



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-
UP DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU PADA
POKOK BAHASAN PERANG DIPONEGORO DAN
PENGARUHNYA TERHADAP NASIONALISME
SISWA KELAS VIII SMP N 4 UNGARAN**

SKRIPSI

Disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Anna Septiyani

3101412043

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro dan Pengaruhnya terhadap Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP N 4 Ungaran ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian pada:

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Ba'in. M. Hum
NIP.19630706 199002 1 001

Mukhammad Shokheh, S.Pd. M. A.
NIP.19800309 200501 1 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua Jurusan Sejarah

Dr. Hamdan Tri Atmaja, M. Pd
NIP.19640506 148401 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 15 Agustus 2016

Penguji I

Penguji II

Penguji III



Dr. Suwito Eko Pramono, M. Pd
NIP.19580920 1985031003

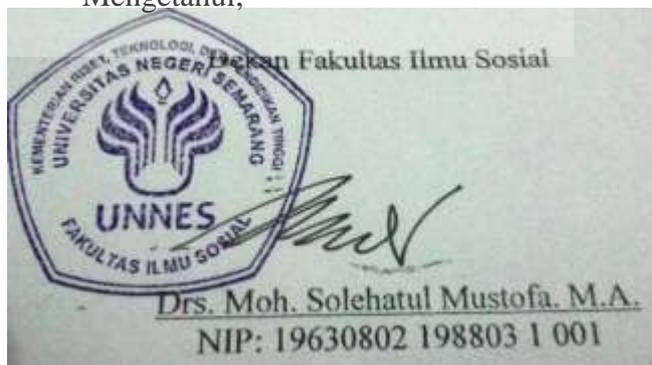
Mukhamad Shokheh, S.Pd. M.A
NIP.198003092005011001

Drs. Ba'in. M. Hum
NIP.19630706 1990021001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,



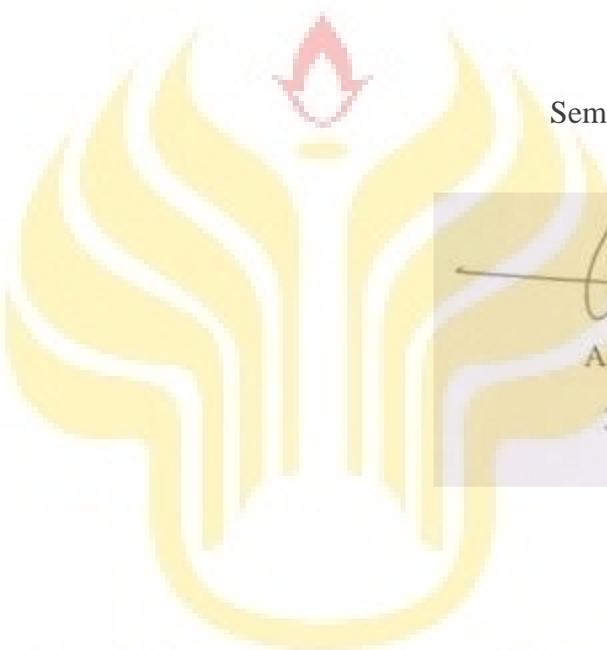
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat didalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2016



Anna Septiyani
3101402043



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ➔ Setiap orang memiliki perjuangannya masing-masing dalam menjalani kehidupannya.
- ➔ Allah tidak akan memberikan cobaan diluar batas kemampuan hambanya, jadi tetap berusaha.

Persembahan:

- ➔ Orangtuaku satu-satunya Ibu Suratun, terimakasih atas doa dan dukungan yang senantiasa diberikan untukku.
- ➔ Kakak-kakak saya: Siti, Sulis, Dwi yang selalu mendukungku.
- ➔ Kekasih saya, Wahyu Setya Kurniawan yang tidak hentinya menyemangati saya.
- ➔ Teman-teman seperjuangan: Tita Meliawanti, Lusiana, Tri Devi yang telah membantu menyelesaikan skripsi.
- ➔ Teman-teman rombel 4 Bilingual Class
- ➔ Teman-teman Jurusan Sejarah 2012
- ➔ Almamaterku.



PRAKATA

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul: pengembangan media pembelajaran Buku *Pop-Up* dalam pembelajaran IPS terpadu pada pokok bahasan Perang Diponegoro pengaruhnya terhadap nasionalisme siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan belajar di UNNES.
2. Drs. Muh. S. Mustofa, MA. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Drs. Ba'in. M. Hum, selaku dosen pembimbing I yang telah penuh perhatian dan kesabaran dalam memberikan bimbingan.
5. Mukhammad Shokheh, S.Pd. M. A, selaku dosen pembimbing II yang telah penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan.

6. Siti Asrotul Mahmudah, M. Pd, selaku kepala sekolah SMP N 4 Ungaran yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di SMP N 4 Ungaran.
7. Nurul Fajriyah, S. Pd. M. Pd, selaku guru mata pelajaran IPS yang telah membantu dalam penelitian.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan moral maupun spiritual yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga penyusunan skripsi ini akan dapat memberikan manfaat sebagaimana yang diharapkan.



Semarang, Juli 2016

Penulis

SARI

Septiyani, Anna 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro Pengaruhnya terhadap nasionalisme siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Ba'in. M. Hum. Pembimbing II. Mukhammad Shokheh, S.Pd. M. A.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran Buku Pop-Up, pembelajaran IPS terpadu, nasionalisme.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah perlunya dikembangkan media pembelajaran yang variatif sejenis Buku *Pop-Up* Perang Diponegoro yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi sejarah dalam pembelajaran IPS terpadu. Melalui media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru serta membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini antara lain (1) peneliti menerjemahkan bahwa bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nasionalisme menurut ciri-ciri yang disampaikan oleh guru IPS dan siswa-siswi kelas VIII D dan E adalah media pembelajaran cetak berbentuk buku *Pop-Up*, yang memiliki ilustrasi dan efek yang menakjubkan sehingga meminimalkan penggunaan listrik, (2) pengembangan media pembelajaran dilakukan beberapa tahapan penelitian yang secara keseluruhan mendapatkan hasil presentase 93,74% dari ahli materi dan ahli media, (3) terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran buku *Pop-Up* yang dibuktikan dengan perhitungan uji *t* mendapatkan nilai $3,607 > t$ tabel sebesar 2,042.

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan adalah penggunaan media pembelajaran Buku *Pop-Up* pada pembelajaran IPS terpadu berjalan efektif sehingga dapat berpengaruh terhadap tingkat nasionalisme siswa setelah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Buku *Pop-Up* Perang Diponegoro dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru serta membantu siswa dalam belajar secara mandiri sehingga guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme disetiap materi sejarah yang terdapat dalam pembelajaran IPS terpadu.

ABSTRACT

Septiyani, Anna. 2016. Development of Media Pop-Up study on Integrated Social Science Focused on The Influence of Diponegoro War to the Nationalism characteristic of Students Class VIII SMP N 4 Ungaran. Essay. Departement of History, Faculty of Social Sciences, Semarang State University. Supervisor: Drs. Ba'in, M. Hum and Mukhammad Sokheh, S. Pd. M. A.

Keywords: Development Media Study *Pop-Up* Book, Integrated Social Science Study, Nationalism.

Background of this experiment is the necessity to develop various of media study such Pop-Up Book Diponegoro War in order to be easy for students to understand it makes the teacher easier in explaining subject and the students easier in accepting the subject. It also helps students study by them selves.

This experiment use research and development method is the experiment method used for produce the product. The goal of this experiment for development a product can be used for the learning.

The results of this study are (1) researchers to translate that form of media that correspond to instill nationalism according to the characteristics presented by social studies teachers and students of class VIII D and E is the instructional media printed form of book Pop - Up , which has illustrations and a stunning effect so as to minimize the use of electricity , (2) development of instructional media carried several stages of research as a whole to get the percentage of 93.74 % of subject matter experts and media expert , (3) there is influence between the use of learning media Pop -Up books evidenced by the t test calculation to get the value of $3.607 > t$ table of 2.042 .

