Berdasarkan analisis angket kepraktisan pada uji coba luas diperoleh Pada hasil uji coba terbatas, angket respon guru memperoleh hasil akhir 92% dengan kategori kepraktisan “Sangat Praktis. Sedangkan hasil data respon guru pada uji coba perluasan memperoleh hasil akhir 88% dengan kategori kepraktisan “Sangat Praktis” tanpa revisi, hal ini berarti respon guru terhadap media *pop up book* dinilai juga sangat baik.

Selanjutnya, hasil data respon siswa memperoleh hasil akhir 87,5% pada uji terbatas dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan hasil data respon siswa pada uji coba perluasan diperoleh hasil 86,56% dengan kategori “Sangat Baik”.

1. Keefektifan pengembangan media pop up book materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri

Berdasarkan hasil *pre-tes* diperoleh persentase ketuntasan siswa sebesar 55%, sedangkan persentase ketuntasan siswa setelah dilakukan *post-tes* adalah 89% (ada peningkatan 34%). Dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *pop up Book* materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia efektif.

1. **Implikasi**

Implikasi dari penelitian pengembangan ini terdiri atas implikasi teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan media pop up book materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindhu-Buddha dan islam di Indonesia sangat berpengaruh terhadap minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa dapat membangun konsep pengetahuan melalui beberapa informasi yang ada di dalam *pop up book.*

1. Implikasi Praktis
2. Bagi guru, *pop up book* dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran atau dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi siswa, *pop up book* dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih kreatif.
5. **Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah dapat memberi kesempatan dan motivasi kepada guru agar dapat mengembangan media sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan upaya mengikutsertakan guru dalam kegiatan pelatihan sebagai stimulus kreatifitas.

1. Untuk Guru

Hendaknya dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.

**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Kerangka berfikir penelitian

4.1 Model Hipotetik Media Pembelajaran Pop Up Book

4.2 Cover Pop Up Book

4.3 Daftar isi dan tujuan pembuatan

4.4 Peninggalan Kerajaan Hindhu di Indonesia

4.5 Tokoh Hindhu (Aswawarman dan Ken Arok )

4.6 Dewi Sekartaji, Tribuana Tunggadewi, dan Raja Mulawarman

4.7 Gajah Mada, Raden Wijaya, Hayam wuruk, dan Purnawarman

4.8 Sekat berbentuk Bunga

4.9 Peninggalan Buddha

4.10 Sekat Berbentuk Bunga

4.11 Peninggalan Islam dan Tokohnya (Pangeran Antasari, Sultan Hasanuddin, Sultan Ageng Tirtayasa, dan Sultan Iskandar Muda)

4.12 Wali Songo

4.13 Masjid Peninggalan Kerajaan Islam

4.14 Kuis dan Biodata Diri

**DAFTAR TABEL**

2.1 Materi Tokoh-Tokoh pada Masa Hindhu-Buddha dan Islam di Indonesia.

3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

3.3 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru Kelas V

3.4 Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas Terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book*

3.5 Data Angket Respon Siswa Uji Coba Luas Terhadap Media yang dikembangkan

3.6 Kriteria Validitas

3.7 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa

3.8 Pedoman Keefektifan Hasil Belajar

3.9 Kriteria Validitas

4.1 Rekapitulasi Validasi Ahli Media

4.2 Revisi Ahli Media

4.3 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

4.4 Revisi Ahli Materi

4.5 Rekapitulasi Validasi Ahli Praktisi

4.6 Revisi Ahli praktisi

4.7 Data Nilai Kelas Uji Coba Terbatas Sebelum Menggunakan Media yang dikembangkan

4.8 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Uji Coba Terbatas

4.9 Data Angket Respon Siswa

4.10 Data Nilai Uji Coba Luas Pre-Test

4.11 Data Nilai Uji Coba Luas Pre-test dan Post-test

4.12 Data Angket Respon siswa Uji Coba Luas

4.13 Hasil Analisis Skor Tes Kelas V Uji Coba Luas