The conclusion that writer can get based on the experiment and the discussion is the use of media study Pop-Up Book on the integrated social science study runs efectively it can influence on the nationalism level of the student when they have studied it. The using of the media can make the teacher easier in learned explaining subject and make the students easier in accepting the subject. It also helps the students study auotonomously so the teacher can integrate nationalism values every history subject found in the integrated social science.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Batasan Masalah	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	19
A. Deskripsi Teoritis	19
1. Media Pembelajaran Buku Pop-Up.....	19
a. Pengertian Media.....	19
b. Pengertian Pembelajaran	20
c. Pengertian Media Pembelajaran	22
d. Pengertian Buku Pop-Up.....	29
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terpadu.....	40
a. Pengertian Pembelajaran IPS terpadu.....	40
b. Materi Sejarah dalam Pembelajaran IPS terpadu	44
3. Nasionalisme	47
a. Pengertian Nasionalisme	47
b. Akar-akar Terbentuknya Nasionalisme.....	49

c. Indikator Nasionalisme.....	50
B. Kerangka Berpikir	54
C. Hipotesis	55
BAB III. METODE PENELITIAN	56
A. Desain Penelitian	56
B. Tahapan Penelitian	57
1. Potensi dan Masalah	58
2. Pengumpulan Data.....	58
3. Desain Produk.....	59
4. Validasi Desain.....	60
5. Revisi Desain.....	61
6. Uji Coba Produk	61
C. Populasi Penelitian	63
D. Sampel dan Teknik Sampling.....	64
E. Sumber Data	65
F. Variabel Penelitian	65
1. Variabel Bebas.....	66
2. Variabel Terikat.....	66
G. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	66
1. Lembar Observasi.....	66
2. Kuesioner (angket)	67
3. Wawancara	68
H. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	69
1. Uji Validitas.....	69
2. Uji Reliabilitas	71
I. Teknik Analisis Data	72
1. Analisis Data Metode Kualitatif	72
2. Analisis Data Metode Kuantitatif	74
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
A. Profil SMP N 4 Ungaran	86
B. Hasil Penelitian.....	89
1. Bentuk Media Pembelajaran yang Sesuai Untuk Menanamkan Nasionalisme Dalam Pembelajaran IPS	

Terpadu Kelas VIII SMP N 4 Ungaran	89
2. Pengembangan Media Pembelajaran Buku <i>Pop-Up</i> untuk Menanamkan Nasionalisme Siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran dalam pembelajaran IPS terpadu pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro	100
3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku <i>Pop-Up</i> Perang Diponegoro Terhadap Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP N 4 Ungaran	116
C. Pembahasan	129
BAB V. PENUTUP.....	136
A. Simpulan.....	136
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	143



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau usaha kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Bambang Warsita,2008:85). Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari aktifnya peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Proses pembelajaran di Indonesia terdapat dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 ayat 1 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran antara lain kurikulum, tenaga pendidik, siswa, metode, materi, media pembelajaran dan evaluasi. Dimana komponen-komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 yang mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 pada sekolah yang ditunjuk oleh

pemerintah, maupun sekolah yang siap melaksanakannya. Kurikulum 2013 merupakan serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis tahun 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 (KTSP). Pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Kurniasih,2014:22).

Pelaksanaan kurikulum 2013, siswa tidak lagi menjadi obyek dari pendidikan, tapi justru menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema dan materi yang ada (Kurniasih,2014:47). Peran guru dalam kurikulum 2013 adalah sebagai fasilitator, sehingga guru hanya menyediakan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan melaksanakan metode pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya melibatkan peserta didik. Salah satu hal pokok dalam kurikulum 2013 adalah menekankan pada pembelajaran siswa aktif. Dalam hal ini, peran guru sangat signifikan dalam upaya mensukseskan tujuan kurikulum 2013 tersebut. Selain penekanan terhadap pembelajaran siswa aktif, didalam kurikulum 2013 juga terdapat beberapa perubahan yang menuntut profesionalisme guru yang sesuai dengan kurikulum baru tersebut. Hal ini dikarenakan perubahan isi mata pelajaran dan jumlah mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan tentu membutuhkan guru yang siap untuk hal itu (Kurniasih, 2014:14). Terkait dengan kurikulum 2013, model pembelajaran terpadu di implementasikan pada jenjang Pendidikan Dasar yaitu tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah.

Pembelajaran Terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok

aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik (Depdikbud, 1996:3). Melalui Pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya (Trianto,2015:194). Salah satu jenjang Pendidikan Dasar yang menjadi tempat pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah Sekolah Menengah Pertama, didalamnya terdapat mata pelajaran yang diintegrasikan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009:7). Integrasi harus ditekankan karena studi sosial adalah satu-satunya bidang yang sengaja mencoba untuk memanfaatkan ilmu-ilmu sosial dan wawasan humaniora secara terpadu. Meskipun terdapat adanya perbedaan dalam orientasi, pandangan, tujuan, dan metode pembelajaran, namun hampir secara universal IPS bertujuan untuk mempersiapkan warganegara yang baik dalam masyarakat demokratis. Pembelajaran IPS sebagian besar masih dilaksanakan secara terpisah sesuai dengan kajian masing-masing tanpa ada keterpaduan didalamnya, hal ini menghambat ketercapaian tujuan IPS yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Oleh sebab itu perlu dilaksanakan model pembelajaran IPS Terpadu agar tujuan yang telah dirumuskan tercapai.

Iif Khoirul Ahmadi dkk (2011:48) mengatakan pembelajaran terpadu melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya karena pembelajaran terpadu menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek topic, atau tema yang merupakan kejadian, peristiwa, dan fakta yang ada. Pada pendekatan terpadu dilakukan dengan cara mengembangkan topik tertentu kemudian dibahas dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu lain yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Trianto,2015:195). Pembelajaran IPS Terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi yang dijadikan dalam satu kesatuan dengan tujuan melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Pembelajaran IPS Terpadu memiliki tujuan antara lain meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi, serta ketercapaian beberapa kompetensi secara sekaligus (Trianto,2015:196). Banyaknya tujuan pembelajaran IPS yang dilaksanakan secara terpadu merupakan factor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu. Di sekolah pada umumnya guru-guru yang tersedia terdiri atas guru-guru disiplin ilmu seperti guru Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah. Guru dengan latar belakang tersebut tentunya sulit untuk beradaptasi ke dalam pengintegrasian disiplin ilmu-ilmu sosial, karena mereka yang memiliki latar belakang Geografi tidak memiliki kemampuan yang optimal pada Ekonomi dan Sejarah, begitu pula sebaliknya (Depdiknas:2013).

Mengingat pentingnya pembelajaran IPS bagi setiap generasi muda untuk menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan, nasionalisme, moral,

ideology negara, dan agama dibutuhkan apresiasi lebih terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS. Begitu pentingnya pembelajaran IPS bahkan di Inggris, anak-anak sekolah dasar dan menengah juga diajarkan IPS yang disebut *Liberal Studies*. Tujuan diajarkannya *Liberal Studies* adalah membantu peserta didik agar dapat mengemukakan ide-ide secara selektif baik lisan maupun tulisan (Suprayogi,2011:11). Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalaran dan bagaimana seorang siswa dapat mengatasi berbagai masalah-masalah sosial yang muncul. Maka dari itu dengan pentingnya Pembelajaran IPS, penting juga terhadap cabang ilmu sosial yang menjadi salah satu bidang kajian dalamnya yaitu sejarah.

Pembelajaran sejarah di era global dewasa ini menghadapi tantangan dan dituntut kontribusinya untuk lebih menumbuhkan kesadaran akan sejarahnya. Hal ini dikarenakan, sasaran khusus pembelajaran sejarah adalah menumbuhkan semangat dalam diri para siswa untuk terus menerus menghidupkan prinsip-prinsip keadilan dan kemanusiaan sebagai pilar kehidupan bangsa. Sejarah sebagai jalan untuk menanamkan semangat patriotisme dan nasionalisme dalam diri para siswa, patriotisme yang mampu membangkitkan semangat akan kegemilangan di masa lampau dan masa sekarang, dan pada saat yang sama berjuang untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat dan setiap warga negara sehingga mengharumkan nama bangsa dan negara (Kochhar, 2008:36).

Banyaknya materi sejarah yang terdapat dalam Pembelajaran IPS guru dituntut memiliki pengetahuan yang luas, terlebih lagi jika guru yang mengajar memiliki latar belakang studi yang berbeda. Penyampaian materi

sejarah dengan tujuan untuk menggugah sikap nasionalisme siswa menjadi masalah tersendiri, guru dituntut dapat menjelaskan materi yang membuat siswa merekonstruksi ulang kejadian dimasa lampau. Mengingat pembelajaran IPS Terpadu pada kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa (students centered) dan bukan lagi berpusat pada guru (teacher centered) (Kurniasih,2014:16), tidak mungkin tujuan dari penyampaian materi sejarah dapat tercapai karena ketidakmampuan siswa dalam merekonstruksi peristiwa sejarah tanpa bantuan dari guru sehingga nasionalisme yang diharapkan setelah pembelajaran tumbuh didalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran pada materi sejarah dapat mewujudkan tujuan dari penyampaian materi sejarah.

Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan. Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini. Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah nyata, jelas, vital dan menarik (Kochhar,2008:210). Media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh setiap guru professional dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi dalam pelaksanaannya, penggunaan media pembelajaran di sekolah belum maksimal, karena sarana dan prasarana disekolah belum mencukupi dan sumber daya manusianya yang kurang maju dan belum memadai. Sejarah masuk dalam pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki materi yang sangat luas sehingga memiliki banyak kesulitan dalam menyampaikannya. Jika penyampaian materinya cenderung membosankan dapat membuat peserta didik kurang berminat mengikuti

pembelajaran didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dapat menimbulkan kebosanan dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Akan tetapi, pada prosesnya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada saja tanpa mengembangkan media lebih lanjut. Menurut Azhar Aryad, salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudian memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri (Arsyad, Azhar,2002). Media berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 4 Ungaran bahwa proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII hanya menggunakan gambar yang terdapat dibuku paket dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD, proyektor, dan peta pendukung pembelajaran menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadikan siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan peserta didik peneliti membagikan angket kebutuhan kepada kepada siswa kelas VIII D dan kelas VIII E. hasil angket yang diperoleh dari kelas VIII D dari jumlah siswa 32 siswa, 25 anak menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS Terpadu yang berbentuk cetak karena mudah di pahami, 5 anak menyatakan bahwa

tidak terlalu membutuhkan media pembelajaran karena mereka tidak menyukai pelajaran IPS Terpadu khususnya materi sejarah. Sisanya 2 anak menyatakan bahwa dengan atau tidaknya menggunakan media pembelajaran tidak mempengaruhi kesukaannya terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Berbeda dengan kelas VIII E, hasil dari pembagian angket yaitu dari 32 siswa, 23 anak menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran karena materi yang disampaikan sangat banyak dan materi sejarah yang kurang dapat dipahami, 5 anak menyatakan bahwa mereka tidak terlalu membutuhkan media pembelajaran karena materi yang disampaikan masih dapat dipikirkan dengan logika, dan sisanya 4 anak menyatakan bahwa mereka tidak membutuhkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS Terpadu karena mereka tidak menyukai mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa SMP N 4 Ungaran, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbentuk cetak Buku *Pop-Up* pada mata pelajaran IPS Terpadu khususnya pada materi sejarah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Hal tersebut menjadi penting untuk ditindak lanjuti karena dalam pembelajaran IPS Terpadu hendaknya guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan sarana penunjang di sekolah agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan ketika pelajaran berlangsung sehingga pembelajaran IPS Terpadu tidak mendapati kendala dalam proses pembelajarannya. Kekurangan media pembelajaran termasuk penyebab pembelajaran kurang maksimal oleh karena itu untuk membantu proses pembelajaran maka dapat digunakan pengembangan media. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan

dalam proses pembelajaran IPS Terpadu untuk mendapatkan pemahaman materi sejarah adalah melalui media pembelajaran berupa Buku *Pop-Up* materi pokok Perang Diponegoro kelas VIII.

Buku *Pop-Up* Menurut Bluemel dan Taylor (2012:22) memberi pengertian sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran. Buku *Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *Pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk cetak (visual) Buku *Pop-Up*. Peneliti bermaksud mengaplikasikan peristiwa sejarah ke dalam buku *Pop-Up* agar siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami peristiwa sejarah. Pemilihan media buku *Pop-Up* ini selain sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana disekolah, juga dinilai lebih menarik. Selain itu penggunaan media Buku *Pop-Up* dalam pembelajaran IPS Terpadu dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Buku *Pop-Up* memiliki beberapa kelebihan diantaranya memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik daripada buku-buku biasa,

memiliki tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban, terdapat gambar yang bergerak ketika halamannya dibuka, dan mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat memahami cerita dengan cepat.

Peneliti memilih materi Perang Diponegoro dikarenakan didalam materi tersebut terdapat nilai-nilai nasionalisme dari para pejuang bangsa pada masa lampau yang patut kita teladani. Perang Diponegoro merupakan salah satu perang besar yang dihadapi Belanda yang membuat Belanda mengalami banyak kerugian. Perlawanan dari rakyat Jawa yang dipimpin langsung oleh Pangeran Diponegoro untuk menuntut keadilan berlangsung selama lima tahun, selama itulah berbagai cara dan sikap yang ditunjukkan oleh para pemimpin bangsa dalam mempertahankan negara itu menjadi contoh yang patut kita teladani, dengan adanya media buku *Pop-Up* ini siswa diharapkan untuk dapat memahami peristiwa sejarah dan dapat mengambil nilai-nilai nasionalisme di dalamnya yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro Dan Pengaruhnya Terhadap Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nasionalisme dalam pembelajaran IPS terpadu kelas VIII SMP N 4 Ungaran ?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *Pop-Up* untuk menanamkan nasionalisme siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran dalam pembelajaran IPS terpadu pada pokok bahasan Perang Diponegoro ?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop-Up* dalam pembelajaran IPS terpadu pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro terhadap nasionalisme siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nasionalisme dalam pembelajaran IPS terpadu di kelas VIII SMP N 4 Ungaran.
2. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nasionalisme dalam pembelajaran IPS terpadu pada pokok bahasan Perang Diponegoro kelas VIII SMP N 4 Ungaran.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Pop-Up* dalam pembelajaran IPS terpadu pada pokok bahasan Perang Diponegoro terhadap nasionalisme siswa kelas VIII SMP N 4 Ungaran.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga memberi kesan menarik dalam setiap mata pelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Dapat memudahkan siswa dalam memahami peristiwa sejarah dilingkungan sekitar.
- 2) Dapat memotivasi siswa agar dapat menumbuhkan sikap nasionalisme dengan meneladani sikap para pahlawan.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran IPS terpadu materi sejarah dan dapat dijadikan referensi media pembelajaran agar tidak selalu terpaku dengan media pembelajaran yang telah ada.
- 2) Memberikan sumbangan informasi bagi guru IPS khususnya sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran IPS Terpadu pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro.
- 3) Peneliti mampu mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sejarah.
- 2) Dapat memotivasi sekolah dalam mengembangkan karya ilmiah remaja yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan media pembelajaran.

E. Batasan Istilah

1. Media Pembelajaran “Buku *Pop-Up*”

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Robertus Angkowo & A. Kosasih, 2007:35). Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar mahasiswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar mahasiswa yang bersifat internal (Gagne & Briggs, 1979:3).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada Dede, 2008:8). Menurut Latuheru dalam Hamdani (2005) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Buku *Pop-Up* Menurut Bluemel dan Taylor (2012:22) memberi pengertian sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran. Buku *Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *Pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut.

Jadi media pembelajaran “Buku *Pop-Up*” adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang berbentuk cetak atau berbentuk buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas dan lipatan yang memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik.

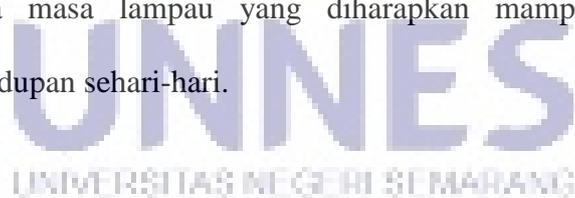
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7). Kaitannya dengan istilah Pendidikan IPS, menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 74): “Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentralnya untuk mencapai tujuan pendidikan (nasional) khususnya dan pembangunan nasional umumnya.” Iif Khoirul Ahmadi dkk (2011:48) mengatakan pembelajaran terpadu melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya karena pembelajaran terpadu menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek topic, atau tema yang merupakan kejadian, peristiwa, dan fakta yang ada. Jadi Pembelajaran IPS Terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi yang dijadikan dalam satu kesatuan dengan tujuan melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya.

3. Nasionalisme

Menurut Hans Kohn (1984:11), Nasionalisme merupakan suatu paham yang berpendapat bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara kebangsaan. Perasaan sangat mendalam akan

suatu ikatan yang erat dengan tanah tumpah darahnya, dan nasionalisme tersebut semakin lama semakin kuat peranannya dalam membentuk semua segi kehidupan, baik bersifat umum maupun yang bersifat pribadi. Nasionalisme adalah sebuah cita-cita yang ingin member batas antara “kita yang sebangsa” dengan mereka dari bangsa lain, antara “negara kita” dan negara mereka, hubungan cita-cita nasionalisme, yang bercorak trans-etnik dan yang menginginkan terjadinya identifikasi “bangsa” dan “negara”, bisa tersalin dalam perilaku yang bahkan menuntut pengorbanan (Taufik Abdullah,2001:45). Yang menjadi fokus peneliti dalam sikap nasionalisme disini adalah pemahaman terhadap suatu peristiwa yang didalamnya terdapat beberapa indikator nasionalisme seperti menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, rela berkorban demi bangsa dan negara, menghargai jasa-jasa pahlawan, melestarikan budaya khas Indonesia, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, mendahulukan kepentingan negara diatas kepentingan pribadi, dan rasa cinta tanah air terhadap bentuk perlawanan rakyat Indonesia dalam mengusir penjajah pada masa lampau yang diharapkan mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoretis

1. Media Pembelajaran “Buku *Pop-Up*”

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Robertus Angkowo & A. Kosasih, 2007:35). Menurut Arsyad (2002), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.

Selanjutnya ditegaskan oleh Djamarah (1995:136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Purnamawanti dan Eldarni (2001:4) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media adalah

manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach dan Erly (1971) dalam Arsyad (2002)). Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dalam merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar.

Jadi, pengertian media dalam proses belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne dan Brigs (1979:3) dalam Arsyad (2002) adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar mahasiswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar mahasiswa yang bersifat internal, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran di identikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti

proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Sejalan dengan pengertian diatas Bambang Warsita (2008:85) mengatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau usaha kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman, dkk, 1986:7). Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu (Miarso, 2004:528). Selanjutnya ditegaskan kembali dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif (Rosyada Dede, 2008:8). Menurut Latuheru dalam Hamdani (2005:33) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Menurut Sukiman, (2012 : 29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selanjutnya ditegaskan kembali oleh Hamalik (2004:16) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Berdasarkan definisi definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Pengelompokkan media pembelajaran dikemukakan oleh Azhar Asyad (2009: 29) “Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi”. Teknologi yang

paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. “Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif”. (Seel & Richey, 1994 dalam Azhar Arsyad 2002:29).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, menurut Azhar Arsyad (2009:31) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil *teknologi cetak*, *Teknologi cetak* adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri antara lain: a) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang. b) Baik teks maupun visual

menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif. c) Teks dan visual ditampilkan statis (diam). d) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual. e) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa. Dan f) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pemakai

- 2) Media hasil *teknologi audiovisual*, *Teknologi audio-visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual antara lain : a) Mereka biasanya bersifat linear. b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis. c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang /pembuatnya. d) Mereka menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak. e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan

kognitif. Dan f) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3) Media hasil *teknologi yang berdasarkan komputer*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) antara lain : a) Mereka dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linear. b) Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana dirancang. c) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik. d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk

mengembangkan media ini. e) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. *Teknologi gabungan* adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan piperial (alat-alat tambahan seperti *video disk player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer antara lain : a) Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear. b) Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya. c) Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian. d) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran. e) Pembelajaran di tata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan. f) Bahan-bahan pelajaran

melibatkan banyak interaktivitas siswa. dan g) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Manfaat penggunaan media pembelajaran kedalam pengajaran telah jelas dampaknya. Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari pembelajaran dikelas. Beberapa manfaat media pembelajaran tersebut antara lain: 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang

memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik. 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain (edu-articles.com, 2015).

d. Pengertian Buku *Pop-Up*

Buku adalah kumpulan kemas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar maupun angka. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku adalah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya. *Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *Pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi

yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

Menurut Bluemel dan Taylor (2012:22) *Buku Pop-Up* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Sedangkan menurut Joko Muktiono (2003:65), *Buku Pop-Up* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Menurut Dzuanda (2011:1) menjelaskan buku *Pop-up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku *Pop-up* dapat penulis simpulkan bahwa, buku *Pop-up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *Pop-up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

Buku *Pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *Pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *Pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (www.robertsabuda.com, diakses pada tanggal 11 Februari 2016)

Pop-up dapat membuat pembaca tertarik dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. Buku *Pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Jenis cerita yang disampaikan dalam buku *Pop-up* bisa sangat beragam mulai dari pengetahuan seperti pengenalan hewan, geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, kegiatan keagamaan,

hingga cerita imajiner seperti dongeng, fabel, cerita rakyat, mitos, legenda.

Pembuatan buku *Pop-Up* dikenal bermacam-macam teknik berdasar bentuknya. Bentuk-bentuk dan teknik *Pop-up* sangat beraneka ragam. Berikut ini adalah berbagai macam teknik Pop-up menurut Montanaro (dalam <http://libraries.rutgers.edu>, diakses pada tanggal 20 Januari 2016). Pencipta buku *pop-up* dikenal dengan sebutan *paper engineering*.

Beberapa macam bentuk dan teknik *Pop-Up* antara lain : 1) Transformasi. Transformasi menunjukkan adegan terdiri dari potongan vertikal. Dengan menarik kertas di samping halaman, bidang digeser ke bawah dan ke atas untuk "mengubah" ke dalam adegan yang berbeda. Ernest Nister, salah satu penulis buku anak-anak di Inggris, sering memproduksi buku dari jenis transformasi. 2) *Volvelles*. *Volvelles* adalah kertas konstruksi dengan bagian-bagian yang berputar. Buku ini penuh dengan potongan melingkar berpusat pada geometris bergulir. 3) Buku Terowongan/ *Peep Show*. Terowongan buku (juga disebut pertunjukan intip buku) terdiri dari serangkaian halaman berlipat dengan dua kertas dilipat di setiap sisi dan dilihat melalui lubang di penutup atasnya. Jenis buku ini berasal dari pertengahan abad ke-18 dan terinspirasi oleh panggung teater. Secara tradisional, buku-buku ini sering dibuat untuk memperingati peristiwa khusus atau dijual sebagai cenderamata tempat wisata. (istilah "Buku terowongan" berasal dari fakta bahwa banyak dari buku-buku ini dibuat untuk memperingati pembangunan

terowongan di bawah Sungai Thames di London pada pertengahan abad ke-19). 4) *Pull-tabs*. *Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya. 5) *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi adegan-adegan yang menceritakan sebuah kisah atau kadang-kadang menyajikan set ruang kecil untuk memberikan bentuk nyata. 6) *Box and cylinder* atau kotak dan silinder. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau lubang yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka. Bentuk yang memiliki ruangan tersendiri didalamnya misalnya bentuk-bentuk bangunan rumah, dan bentuk bangun ruang.

Buku *Pop-Up* sudah sejak lama dikenal dunia. Di awal penciptaan buku *Pop-Up*, tidaklah mempunyai bentuk dan fungsi seperti sekarang. Istilah *Pop-Up* memang sering diaplikasikan pada sebuah buku berbentuk 3 dimensi yang bisa digerakkan, yang juga mencakup sampul buku yang bisa digerakkan, transformasi, buku lorong, *volvelles*, dan sebagainya yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda.

Awalnya, target utama dari buku *Pop-Up* adalah orang dewasa, dan bukan anak-anak seperti sekarang. Orang-orang percaya

bahwa pemakaian sistem mekanik pada sebuah manuskrip pertama adalah pada buku astrologikal yang dicetak pada tahun 1306. The *Catalan Mystic* dan penyair *Ramon Llul* dari *Majorca*, menggunakan *volvelles* (piringan yang bergerak) untuk mengilustrasikan teorinya. Selama berabad-abad *volvelles* sudah dipakai untuk berbagai tujuan yang berbeda seperti belajar anatomi, membuat prediksi astronomi, membuat kode-kode rahasia, dan untuk meramalkan nasib baik. Tahun 1564, sebuah buku astrologikal lain dengan teknik *volvelles* yang berjudul *Cosmographia Petri Apriani* di terbitkan (Nelson, 2009:1).

Pada tahun-tahun berikutnya, pekerjaan medis juga menggunakan metode ini untuk menghasilkan buku-buku anatomi dengan lembar dan tumpukan yang menunjukkan bagian-bagian tubuh manusia. Sejauh yang bisa didokemantasikan, buku-buku dengan bagian-bagian yang bisa digerakkan sudah dipakai selama berabad-abad dan teknik ini hampir selalu dipakai untuk ilmu pengetahuan. Meskipun dapat didokumentasikan bahwa buku-buku dengan bagian-bagian bergerak telah digunakan selama berabad-abad, hampir semuanya selalu digunakan dalam karya-karya ilmiah. Tidak sampai abad ke-18 teknik ini diterapkan untuk buku-buku yang dirancang untuk hiburan, terutama untuk anak-anak (Miller dan Hunt, 2009:2).

Menurut Miller dan Hunt (2009:3) sekitar abad 18 teknik ini mulai dipakai untuk buku-buku yang didesain untuk menghibur, terutama untuk anak-anak. Sebelum tahun 1770 tidak ada buku yang

secara jelas diterbitkan untuk memberikan hiburan dan kesenangan bagi anak-anak, karena sebagian besar berupa buku yang berisi ilmu pengetahuan. Penerbit di London, Robert Sayer mulai membuat perubahan dengan memproduksi buku yang berjudul “*Metamorphoses*”. Buku inilah yang disebut buku “*Turn-up*” atau “*Harlequinnades*”, sebuah buku yang memberikan hiburan melalui ilustrasi yang dapat berubah namun tetap sejalan dengan ceritanya. Buku “*Metamorphoses*” terdiri dari selembaar kertas yang dicetak berbentuk bulat dan dilipat menjadi empat bagian. Di mana pada bagian atas dan bawah masing-masing lipatan, ditempelkan sebuah gambar yang dipotong secara melintang pada bagian tengah untuk membuat dua bukaan lipatan baru yang bisa dibuka ke atas dan kebawah. Ketika dibuka, maka halaman tersebut akan menampilkan gambar yang tersembunyi di bawahnya.

Contoh buku “bergerak” terbitan awal lainnya adalah *Paper Doll Books* yang diproduksi oleh penerbit London S. & J. Fuller, pada tahun 1810 yang berjudul “*Toilet Book*” dan sebuah contoh buku *Lift-the-flap* (buka lipatannya) dan buku *Peep-Show* bergambar terbitan awal yang dipublikasikan oleh artis William Grimadi pada tahun 1820.

Moving Book yang benar-benar diterbitkan pertama kali dalam jumlah besar adalah buku yang diproduksi oleh Dean & Son, sebuah perusahaan penerbitan yang didirikan di London sebelum 1800. Pada tahun 1860 perusahaan ini dinyatakan sebagai “penemu buku bergerak”, di mana gambar karakter dibuat dapat bergerak sesuai

dengan kejadian di dalam masing-masing alur cerita. Sejak pertengahan abad 19, Dean mengubah pandangannya menjadi memproduksi buku bergerak dan antara tahun 1860-1900 mereka telah memproduksi buku kurang-lebih 50 judul (Nelson, 2009:2).

Pada tahun 1920 sebuah seri baru buku bergerak diciptakan. Penerbit buku British, S. Louis Giraud mencetuskan, merancang dan menerbitkan buku-buku dengan gambar bergerak sebagai “*model-hidup*”. Walaupun istilah tersebut belum digunakan, akan tetapi buku-buku tersebut adalah buku *Pop-up* yang asli. Tahun 1930, penerbit New York Blue Ribbon mencapai puncak dengan kombinasi yang memberikan sukses. Mereka menganimasikan karakter Walt Disney dan peri tradisional dengan *pop-up*. Blue Ribbon adalah penerbit pertama yang memproklamirkan kata “*pop-up*” untuk menjelaskan gambar bergerak.

Di pertengahan tahun 1960, seorang Amerika bernama Waldo Hunt, presiden dari *Graphic International*, perusahaan “*broker*” printing di Los Angeles, mengkreasikan selipan “*pop-up*” di majalah “*Premiums*” mendapat inspirasi dari pekerjaan Czechoslovakia. Deterred berusaha untuk memasarkan buku-buku itu di U.S., dia mulai menerbitkan buku *pop-up*nya sendiri. Nelson (2009:3) menerangkan bahwa, Waldo Hunt menghidupkan kembali buku *pop-up* untuk anak-anak di Amerika Serikat pada tahun 1960-an. Keputusan ini menggiring menuju “*Renaissance of Pop-up Books*” yang menyebabkan *Graphic International* pindah ke New York pada

tahun 1965 dan melalui publikasi *Bennet Ceffs Pop-up Riddles* di tahun 1965 mulai memproduksi buku untuk *Random House*.

Banyak buku *pop-up* kontemporer dibuat dengan tangan di Colombia, Equador, Mexico atau Singapura. Setelah dicetak, potongan-potongan kertas yang telah ditata letak dan posisinya dipotong dari lembaran kertas besar dan disusun sesuai halamannya. *Pop-up book* dan *moving book* ini bukan buku yang biasa-biasa saja. Produksi ini melibatkan setidaknya 60 orang orang untuk membuat sebuah buku sampai selesai. *Moving book* dan *pop-up book* dengan sistem gerakan mekanikal ini telah mengejutkan dan menghibur pembaca dari semua umur.

Menurut Sabuda (diakses di www.robertsabuda.com tanggal 11 Februari 2016). Beberapa kelebihan yang dimiliki buku pop-up antara lain: Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, memiliki tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya di buka atau bagiannya digeser, lebih menarik karena dapat memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, dan mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih terasa.

Selain memiliki kelebihan, Menurut Sabuda (diakses di www.robertsabuda.com tanggal 11 Februari 2016) buku pop-up juga memiliki kekurangan antara lain: 1) Memiliki mekanik yang dapat membuat buku *pop-up* bergerak, muncul hingga secara lebih

berdimensi; waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang lama. 2) Penggunaan material yang lebih berkualitas dalam pengerjaannya menjadikan buku ini menjadi lebih mahal.

Menurut Dzuanda (2011:5-6), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu : Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *Pop-up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orangtua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita, mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, menambahkan pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda, membuat anak menjadi gemar membaca, dan menjadikan anak lebih memahami isi cerita dengan cara membayangkan ilustrasi yang telah digambarkan didalam buku *Pop-Up*

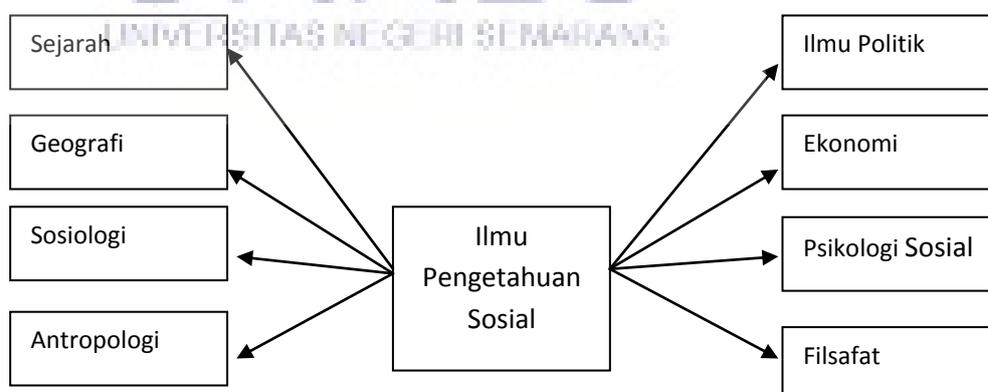
Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012:23) menyebutkan beberapa kegunaan media *Buku Pop-Up*, antara lain yaitu: untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca, bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan symbol yang mewakilinya, bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (ESL), dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran IPS Terpadu

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009:7). Mata pelajaran IPS ditemukan pada tingkat Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Namun, di setiap jenjang pendidikan mempunyai takaran yang berbeda. Perbedaan tersebut terlihat dari penggabungan bidang studi Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan IPS Terpadu.



Gambar 1. Keterpaduan cabang Ilmu Pengetahuan Sosial

Iif Khoirul Ahmadi dkk (2011:48) mengatakan pembelajaran terpadu melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya karena pembelajaran terpadu menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek topic, atau tema yang merupakan kejadian, peristiwa, dan fakta yang ada. Pada pendekatan terpadu dilakukan dengan cara mengembangkan topik tertentu kemudian dibahas dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu lain yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Trianto,2015:195).

Sedangkan menurut Hamalik (2008: 133) pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah atau proyek, yang dipelajari/dipecahkan oleh siswa baik secara individual maupun secara kelompok dengan metode yang bervariasi dan dengan bimbingan guru guna mengembangkan pribadi siswa secara utuh dan terintegrasi. Pembelajaran IPS Terpadu diharapkan untuk mampu memberikan pengetahuan yang lebih lagi kepada siswa mengenai ilmu-ilmu sosial dengan menggabungkannya dan mengintegrasikan ilmu-ilmu yang terkait dalam bidang ilmu sosial menjadi satu kesatuan.

Dalam pembelajaran IPS Terpadu juga memiliki karakteristiknya sendiri. Menurut Depdikbud (1996:3), pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri antara lain: : 1) Holistik. Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan

dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya nanti, hal ini akan membuat siswa menjadi arif dan bijak didalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada didepan mereka. 2) Bermakna. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang dijelaskan diatas, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan disebut schemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Rujukan yang nyata dari segala konsep yang diperoleh, dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lainnya akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari. Selanjutnya hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul didalam kehidupannya. 3) Otentik. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingi dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. 4) Aktif. Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar. Dengan demikian

pembelajaran terpadu bukan semata-mata merancang aktivitas-aktivitas dan masing-masing mata pelajaran yang saling terikat. Pembelajaran terpadu bisa saja dikembangkan dari suatu tema yang disepakati bersama melirik aspek-aspek kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

Mata pelajaran IPS Terpadu bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk belajar. Mata pelajaran IPS yang sebelumnya masing-masing berdiri sendiri sehingga menambah jam belajar peserta didik. Penyatuan mata pelajaran tersebut diharapkan siswa lebih mudah belajar. Pelaksanaan pembelajaran IPS terpadu di sekolah dilakukan oleh seseorang (tunggal). Pembelajaran tunggal dilakukan oleh seorang guru saja yang diharapkan dapat menguasai materi pelajaran walaupun tidak sesuai dengan bidang studinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS Terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi yang dijadikan dalam satu kesatuan dengan tujuan melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya yang dilakukan oleh guru tunggal.

Ideal pembelajaran IPS terpadu meliputi materi ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi yang dipadukan menjadi satu kesatuan. Semua materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS terpadu memiliki tingkat kepentingannya masing-masing. Materi sejarah salah satunya, materi sejarah yang terdapat dalam

pembelajaran IPS terpadu tingkat menengah memiliki fungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini dan masa depan di tengah-tengah perdamaian dunia.

b. Materi Sejarah Dalam Pembelajaran IPS Terpadu

Istilah *history* diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang kisah-kisah manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya, menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaannya akan kemerdekaan, serta kehausannya akan keindahan dan pengetahuan (Kochhar, 2008: 1). Materi sejarah dalam pembelajaran IPS terpadu merupakan pembelajaran ilmu sosial yang membahas kenyataan, mengkaji pengalaman dan perilaku manusia secara keseluruhan yang ruang lingkungannya diawali dari masa lampau, dan membuat masa kini sebagai tempat untuk mencapai ke masa depan (Kochhar, 2008:13).

Materi sejarah perlu diajarkan untuk meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri, memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat yang akan membuat murid-murid mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya, mengajarkan toleransi dan menanamkan sikap intelektual yang luas yang berorientasi kemasa depan, serta

memberikan pelatihan mental dan pelatihan dalam menangani isu-isu controversial yang nantinya akan membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan.

Tujuan materi sejarah dalam pembelajaran di sekolah menengah menurut Kochar (2008:38) antara lain: 1) Memberikan pemahaman tentang tahap-tahap perkembangan masyarakat Indonesia dari abad ke abad. 2) Menumbuhkan penghargaan terhadap berbagai komponen budaya Indonesia dan bangga terhadap hasil yang telah dicapai oleh masyarakat Indonesia di berbagai wilayah. 3) Menumbuhkan pemahaman kritis tentang masa lalu, sehingga para siswa dapat terbebas dari prasangka yang irasional dan fanatik, pikiran sempit dan komunalisme dan mencerahkannya dengan pemikiran ilmiah dan berorientasi ke masa depan. 4) Mengembangkan penghargaan terhadap kebudayaan Indonesia yang campur baur, kekayaan dan keragamannya, serta proses perkembangan yang dilaluinya. Yaitu proses perubahan internal dalam kebudayaan Indonesia, interaksinya dengan kebudayaan lain, dan pengaruh kebudayaan lain. 5) Mengembangkan kemampuan untuk mengkaji masalah-masalah kontemporer masyarakat Indonesia dalam perspektif sejarahnya. 6) Memajukan studi tentang sejarah perkembangan Indonesia dan kaitannya dengan sejarah perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan. 7) Mengembangkan pemahaman tentang proses perubahan sehingga pemahaman para siswa tentang proses perubahan yang terjadi dewasa ini semakin dalam, dan penghargaan terhadap aspirasi untuk

melakukan perubahan guna menciptakan ketertiban sosial tertanam.

8) Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya kerja pemeliharaan monumen-monumen sejarah dan berpartisipasi aktif di dalamnya (Kochhar, 2008:38-41).

3. Nasionalisme

a. Pengertian Nasionalisme

Menurut Hans Kohn (1984:11), Nasionalisme merupakan suatu paham yang berpendapat bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara kebangsaan. Perasaan sangat mendalam akan suatu ikatan yang erat dengan tanah tumpah darahnya, dan nasionalisme tersebut semakin lama semakin kuat peranannya dalam membentuk semua segi kehidupan, baik bersifat umum maupun yang bersifat pribadi. Menurut Taufik Abdullah (2001: 45) nasionalisme adalah sebuah cita-cita yang ingin memberi batas antara “kita yang sebangsa” dengan mereka dari bangsa lain, antara “negara kita” dan negara mereka, hubungan cita-cita nasionalisme, yang bercorak trans-etnik dan yang menginginkan terjadinya identifikasi “bangsa” dan “negara”, bisa tersalin dalam pola perilaku, yang bahkan menuntut pengorbanan.

Berdasarkan pengertian nasionalisme di atas, maka terdapat unsur pokok pembentukan nasionalisme antara lain yaitu : kesetiaan tertinggi individu diserahkan kepada Negara kebangsaan. Dan keinginan untuk hidup bersama, pendirian rohani yang diwujudkan dengan keinginan untuk membentuk suatu Negara kadaulatan.

Kesimpulan dari unsur-unsur di atas bahwa sikap nasionalisme adalah suatu paham kesadaran seseorang (individu) dalam suatu bangsa yang berkeinginan untuk mendirikan, mempertahankan serta mengisi suatu bangsa untuk memperjuangkan kepentingan-kepentingan nasionalnya yang didorong oleh keinginan untuk hidup bersama, persamaan satu jiwa serta satu kebudayaan.

Sartono Kartodirdjo (1992:245) mengemukakan bahwa unsur-unsur nasionalisme di Indonesia dibagi dalam tiga kategori, yaitu antara lain : 1) Unsur kognitif menunjukkan adanya pengetahuan atau pengertian akan suatu situasi/fenomena tertentu dalam hal ini mengenai pengetahuan akan situasi kolonial pada segala perposinya. 2) Unsur orientasi nilai/tujuan menunjukkan keadaan yang dianggap sebagai tujuan atau hal yang berharga adalah memperoleh hidup yang bebas dari kolonialisme. 3) Unsur afektif dari tindakan kelompok menunjukkan situasi dengan pengaruhnya yang menyenangkan atau menyusahkan bagi pelaku-pelakunya.

Berdasarkan beberapa pengertian nasionalisme di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian nasionalisme di dalam penelitian ini adalah suatu keadaan seseorang dalam kondisi yang sadar memiliki keinginan dalam mempertahankan Negara dengan cara mementingkan kepentingan-kepentingan nasionalnya salah satunya dengan memahami bentuk-bentuk upaya perlawanan terhadap penjajahan.

b. Akar-akar Terbentuknya Nasionalisme

Hans Kohn (1984: 14) menyatakan nasionalisme adalah segala zaman modern. Namun beberapa watak nasionalisme sudah

lama berkembang pada zaman-zaman lampau. Akar-akar nasionalisme tumbuh dari bangsa Ibrani kuno Yunani purba. Keduanya memiliki kesadaran yang tinggi bahwa mereka itu berbeda-beda dengan bangsa lain baik dibidang kebudayaan dan rohani. Di samping itu bangsa Yunani juga mengembangkan pengertian kesetiaan yang mutlak kepada polis. Salah satu fenomena nasionalisme di Eropa yang terjadi jauh sebelum praktik kolonialisme dan imperialisme eropa atas dunia timur adalah nasionalisme yang diserukan oleh Niccolo Machiavelli (1446-1527) tepatnya zaman renaissance.

Sedangkan Menurut Suhartono (2001: 7) ada tiga macam teori tentang pembentukan *nation*. *Pertama*, yaitu teori kebudayaan (*cultuur*) yang menyebut suatu bangsa itu adalah sekelompok manusia yang dengan persamaan kebudayaan. *Kedua*, teori negara (*staat*) yang menentukan terbentuknya suatu negara lebih dahulu adalah penduduk yang ada di dalamnya disebut bangsa, dan *ketiga*, teori kemauan (*wils*), yang mengatakan bahwa syarat mutlak yaitu adanya kemauan bersama dari sekelompok manusia untuk hidup bersama dalam ikatan suatu bangsa, tanpa memandang perbedaan kebudayaan, suku dan agama. Timbulnya nasionalisme karena kombinasi dua faktor yaitu faktor subyektif dan obyektif, faktor subyektif berupa sentimen, kemauan, aspirasi, dll, sedangkan faktor obyektif karena kondisi ekonomi, geografis, historis, dll

c. Indikator Nasionalisme

Sikap nasionalisme merupakan sikap cinta tanah air. Dalam penelitian ini terdapat 7 indikator yang menunjukkan sikap nasionalisme yang hendak dicapai, antara lain yaitu : 1) Menjaga Persatuan dan Kesatuan. Kata persatuan dan kesatuan berasal dari kata “satu” yaitu sesuatu yang tidak terpisah-pisah. Nilai persatuan mengandung usaha kearah bersatu dalam kebulatan rakyat membina nasional dalam negara yang beraneka corak yang bermacam-macam. Bermacam-macam agama, suku bangsa yang dipeluk dan bahasa yang dipergunakan mudah member kesempatan timbulnya kekerasan (Djojomartono, 1989:5). Menjaga persatuan dan kesatuan merupakan proses terwujudnya nasionalisme. Modal dasar persatuan warga negara yang kuat merupakan dasar yang kuat dalam menjalin kerjasama yang erat. 2) Rela Berkorban Demi Bangsa dan Negara. Realitas menunjukkan bahwa Tuhan Yang Maha Esa mengarahkan kepada bangsa Indonesia pluraritas diberbagai hal seperti suku, budaya, ras, agama, dan sebagainya. Anugrah itu patut disyukuri dengan cara menghargai kemajemukan tetap dipertahankan, dipelihara, dan dikembangkan demi kemajuan dan kejayaan bangsa (Soegito,2005:95). Segala upaya dilakukan untuk menyelesaikan masalah negara, termasuk bencana yang serng melanda negara. 3) Menghargai Jasa-Jasa Pahlawan. Meneladani sikap kepahlawanan dan patriotisme adalah bentuk nyata penghargaan terhadap para pahlawan. Dalam kehidupan sehari-hari, dapat melatih diri supaya memiliki sifat-sifat kepahlawanan dan semangat cinta bangsa dengan

memulainya menghargai para pahlawan bangsa dengan mengingat jasa-jasa mereka (Aman, 2012).

4) Melestarikan Budaya Khas Indonesia. Melestarikan budaya khas bangsa dengan berbagai cara menunjukkan kebanggaan menjadi bangsa Indonesia, perasaan bangga ini harus tumbuh secara wajar dan tidak dipaksakan. Sebagai penerus bangsa, kaum muda harus selalu melestarikan budaya asli Indonesia agar tidak punah karena efek dari globalisasi.

5) Menjunjung Tinggi Nilai Kemanusiaan. Nilai kemanusiaan dapat diartikan sebagai nilai mengenai harkat dan martabat manusia. Manusia merupakan makhluk yang tertinggi diantara makhluk ciptaan Tuhan sehingga nilai-nilai kemanusiaan tersebut mencerminkan kedudukan manusia sebagai makhluk tertinggi diantara makhluk-makhluk lainnya. Seseorang mempunyai nilai-nilai kemanusiaan yang tinggi menghendaki masyarakat memiliki sikap dan perilaku sebagai layaknya manusia. Jika nilai ini dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari ini akan menjadikan bangsa lebih kuat.

6) Mendahulukan Kepentingan Negara Diatas Kepentingan Pribadi. Mendahulukan kepentingan negara diatas kepentingan pribadi adalah salah satu bentuk kesadaran warga negara dalam mewujudkan kekuatan bernegara. Kesadaran bernegara dari seseorang ditentukan oleh kualitas mental sumber daya manusia itu sendiri. Kualitas mental yang diharapkan adalah manusia yang berkualitas tersebut maka diperlukan manusia yang berjiwa inovatif dan tidak kenal menyerah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

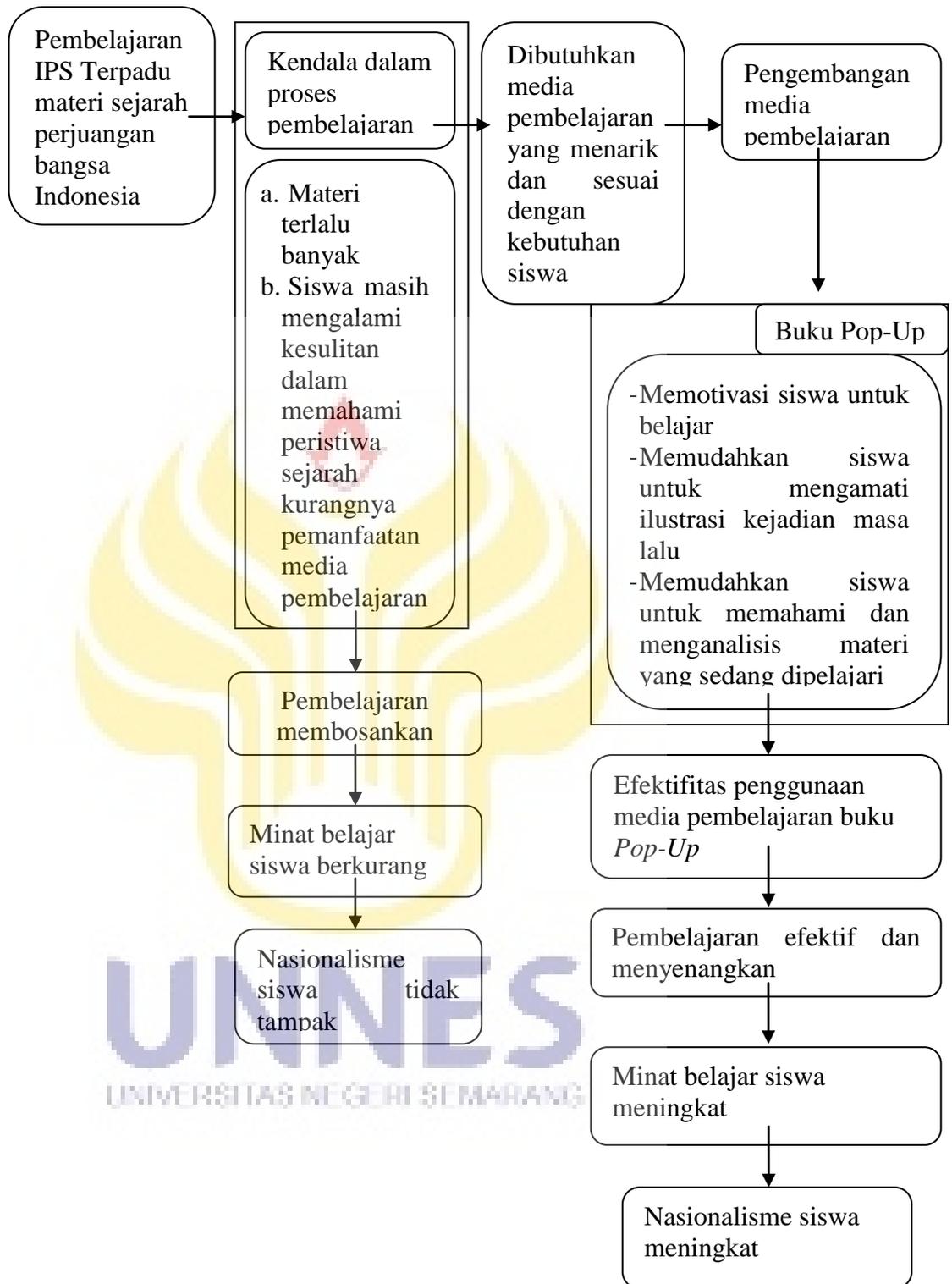
7) Cinta Tanah Air. Cinta tanah air atau patriotisme merupakan

modal yang penting dalam membangun suatu Negara. Suatu negara yang dihuni oleh orang-orang yang cinta tanah air akan membawa kearah kemajuan. Sebaliknya negara yang tidak didukung oleh cinta tanah air dari penduduk tersebut maka Negara tersebut menunggu kehancuran. ergerakan nasional yang tumbuh dan berkembang pada masa kolonial, merupakan wujud cinta tanah air yang puncaknya dengan diproklamasikan kemerdekaan negara kesatuan republik Indonesia.

Nasionalisme siswa dapat dilihat dari tingkah lakunya. Adapun tingkah laku yang mencerminkan nasionalisme adalah sebagai berikut: Siswa merasa bangga menjadi warga negara Indonesia, siswa mampu menghargai jasa-jasa pahlawan, siswa mempunyai rasa tolong menolong kepada sesama, siswa tidak memaksakan pendapat kepada orang lain, siswa giat belajar di era globalisasi, siswa menghormati bapak ibu guru, siswa mencintai produk dalam negeri, siswa menghormati teman di sekolah, dan siswa menunjukkan kepeduliannya kepada sesama.



B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Skema berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dijelaskan bahwa kondisi pembelajaran IPS Terpadu dalam memahami peristiwa

sejarah seringkali siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut karena minimnya media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis cetak Buku *Pop-Up* pada materi Perang Diponegoro. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga memungkinkan untuk meningkatnya tingkat nasionalisme siswa.

C. Hipotesis Kerja

Hipotesis dari penelitian ini yaitu H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS Terpadu berbasis cetak “Buku Pop-Up” materi Perang Diponegoro terhadap nasionalisme siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dikaji pada bab IV, maka dapat ditarik simpulan bahwa:

Ciri-ciri bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nasionalisme diantaranya : (1) tampilan media pembelajaran menarik, (2) materi yang terdapat didalam media pembelajaran runtut, singkat, jelas dan mudah dipahami, (3) media dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan, (4) media pembelajaran berukuran sedang dan dapat digunakan berulang kali, (5) media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, (6) media pembelajaran mempermudah pemahaman, (7) media pembelajaran yang tidak terpaku pada penggunaan LCD dan proyektor, (8) media pembelajaran mampu mendiskripsikan materi dengan gambaran yang dapat ditangkap peserta didik, dan (9) media pembelajaran mampu mendiskripsikan ilustrasi yang terdapat pada materi sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai nasionalisme dalam perilaku peserta didik. Peneliti menerjemahkan bahwa ciri-ciri tersebut hampir sama dengan ciri-ciri media pembelajaran berbentuk Buku *Pop-Up*. *Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *Pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku. Untuk itu peneliti merekomendasikan Buku *Pop-Up* sebagai media pembelajaran untuk dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan beberapa tahapan penelitian. Tahapan penelitian pengembangan menurut Sugiyono memiliki sepuluh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal (Sugiyono, 2010:409). Namun karena keterbatasan tenaga dan waktu, peneliti hanya melakukan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Pada proses pembuatannya, media pembelajaran mengalami revisi media sebanyak dua kali dan revisi materi sebanyak dua kali. Dalam prosesnya media pembelajaran mendapatkan rata-rata presentase dari ahli materi dan media sebesar 93,74% dan masuk dalam kriteria sangat baik digunakan untuk pembelajaran IPS terpadu pokok bahasan Perang Diponegoro kelas VIII SMP N 4 Ungaran.

Penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up Perang Diponegoro berpengaruh terhadap nasionalisme siswa, hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis menggunakan program computer SPSS 21 for windows, diperoleh koefisien regresi variabel X sebesar 0,566. Artinya setiap peningkatan penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up Perang Diponegoro sebesar 1 satuan, maka meningkatkan nasionalisme siswa sebesar 0,566, koefisien bernilai positif artinya ada pengaruh yang positif antara penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up Perang Diponegoro dengan nasionalisme siswa. Berdasarkan perhitungan uji signifikan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,607 > 2,042$) maka dapat di tarik kesimpulan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran Buku Pop-Up pada pembelajaran IPS terpadu terhadap nasionalisme siswa kelas VIII.

Data tersebut dikuatkan dengan uji eksperimen untuk menganalisis perubahan tingkat nasionalisme siswa setelah diberikannya media pembelajaran Buku Pop-Up Perang Diponegoro, maka dalam penelitian ini pengujian dilakukan dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan desain *Posttest-Only Control Design* dengan diperoleh hasil bahwa tingkat nasionalisme pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Buku *Pop-Up* Perang Diponegoro efektif dan dapat meningkatkan nasionalisme siswa. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan nasionalisme kelas control dan kelas eksperimen, perlu diuji secara statistic dengan t-test berkorelasi. Berdasarkan perhitungan, dikonsultasikan dengan t tabel dengan dk n-2, diperoleh dk $32-2=30$, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka t tabel = 2,042. Bila t hitung jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a diterima. Berdasarkan perhitungan ternyata t hitung -52,209 jatuh pada penerimaan H_a dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nasionalisme siswa kelas eksperimen dengan nasionalisme siswa kelas control.

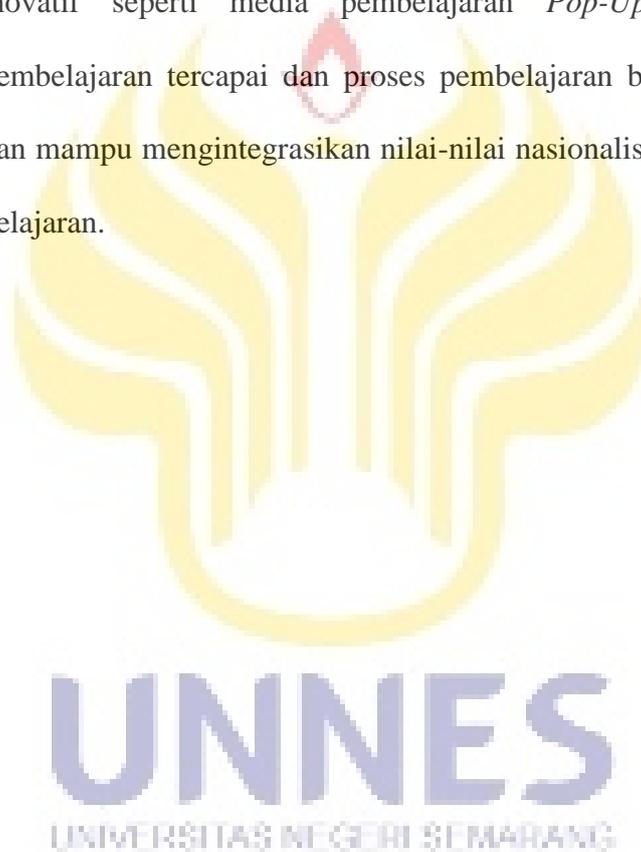
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan penggunaan media pembelajaran Buku *Pop-Up* Perang Diponegoro berpengaruh terhadap nasionalisme, dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat memperkuat nasionalisme siswa, maka :

1. Bagi peneliti lain harus mampu mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up* yang kreatif dengan materi-materi lain yang terdapat dalam

setiap mata pelajaran, sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi siswa dapat termotivasi untuk lebih meningkatkan pemahaman tentang materi sejarah khususnya peristiwa sejarah, dimana materi sejarah memuat nilai-nilai yang bermakna bagi siswa sehingga nilai-nilai tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran *Pop-Up* agar tujuan dari pembelajaran tercapai dan proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme pada setiap materi pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. 2001. *Nasionalisme Dan Sejarah*. Bandung: Satya Historika
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta:Ombak.
- Andriansyah, R. 2014. *Ilustrasi Legenda Dukuh Sumber dalam Buku Pop-up sebagai Media Pendidikan Anak*. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bluemel & Taylor. 2012. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC.
- Carey, Peter. 2012. *Takdir Riwayat Diponegoro*. Kompas. Jakarta.
- , 2011. *Perang Jawa*. Lkis. Jogjakarta
- Depdikbud. 1996. *Konsep Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djoened Poesponegoro, Mawardi. 1993. *Sejarah Nasional Indonesia IV*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Dr. Wina Sanjaya, M.Pd., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Etin Solihatini dan Raharjo. (2011). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eko Pramono, Suwito. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Penerbit Mandar Maju Indrakusuma.
- Iif Khoiru Ahmadi dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Kartodirjo, Sartono. 1992. *Sejarah Indonesia Baru 1500-1900*. Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama.
- Kohn, Hans. 1984. *Nasionalisme arti dan Sejarahnya*. Jakarta: Erlangga
- Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta. Grasindo
- Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena
- Kuncoro, Akhmad. 2012. *Ilustrasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Kisah Wayang dalam Bentuk Buku Pop-Up*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- MD, Sagimun. 1965. *Pahlawan Dipanegara Berjuang*. Djakarta. Gunung Agung
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Muhammad Numan Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Muslim. 2013. *Pengaruh Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Kelas XI MA Al Asror Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Nugraheni, Silvia Oti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Legenda dengan Buku Pop-Up untuk Siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten Pati*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*,(Jakarta: PT. Grasindo,2007).
- Sadiman, Arif. 1986. *Media Pendidikan "Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya"*. Jakarta: Rajawali
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Suhartono. 2011. *Sejarah Pergerakan Nasional Dari Budi Utomo sampai Proklamasi 1908-1945*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sugiyono. 2015. *Research and Development*. Bandung: Alfabeta

-----, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.

Trianto (2012: 6-7 Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran “Landasan dan Aplikasinya”*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumber Laman

(edu-articles.com, 2015).

Robert Sabuda, Frequenty Asked Question, Creative Questions, Robertsabuda.com Short History of *Pop-ups*, www.markhiner.co.uk/history-text.htm

Lisha: www.Popupcardcompany.com,

Dzuanda. 2011. Design Pop-up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?. Jurnal Library ITS Undergraduate, (<http://library.its.undergraduate.ac.id> diakses pada 15 Februari 2016)

Montanaro, Ann. 1993. A Concise History of Pop Up and Movable Books. USA: Lewsiton. Jurnal Library Rutgers edu, (<http://libraries.rutgers.edu>, diakses pada tanggal 20 Januari 2016).



Dokumentasi



Proses pembelajaran menggunakan Buku Pop-Up Perang Diponegoro (Sumber: Dok. Pribadi)



Proses pembagian angket (Sumber: Dok. Pribadi)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG