



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU *POP-UP STORY*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA
SEKITAR PROKLAMASI KELAS VB
SDN TAMBAKAJI 01 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan

Oleh

Yan Kana Kantisia

1401413114

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yan Kana Kantisia

NIM : 1401413114

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Juli 2017



Yan Kana Kantisia

1401413114

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang”,

nama : Yan Kana Kantisia

NIM : 1401413114

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Juli 2017

Disetujui oleh

Pembimbing Utama,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Pembimbing Pendamping,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

UNNES
Disahkan oleh
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Universitas Negeri Semarang



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang” karya,

nama : Yan Kana Kantisia

NIM : 1401413114

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Jurusan, Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal.....

Semarang, 10 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi




Sekretaris,



Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji utama,

Dosen Pembimbing Utama,



Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Dosen Pembimbing Pendamping,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Barang siapa yang mengkehendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang mengkehendaki akherat maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa mengkehendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu (HR. Turmudzi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua

Bapak Sumpono dan Ibu Supriyanti dan Adik Ortega Jaya Sempana yang selalu mendukung dan memberi doa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini peneliti mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dra. Munisah, M.Pd., Penguji Utama.
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd Pembimbing Utama.
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Pembimbing Pendamping.
7. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Validator Materi.
8. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Validator Bahasa.
9. Dra. Sumilah, M.Pd., Validator Media.
10. Dwi Agus Priyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Tambakaji 01 Semarang.
11. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal hingga selesai.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkah dan rahmat dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2 Agustus 2017



Yan Kana Kantisia
NIM. 1401413114

ABSTRAK

Kantisia, Yan Kana. 2017. Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah terdapatnya permasalahan dalam pembelajaran IPS yang belum optimal dan media yang terbatas hanya menggunakan gambar sederhana dan gambar berukuran kecil, media konkrit yang terbatas dan kurang memvisualkan isi materi, keterbatasan buku teks yang banyak materi sehingga siswa kurang mendapat pengalaman langsung ketika mendapatkan materi dalam pembelajaran dan hasil belajar IPS memiliki rerata rendah. Sehingga perlu dikembangkan media buku *pop-up story* pada pembelajaran IPS. Rumusan masalah adalah bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media buku *pop-up story* pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi? Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain dan komponen media buku *pop-up story* pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan produk akhir. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tambakaji 01 yang menjadi sampel adalah siswa kelas VB dengan teknik *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/uji persyaratan analisis, uji t, uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku *pop-up story* layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 90%, komponen kebahasaan 95% dan komponen penyajian 90%. Media buku *pop-up story* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 11,843 dan peningkatan rata-rata *gain* sebesar 0,4168 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media buku *pop-up story* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi. Saran penelitian selanjutnya dapat menambahkan kelengkapan baik dari segi isi yang lebih ringkas dan jelas, kemudian menambahkan kelengkapan komponen penyajian seperti teknik pembuatan yang lebih bervariasi.

Kata kunci: Media buku *pop-up story*; IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.4.1 Rumusan Umum.....	9
1.4.2 Rumusan Khusus.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum.....	10
1.5.2 Tujuan Khusus.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
1.7 Spesifikasi Produk ysng Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Teori - Teori Belajar.....	14
2.1.2 Hakikat Belajar.....	18
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	24

2.1.4 Hasil Belajar	29
2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD	34
2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran	44
2.1.7 Hakikat Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	59
2.1.8 Prototipe Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	70
2.1.9 Aspek/Kriteria Penilaian Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	78
2.2 Kajian Empiris	90
2.3 Kerangka Berpikir	95
BAB III METODE PENELITIAN	98
3.1 Jenis Penelitian	98
3.2 Model Pengembangan	98
3.3 Posedur Penelitian	100
3.4 Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian	109
3.4.1 Subyek Penelitian	109
3.4.2 Lokasi Penelitian	109
3.4.3 Waktu Penelitian	109
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	110
3.5.1 Populasi	110
3.5.2 Sampel	110
3.6 Teknik Pengumpulan Data	111
3.6.1 Tes	111
3.6.2 Kuesioner (Angket)	112
3.6.3 Dokumentasi	113
3.6.4 Observasi	113
3.7 Variabel Penelitian	114
3.7.1 Variabel Dependen/Terikat	114
3.7.2 Variabel Independen/Bebas	114
3.7.3 Definisi Operasional	115
3.8 Uji Coba Intrumen, Validitas dan Reliabilitas	115
3.8.1 Uji Validitas	116
3.8.2 Uji Reliabilitas	117

3.8.3 Taraf Kesukaran Butir Soal Instrumen	119
3.8.4 Daya Beda Butir Soal	120
3.9 Analisis Data Produk.....	122
3.9.1 Analisis Data Uji kelayakan Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	122
3.9.2 Analisis Data Angket Tanggapan Guru dan Siswa	124
3.10 Analisis Data Awal.....	125
3.11 Analisis Data Akhir	126
3.11.1 Uji T.....	126
3.11.2 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>)	127
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	129
4.1 Hasil Penelitian	129
4.1.1 Pengembangan Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	129
4.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	142
4.1.3 Angket Tanggapan Siswa dan Guru	155
4.1.4 Keefektifan Media Buku <i>Pop-Up Story</i>	160
4.2 Pembahasan	165
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian.....	165
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	175
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	178
5.1 Simpulan.....	178
5.2 Saran.....	179

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Prototype Media Buku Pop-Up Story	70
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Komponen Media.....	78
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian kelayakan Isi	81
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian	84
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan	87
Tabel 3.1	Kebutuhan Guru Terhadap Media Buku Pop-Up Story	102
Tabel 3.2	Kebutuhan Siswa Terhadap Media Buku Pop-Up Story	103
Tabel 3.3	Definisi Variabel	115
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	117
Tabel 3.5	Hasil Analisis Uji Realiabilitas Soal Pilihan Ganda	119
Tabel 3.6	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	119
Tabel 3.7	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	120
Tabel 3.8	Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba.....	122
Tabel 3.9	Hasil Uji Coba Soal Pada Siswa VB SDN Wonosari 03	122
Tabel 3.10	Kriteria Hasil Persentase Kelayakan Media.....	124
Tabel 3.11	Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru Dan Siswa.....	125
Tabel 3.12	Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
Tabel 3.13	Kategori Perolehan N-Gain.....	128
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	129
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa.....	131
Tabel 4.3	Rancangan Media Buku Pop-Up Story	134
Tabel 4.4	Desain Media Buku Pop-Up Story.....	138
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	142
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	144
Tabel 4.7	Hasil Revisi Desain Berdasarkan Masukan Pakar	148
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	156
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru.....	158
Tabel 4.10	Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	160
Tabel 4.11	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	161
Tabel 4.12	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	162

Tabel 4.13 Uji T-test Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	162
Tabel 4.14 Uji Peningkatan N-Gain.....	163



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	46
Gambar 2.2	Istilah Dasar Pop-Up.....	64
Gambar 2.3	Mekanisme Dasar Pop-Up dalam Bentuk 3D.....	64
Gambar 2.4	Desain Media Buku Pop-Up Story	69
Gambar 2.5	Kerangka Berpikir.....	97
Gambar 3.1	Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall.....	99
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian	100
Gambar 4.1	Diagram Hasil Validasi Penilaian Tahap I	143
Gambar 4.2	Diagram Hasil Validasi Penilaian Tahap II	147
Gambar 4.3	Warna Bom Atom Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	149
Gambar 4.4	Keterangan Gambar Ilustrasi 2 Sebelum dan Sesudah Direvisi	150
Gambar 4.5	Keterangan Gambar Ilustrasi 3 Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	150
Gambar 4.6	Keterangan Gambar Ilustrasi 4 Sebelum dan Sesudah Direvisi	151
Gambar 4.7	Keterangan Gambar Ilustrasi 5 Sebelum dan Sesudah Direvisi	151
Gambar 4.8	Keterangan Gambar Ilustrasi 6 Sebelum dan Sesudah Direvisi	152
Gambar 4.9	Keterangan Gambar Ilustrasi 7 Sebelum dan Sesudah Direvisi	152
Gambar 4.10	Penambahan Materi dan Daftar Pustaka.....	153
Gambar 4.11	Sampul Depan Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	153
Gambar 4.12	Tata letak Penulisan Sebelum dan Sesudah Direvisi	154
Gambar 4.13	Sampul Belakang Sebelum dan Sesudah Direvisi	154
Gambar 4.14	Petunjuk Penggunaan Media Buku Pop-Up Story.....	155
Gambar 4.15	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	157
Gambar 4.16	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru.....	159
Gambar 4.17	Peningkatan Hasil Belajar	164

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen	185
Lampiran 2	Instrumen Validasi Penilaian Tahap I	188
Lampiran 3	Instrumen Validasi Penilaian kelayakan Isi	190
Lampiran 4	Instrumen Validasi Penilaian Penyajian Media.....	195
Lampiran 5	Instrumen Validasi Penilaian Kebahasaan	200
Lampiran 6	Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	204
Lampiran 7	Angket Tanggapan Siswa	205
Lampiran 8	Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	208
Lampiran 9	Angket Tanggapan Guru	209
Lampiran 10	Desain Media Buku Pop-Up Story	213
Lampiran 11	Kisi-kisi Tes Uji Coba	217
Lampiran 12	Tes Uji Coba.....	219
Lampiran 13	Kunci Jawaban Tes Uji Coba	230
Lampiran 14	Pedoman Penilaian Tes Uji Coba.....	231
Lampiran 15	Silabus	233
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	237
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	260
Lampiran 18	Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Daya Beda	282
Lampiran 19	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	287
Lampiran 20	Hasil Uji Reliabilitas	290
Lampiran 21	Analisis Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	291
Lampiran 22	Analisis Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	292
Lampiran 23	Daftar Nama Siswa SDN Tambakaji 01	294
Lampiran 24	Angket Kebutuhan Siswa	296
Lampiran 25	Angket Kebutuhan Guru.....	298
Lampiran 26	Validasi Tahap I Pakar Materi.....	301
Lampiran 27	Validasi Tahap II Pakar Materi	303
Lampiran 28	Validasi Tahap I Pakar Bahasa.....	308
Lampiran 29	Validasi Tahap II Pakar Bahasa	310

Lampiran 30	Validasi Tahap I Pakar Media	315
Lampiran 31	Validasi Tahap II Pakar Media	317
Lampiran 32	Rekapitulasi Instrumen Validasi Penilaian Tahap I	322
Lampiran 33	Rekapitulasi Instrumen Validasi Penilaian Tahap I	323
Lampiran 34	Angket Tanggapan Siswa	324
Lampiran 35	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	327
Lampiran 36	Angket Tanggapan Guru	329
Lampiran 37	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	333
Lampiran 38	Hasil Belajar Tes Uji Coba	334
Lampiran 39	Lembar Soal Pretest dan Posttest Uji Skala Besar	335
Lampiran 40	Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	344
Lampiran 41	Hasil Pretest	345
Lampiran 42	Hasil Posttest	347
Lampiran 43	Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest dan Posttest	349
Lampiran 44	Uji Normalitas Pretest	351
Lampiran 45	Uji Normalitas Posttest	352
Lampiran 46	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji-T)	353
Lampiran 47	Peningkatan Rata-Rata (N-Gain)	354
Lampiran 48	Surat Ijin Penelitian	356
Lampiran 49	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	357
Lampiran 50	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Soal	358
Lampiran 51	Catatan Lapangan	359
Lampiran 52	Dokumentasi	364

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai usaha untuk pencapaian hasil belajar dan perkembangan siswa secara optimal. Berkenaan dengan pendidikan sebagaimana yang telah disusun dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Kemudian pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003:2-4).

Maka dari itu setiap anak memiliki hak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 yang

berpedoman pada BSNP, menyatakan bahwa kurikulum dijenjang pendidikan dasar dan menengah mengacu pada standar isi dan standar kompetensi yang terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai (BSNP, 2006:175).

IPS memiliki tujuan yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006:175-176).

Hasil temuan Pengabdian Masyarakat (Saliman,2014:4) menyebutkan bahwa IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Bahkan ada anggapan bahwa mata pelajaran IPS mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi tahun-tahun, rentetan peristiwa, kejadian, tokoh-tokoh, dan fakta-fakta kering lainnya. Kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran IPS masih monoton dalam menyampaikan materi sehingga tidak mampu menciptakan iklim pembelajaran yang dinamis dan atraktif. Akibat dari tidak menariknya penyampaian IPS, nilai siswa menjadi tidak terlalu bagus karena terkesan mudah

dan menyepelekan sehingga nilai siswa cenderung rendah, metode pengajaran yang masih menggunakan ceramah, *one-way communication*, tidak tersedianya media dan ketidakmampuan membuat media yang menyebabkan siswa cepat bosandan tidak paham dengan apa yang diajarkan. Dari temuan pengabdian masyarakat tersebut menunjukkan bahwa masih terjadi permasalahan pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, wawancara dan data dokumen siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang juga terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS bahwa minat belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran IPS karena kesulitan dalam menghafal materi, dan minat membaca siswa yang kurang dalam materi IPS sehingga bekal materi minim ketika pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS minim hanya gambar sederhana, gambar berukuran kecil, hal tersebut tidak dapat menjangkau siswa secara keseluruhan, sehingga media yang ada belum cukup mewakili kebutuhan pembelajaran siswa. Media konkrit yang minim dalam memvisualkan isi materi, buku teks yang digunakan siswa cenderung banyak materi, menjadikan sedikitnya pengalaman langsung yang diperoleh siswa dalam mendapatkan materi.

Permasalahan tersebut didukung pada data pencapaian hasil ulangan akhir semester 1 IPS siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang, yaitu dari 38 siswa, masih terdapat 20 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai terendah 46 dan nilai tertinggi 89, sedangkan nilai rata – rata sebesar 66,37. Ini menunjukkan bahwa secara klasikal terdapat 18 siswa (47,37%) yang telah mencapai nilai KKM

dan 20 siswa (52,63%) diantaranya belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, catatan lapangan, dan wawancara dengan guru kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS karena kesulitan dalam menghafal materi, dan minat membaca siswa yang kurang dalam materi IPS.
2. Terbatasnya media yang ada di SDN Tambakaji 01 dalam pembelajaran IPS. Media yang digunakan guru hanya berupa gambar sederhana dan ukurannya kecil sehingga tidak dapat menjangkau konsentrasi siswa secara menyeluruh, jumlah siswa yang banyak dan ketersediaan media yang minim membuat materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS tidak maksimal.
3. Pengembangan media pada pembelajaran IPS kurang menarik sehingga kurang memvisualkan isi materi kepada siswa, gambar sederhana, berukuran kecil, dan pada buku teks terdapat banyak bacaan namun hanya sedikit gambar yang dapat memvisualkan isi materi, sehingga isi materi yang dibutuhkan oleh siswa pada pembelajaran IPS kurang tersalurkan secara maksimal.

4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. Terdapat 20 siswa (52,63%) yang mendapat nilai di bawah KKM dan hanya 18 siswa (47,37%) yang telah mendapat nilai di atas KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, peneliti membatasi permasalahan pada keterbatasan media pembelajaran IPS yaitu berupa gambar sederhana, gambar yang digunakan berukuran kecil, dan buku yang digunakan kurang memvisualkan isi materi karena terlalu banyak bacaan, sehingga dibutuhkan pengembangan media yang lebih menarik, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media buku *Pop-Up Story* karena dengan media buku *Pop-Up Story* dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penggunaannya seperti membuka, menggeser, menutup dan efek bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi pada lembaran buku, media ini juga dapat digunakan secara individu maupun kelompok untuk mencari tahu bahkan menemukan sendiri tentang materi yang dibutuhkan siswa. Kesesuaian dengan materi yaitu Peristiwa Sekitar Proklamasi dimana Buku *Pop-Up Story* memberikan efek muncul dan dapat timbul saat dibuka atau ditutup sehingga memberikan kesan mengejutkan dan ilustrasi cerita dalam materi dapat tersampaikan dengan cara penyajian visual tiga dimensional, hal tersebut dapat menarik rasa ingin tahu, motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, dengan media Buku *Pop-Up Story* penyampaian materi oleh guru dapat tersalurkan

dengan baik, siswa mampu menyerap materi dengan baik, siswa tidak mudah bosan dan siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Menurut Hornby (2003:1020) disebutkan bahwa book atau buku berarti buku atau karya cetak yang didalamnya adalah gabungan beberapa halaman yang disatukan didalam sebuah sampul sehingga dapat di balik dan dibaca. Kemudian *pop* yang berarti muncul secara tiba-tiba. Adapun *pop art* berarti jenis karya seni berdasarkan pada kebudayaan populer dan menggunakan material seperti iklan, film, gambar. Sedangkan *Up* mengandung arti atas atau ke atas. *Story* adalah deskripsi dari kejadian dan orang yang penulis atau pembicara berikan dengan maksud menghibur orang lain. Sehingga gabungan dari kata buku *pop-up story* memiliki arti sebuah karya cetak (buku) yang termasuk dalam jenis karya seni dengan menggunakan material gambar dan memiliki efek muncul ke atas secara tiba-tiba ketika dibuka dan ditutup yang menceritakan deskripsi kejadian.

Menurut Bluemel dan Taylor (dalam hanifah, 2014:50) *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interkasinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaranya. Sedangkan menurut Montanaro (dalam Rahmah, 2016:12) yaitu sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini menggunakan teknik lipat kertas, walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih

berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi serta perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin.

Menurut Kurniawati (2016:2) menyebutkan bahwa Media buku *pop-up story* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak, dan juga merupakan salah satu cara komunikasi lisan melalui dialog antara anak dan guru dalam bentuk Tanya jawab menggunakan alat bantu komunikasi berupa sebuah Buku *pop-up story*. Kemudian Nurgiyantoro (2016:153) menyebutkan buku dapat menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan, ilustrasi/gambar dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan.

Menurut Dzuanda (dalam Hanifah, 2014: 50) media *pop-up book* ini dapat memberikan manfaat pada pembaca, yaitu (1) mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukan dengan lebih baik, (2) mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak), (3) mengembangkan kreatifitas anak, (4) merangsang imajinasi anak, (5) menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda), dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tisna Umi Hanifah pada tahun 2014 dengan judul “Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan verbal-Lingusitik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)”. Berdasarkan hasil perhitungan uji *t independent pretest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai thitung = - 0,237 dengan tingkat signifikan kurang dari 0,05 yaitu $0,025 > 0,05$ artinya kecerdasan verbal-linguistik pada anak sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media *Pop-Up Book* adalah sama. Data hasil perhitungan uji-t *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} = 8,112$ dengan $\text{Sig. (2 tailed)} < 0,05$. Dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media *pop-up* berbasis tematik dapat meningkatkan kecerdasan verbal-Lingusitik anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil skor *posttest* pada kelas eksperimen yang mendapat *treatment* media *pop-up book* berbasis tematik memperoleh hasil lebih tinggi dari kelas control yang tidak mendapatkan *treatment*.

Penelitian lain yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatchul Mubarak Febrianto pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Media dalam Bentuk Buku *Pop-Up Book* pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDN Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik”. Hasil penelitian menyebutkan dengan menggunakan media *pop-up* dapat menjadikan para siswa antusias dalam proses belajar, fokus dan perhatian siswa akan selalu tertuju pada penjelasan dan alat peraga yang

diterapkan, siswa mampu mengeksplor unsur titik, garis, bidang, bentuk warna dalam objek gambarnya, respon siswa dalam pembelajaran unsur-unsur rupa dengan menggunakan media *pop-up* sangat baik.

Berdasarkan temuan penelitian menunjukan bahwa media buku *pop-up* tersebut telah layak digunakan dalam pembelajaran. Media buku *pop-up* juga terbukti efektif ketika digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian yang peneliti lakukan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian dan pengembangan dengan judul, “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* pada pembelajaran IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang”.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Rumusan Umum

Bagaimana cara mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi di kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang?

1.4.2 Rumusan Khusus

Adapun rumusan masalah dapat dirincikan sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang?
2. Bagaimana keefektifan media Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengembangkan desain dan komponen media Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut.

1. Untuk mengkaji kelayakan media Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang.
2. Untuk menguji keefektifan media Buku *Pop-Up Story* materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu dapat mengembangkan produk berupa *buku pop-up story* yang digunakan sebagai pendukung referensi siswa dalam belajar IPS, khususnya pada materi peristiwa sekitar proklamasi, sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran dengan maksimal.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti terkait dengan pengembangan media Buku *Pop-Up Story* pada pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Bagi Guru

Melalui pengembangan media Buku *Pop-Up Story* pada pembelajara IPS dapat dipakai sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif, variatif dan tentunya menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, dan juga meningkatkan kreativitas guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan media yang ada sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Melalui pengembangan media Buku *Pop-Up Story* pada pembelajara IPS dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa antusias, keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS peristiwa sekitar proklamasi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dapat menambah referensi bagi pihak sekolah untuk senantiasa meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dengan menggunakan media Buku *Pop-Up Story* dalam materi Peristiwa Sekitar Proklamasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Buku *Pop-Up Story* menyajikan ilustrasi gambar dari setiap halaman yang berbentuk tiga dimensi dan dapat muncul ke permukaan ketika buku dibuka dan ditutup kembali.
2. Buku *Pop-Up Story* berisi tentang materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, dari mulai Peristiwa bom atom Nagasaki dan Hiroshima dan pertemuan tiga tokoh pergerakan nasional dengan Jenderal Terauchi di Dalat Vietnam, menanggapi berita kekalahan Jepang, Peristiwa Rengasdengklok, Peumusan teks Proklamasi, dan Detik-detik proklamasi 17 Agustus 1945. Kemudian tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan, Menghargai jasa dan peranan tokoh proklamasi kemerdekaan.
3. Buku *Pop-Up Story* didesain dengan bentuk tiga dimensi yang dapat memberi efek muncul dan bergerak ketika buku dibuka secara 180°.
4. Penyampaian materi yang terwakilkan dengan gambar visual tiga dimensi dengan penambahan materi di setiap sisi gambar dengan alur cerita/*story*.
5. Buku *Pop-Up Story* dapat digunakan secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar, sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada. Buku *Pop-Up Story* memenuhi aspek penilaian kualitas yaitu, aspek materi atau isi, aspek bahasa, dan aspek penyajian
6. Bentuk buku *Pop-Up Story* adalah sebagai berikut :
 - (a) Ukuran buku *Pop-Up Story* : 21 cm x 29 cm
 - (b) Ukuran kertas : A4

- (c) Halaman sampul : menggunakan kertas *ivory* 230
- (d) Pop-up : menggunakan kertas *ivory* 230
- (e) Isi : menggunakan kertas *ivory* 230



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori - Teori Belajar

(a) Teori Konstruktivisme

Menurut Hamdani (2011:64) teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas). Kemudian Siregar dan Nara (2014:39) menyatakan bahwa teori konstruktivisme belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh seseorang yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri sebagai pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru. Sedangkan Rifa'I dan Anni (2012:114) menyebutkan teori konstruktivisme mengharuskan peserta didik untuk menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks ke dalam dirinya sendiri, peserta didik dipandang sebagai individu yang dapat menyaring informasi baru yang berlawanan dengan prinsip dan dapat merevisi prinsip tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah proses kegiatan belajar yang menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan atau informasinya sendiri serta mampu menerapkan dan menyaring pengetahuan yang didapatkan, dari hasil belajar

tersebut siswa tidak hanya sekedar tahu tentang pengetahuan yang didapatkan melainkan dapat memahami pengetahuan tersebut dengan cara menerapkan dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi siswa dalam proses kegiatan belajar. Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan guru, tidak hanya memberikan materi saja namun juga sebagai pembimbing dan fasilitator dimana guru membimbing kemampuan belajar siswa dengan cara guru memberi fasilitas kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

(b) Teori Behavioristik

Menurut Aunurrahman (2016:39) menyebutkan bahwa teori ini menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak dapat dilihat, teori ini juga meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian didalam lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:89) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang tampak dan tidak tampak, perilaku tampak misalnya: menulis, memukul, menendang, sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, bernalar, dan berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar akan bersifat permanen, dalam arti akan bertahan lama dalam waktu yang relative lama sehingga pada suatu waktu perilaku tersebut dapat merespon stimulus yang sama atau hampir sama.

Sedangkan Suprijono (2014:17) dalam persepektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan dan respon. Pembelajaran sebagai proses pembiasaan yang melalui pengalaman secara langsung. Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan. Perilaku dalam behaviorisme adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Selain itu menurut Hamdani (2011:63) bahwa teori behaviorisme yang memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam menerima rangsangan sehingga tingkah laku dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar.

Siregar dan Nara (2014:25) menyatakan bahwa teori behavior atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon, teori ini berasal dari lingkungan karena belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik menekankan pada perubahan perilaku atau tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar, yang dapat dipergunakan untuk merespon stimulus yang sama atau hampir sama. Perilaku yang diwujudkan individu adalah hasil dari pembiasaan dan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus sehingga menjadi suatu kebiasaan dalam berperilaku. Dalam perubahan perilaku dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor baik dari lingkungan maupun dari dalam siswa sendiri. Dalam teori ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan,

menekankan pada pengalaman siswa dalam kelas yang dapat membentuk perilaku siswa sesuai harapan dan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang didapatkan.

(c) Teori Kognitif

Aunurrahman (2016:44) menyatakan bahwa teori kognitif merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif atau model konseptual, teori ini lebih menekankan kebermaknaan keseluruhan sesuatu dari pada bagian-bagian, maka belajar dipandang sebagai proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain. Menurut Siregar dan Nara (2014:30) menyatakan teori kognitif menekankan pada proses belajar, pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan dan proses tersebut mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh.

Rifa'i dan Anni (2012:105) menyebutkan teori kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian memori, elaborasi, rehearsal, pelacakan kembali, dan pembuatan informasi yang bermakna guna mengkaji berbagai konsep tersebut maka lebih difokuskan pada pengetahuan kognitif yang ditekankan pada pendekatan pengolahan informasi. Sedangkan Suprijono (2014:22) menjelaskan bahwa belajar menurut teori kognitif merupakan proses mental yang perubahannya tidak dapat diamati secara langsung. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman merupakan tingkah laku yang tidak tampak. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang kompleks.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori kognitif lebih menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir mengenai pengetahuan siswa yang didapatkan melalui proses belajar, interaksi siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa secara internal. Sehingga dalam penelitian ini siswa sekolah dasar masih pada tahap pengalaman konkret, yang sesuai dengan penelitian ini penggunaan media pembelajaran menggunakan contoh yang konkret, seperti visual gambar dapat memberikan pengalaman konkret dalam pembelajaran.

Berikut akan disampaikan konsep mengenai belajar, yaitu hakikat belajar, hakikat pembelajaran, hasil belajar, hakikat IPS di SD, hakikat media pembelajaran dan hakikat media buku *pop-up story*.

2.1.2 Hakikat Belajar

Dalam hakikat belajar menjelaskan beberapa teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu: (1) pengertian belajar; (2) prinsip-prinsip belajar; (3) faktor-faktor belajar.

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang umum dilakukan seseorang guna memperoleh hal baru yang dibutuhkan, namun dalam pembahasan belajar kali ini ditinjau dari beberapa sumber yang memiliki pengertian berbeda-beda, antara lain.

Menurut R. Gagne (dalam Susanto,2014:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan

dimana terjadi interaksi antar guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran.

Menurut Hamalik (2008:27) menyatakan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman bahwa pengalaman berperan penting dalam pengetahuan yang didapatkan melalui belajar. Menurut Susanto (2014:4) belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Sedangkan W.S Winkel (dalam Susanto,2014:4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.

Menurut Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Siregar dan Nara, (2014: 17) belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek, yaitu : (a) bertambahnya jumlah pengetahuan; (b) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi; (c) ada penerapan pengetahuan; (d) menyimpulkan makna; (e) adanya perubahan sebagai pribadi.

Berdasarkan uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengalaman positif dalam pengetahuan dan menghasilkan perubahan pada individu melalui pengalaman berupa pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap yang baik, perubahan tersebut mampu meningkatkan pengetahuan, kemampuan mengingat, dalam perubahan tersebut bersifat permanen, kontinu, dan fungsional. Semakin sering seseorang belajar maka semakin meningkat pengetahuan belajar yang dimilikinya.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010:27) prinsip-prinsip belajar terdiri dari kesesuaian dengan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai dengan hakikat belajar, sesuai dengan materi pelajaran yang harus dipelajari dan sesuai dengan keberhasilan belajar. Menurut Anitah (2011:1.9) menyatakan bahwa prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan didalam pelaksanaan belajar. Sebagai suatu hukum prinsip belajar akan menentukan proses dan hasil belajar prinsip.

Menurut Suprijono (2014:4-5), prinsip-prinsip belajar antara lain: Pertama, prinsip adalah perubahan perilaku sebagai hasil tindakan rasional yang disadari, berkesinambungan, bermanfaat sebagai bekal hidup, sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, bertujuan dan terarah, mencakup semua potensi kemanusiaan. Kedua, belajar merupakan proses yang terjadi akibat dari dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman atau hasil interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2016:137) prinsip-prinsip belajar meliputi: (a) prinsip perhatian dan motivasi; (b) prinsip transver dan retensi; (c) prinsip keaktifan; (d) prinsip keterlibatan langsung; (e) prinsip pengulangan; (f) prinsip tantangan; (g) prinsip balikan dan penguatan; (h) prinsip perbedaan individual. Menurut Rifa'I dan Anni (2012:79) beberapa prinsip belajar lama dari teori dan penelitian yang masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu: keterdekatan (*contiguiry*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). Selain itu Gagne juga mengusulkan tiga prinsip lain yang harus ada pada diri pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar, ketiga prinsip itu adalah informasi aktual, kemahiran, dan strategi

Berdasarkan beberapa pendapat prinsip belajar beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan pegangan/ketentuan yang dipakai guru untuk menentukan hal-hal positif dan membangun pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dimana prinsip-prinsip tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, karakter dan kebutuhan siswa sehingga guru dapat melaksanakan prinsip-prinsip belajar sesuai ketentuan yang telah dipilih agar proses dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal dan kegiatan pembelajaran dapat bervariasi.

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2013:54-60) terdapat beberapa faktor intern yang mempengaruhi belajar, yaitu :

- (a) Faktor jasmani, yaitu kesehatan badan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat proses belajar.
- (b) Faktor psikologis, meliputi (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang dengan lingkungan baru, (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek, (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan, (4) bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar, (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar, (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar, (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- (c) Faktor kelelahan, meliputi (1) kelelahan jasmaniyaitu lelah atau lunglainya tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu:

- (a) Faktor keluarga, yaitu (cara orang tua mendidik), (hubungan antar anggota keluarga), (suasana rumah), (keadaan ekonomi keluarga), (pengertian keluarga), (latar belakang keluarga)
- (b) Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.

- (c) Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Aunurrahman (2016:178) menyebutkan faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa antara lain: (a) ciri khas atau karakteristik; (b) sikap terhadap belajar; (c) motivasi belajar; (d) konsentrasi belajar; (e) mengolah bahan belajar; (f) menggali hasil belajar (g) rasa percaya diri; dan (h) kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa sebagai berikut:

- (a) Faktor guru, seorang guru harus mempunyai 4 kompetensi yaitu kompetensi pedagogis, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian agar dapat memfasilitasi dan memotivasi kegiatan belajar siswa.
- (b) Lingkungan siswa yang dapat memberikan pengaruh positif namun juga dapat memberikan pengaruh negatif.
- (c) Kurikulum sekolah merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran.
- (d) Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang mendukung dan memudahkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam belajar adalah faktor dari dalam diri sendiri atau disebut dengan *intern* dan faktor dari luar atau disebut dengan *ekstern*, sangat banyak kalsifikasi dalam setiap faktor tersebut dengan garis besar yang sama yaitu dapat mempengaruhi proses kesiapan dalam belajar baik dari segi proses belajar maupun hasil belajar, dari kedua faktor yaitu dari faktor intern dan ekstern guru

memegang peranan penting untuk mengatur kegiatan dalam pembelajaran, selain itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa untuk meminimalisir faktor yang terhambat dalam pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan mengenai pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar (Susanto, 2014:18). Selain itu menurut Suprijono (2014:13) pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari.

Pendapat lain dari Hamdani (2011:23) pembelajaran adalah usaha guru dalam membentuk tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa, Winkel (dalam Siregar dan Nara, 2014:17).

Menurut Anita (2011:1.18) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi alat, siswa dan guru. Semua unsur atau komponen tersebut saling

berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan.

Menurut Nasution (dalam Susanto, 2014:23) mengemukakan bahwa mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan siswa atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Sedangkan menurut Muwarni (dalam Susanto, 2014:23) mengemukakan bahwa dalam melakukan kegiatan mengajar guru harus memberi kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar. Dalam hal ini, yang belajar adalah siswa itu sendiri dengan kegiatannya sendiri.

Berdasarkan uraian beberapa ahli mengenai pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dalam kegiatan belajar, dimana guru bertugas untuk merancang hal-hal yang mendukung proses belajar siswa, kemudian guru juga harus memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk mengeksplor diri dalam belajar dan memfasilitasi siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat mengembangkan inspirasi dan mengeksplor pengetahuannya untuk memperoleh pemahaman pada materi dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'I dan Anni (2012:159-161) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila tersedianya komponen pembelajaran yang mendukung.

Komponen dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, berikut komponen-komponen pembelajaran:

(a) Tujuan

Tujuan kegiatan pembelajaran yaitu berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku. Setelah melakukan proses belajar setiap individu akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring. Dampak pengiring berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tanggung rasa, kecermatan dalam berbahasa dan bertindak serta rasa tanggung jawab.

(b) Subjek Belajar

Siswa berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam proses pembelajaran. Subjek karena siswa melakukan proses belajar-mengajar, sedangkan objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan tingkah laku pada diri individu.

(c) Materi Pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran yang berada dalam silabus, RPP, dan sumber belajar. Materi yang komprehensif, sistematis, dan jelas akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

(d) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik harus dapat mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, dan materi pengajaran.

(e) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, pendidik perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

(f) Penunjang

Komponen penunjang berupa fasilitas belajar, sumber belajar, alat pengajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya. Penunjang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah kegiatan pembelajaran.

Sugandi (dalam Hamdani, 2011:48) menyatakan bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran sebagai berikut.

- (a) Tujuan, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.
- (b) Subjek belajar, dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai subjek sekaligus objek.
- (c) Materi pelajaran, komponen utama dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran.
- (d) Strategi Pembelajaran, kegiatan pembelajaran diyakini lebih efektif ketika guru memilih strategi yang tepat sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- (e) Media pembelajaran, alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
- (f) Penunjang, berupa fasilitas, sumber belajar, bahan pelajaran, alat pelajaran yang digunakan, untuk memperlancar proses pembelajaran.

Anitah (2011:1.31) menyebutkan komponen-komponen dalam pembelajaran sebagai berikut.

- (a) Tujuan pembelajaran, salah satu komponen yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran karena tujuan pembelajaran menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- (b) Bahan pelajaran, materi yang akan diajarkan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- (c) Siswa, dalam kegiatan proses belajar komponen utama yaitu siswa karena sebagai objek.
- (d) Guru, memiliki kemampuan khusus dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa, guru memberikan fasilitas kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- (e) Sarana, alat yang dipertimbangkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan lancar apabila tersedianya komponen pembelajaran yang mendukung. Komponen dalam proses pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar dengan baik yang mencakup didalamnya sebagai tujuan pembelajaran terdapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang selanjutnya dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran; subjek belajar yaitu siswa yang menjadi subjek sekaligus objek dalam belajar, materi pembelajaran yaitu berupa bahan yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga memberikan pengalaman yang bervariasi saat proses pembelajaran;

strategi pembelajaran yaitu guru harus pandai memilih strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran; dan penunjang belajar berupa fasilitas belajar yang memadai, sehingga semua kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir dapat maksimal dalam pencapaian hasilnya.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah terlaksananya proses/kegiatan pembelajaran. Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2014:5).

Susanto (2014:5) Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Sementara Suprijono (2014:7) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku

secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dengan penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa, belajar digunakan guru untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi selama mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat menemukan kekurangan-kekurangan apa yang dapat diperbaiki ketika proses pembelajaran telah dilakukan sehingga hasil belajar siswa lebih baik lagi dan lebih meningkat lagi.

2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar terinci dalam tiga taksonomi yang dikenal dengan istilah ranah belajar, yaitu:

(a) Ranah Kognitif

Menurut Bloom (dalam Susanto, 2015: 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap materi yang dipelajari yang berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Menurut Siregar (2015: 9) menyatakan bahwa dimensi pengetahuan memiliki empat kategori meliputi (a) *factual knowledge* berisi unsur-unsur dasar yang harus diketahui siswa jika diperkenalkan dengan satu mata pelajaran tertentu, (b) *conceptual*

knowledge meliputi skema, model, atau teori dalam berbagai model psikologi kognitif, (c) *procedural knoweledge* pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu atau langkah-langkah yang harus diikuti, (d) *metacognitive knowledge* pengetahuan tentang pemahaman umum (Siregar, 2015: 10).

(b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi atau respon, penilaian, organisasi, dan internalisasi nilai (Rifa'i, dan Anni, 2012:71).

(c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Hasil belajar ketrampilan atau skill dan kemampuan bertindak individu meliputi enam aspek ranah, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresi dan interpretatif.

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2014: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

(a) Faktor internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

(b) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Poerwanti (2008:7.5) menyatakan bahwa klasifikasi hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif, pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika; (2) ranah afektif, sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional; (3) ranah psikomotorik, keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, visual-spasial, dan kecerdasan musikal. Sedangkan menurut Romizoswki (dalam Anitah, 2011:2.19) menyebutkan bahwa dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: (1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis, (2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual, (3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan *self control*, (4) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan individu berupa perubahan perilaku yang terjadi dalam

ranah kognitif yaitu pengetahuan meliputi kemampuan kecerdasan, afektif yaitu mengenai sikap dan emosional pada diri siswa dalam belajar, psikomotorik merupakan ketrampilan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil dari pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam belajar. Kemudian untuk mencapai hasil belajar yang optimal guru harus mampu merencanakan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ada untuk dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan merangsang tiga ranah hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik, sehingga ketiga ranah tersebut dapat terekplor dari diri siswa dengan baik, beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor internal maupun eksternal juga harus diperhatikan agar mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar pada penelitian dilihat dari pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi yaitu dengan mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini meliputi, (1) mengklasifikasi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, (2) menyebutkan tokoh peristiwa proklamasi kemerdekaan sesuai dengan tugas yang dimiliki, (3) mengemukakan jasa dan peranan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, (4) menjelaskan cara menghargai jasa pahlawan kemerdekaan Indonesia, (5) menentukan sikap yang dapat dicontoh dari pahlawan kemerdekaan, (6) menganalisis latar belakang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Hasil belajar dalam penelitian ini di dapat melalui *pretest* dan *posttest*.

2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto 2014:137)

Pengetian IPS menurut NCSS (dalam Hidayati, 2008:1.6) adalah integrasi dari beberapa ilmu dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial yaitu antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi sosial, politik, agama, dan sosiologi. Kemudian Hidayati (2008:1.7) menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan hasil pemfusiian dari berbagai disiplin ilmu sosial yang utuh dan terdapat dalam satu wadah disiplin ilmu yang ada .

Sedangkan menurut Gunawan (2016:17) menyebutkan bahwa hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet.

Menurut Soemantri (dalam Sapriya, 2015:11) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang mengorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu

sosial dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. Pendapat lain menurut Banks (dalam Susanto, 2014:141) pendidikan IPS atau yang dia sebut *social studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, Negara dan bahkan di dunia. Selanjutnya Alma (dalam Susanto, 2014:141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahanya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman konsep, ketrampilan berpikir kritis, sikap, nilai-nilai sosial, dan analisis siswa terhadap masalah sosial yang terjadi, baik di lingkungan sekitar maupun di lingkungan global yang menimpa diri individu maupun masyarakatnya sehingga dapat menjadikan manusia yang sigap terhadap situasi atau permasalahan sosial yang ada sehingga dapat menjadi warga negara yang baik dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, Negara dan bahkan di dunia.

2.1.5.2 Pembelajaran IPS di SD

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah dimana sekolah mempunyai peran dan kedudukan yang penting, karena

apa yang telah diperoleh di luar sekolah dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan siswa, melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan dengan tantangan-tantangannya (Taneo, 2010:1.12).

Gunawan (2016:50) berpendapat bahwa pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science* karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan peneliti dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Sedangkan menurut Banks (dalam Susanto 2014:141) pendidikan IPS atau yang dia sebut social studies merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, negara bahkan di dunia. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah dasar sampai perguruan tinggi, terutama sekolah dasar dan menengah .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang penting diberikan di SD dengan memperhatikan pembelajaran siswa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam karena apa yang telah diperoleh di luar sekolah dikembangkan dan diintegrasikan di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan siswa, melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan,

sikap dan kepekaan untuk menghadapi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam kegiatan pembelajaran Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan bermasyarakat sehingga mengetahui makna dan manfaat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata. Pembelajaran IPS di SD melatih siswa untuk menjadi warga negara yang baik.

2.1.5.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan pengajaran IPS secara umum menurut Fenton (dalam Taneo, 2008:1.26) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Kemudian Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1.24) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara.

Menurut Gunawan (2016:48), pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial. Adapun tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, menurut Munir (dalam Susanto, 2014:150) yaitu: (a) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat, (b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah

sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, (c) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian, (d) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan ketrampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, (e) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Sedangkan Taneo (2010:1.27) menyimpulkan tujuan utama IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Pada pemaparan tujuan pendidikan IPS tersebut mampu menjadikan siswa dan masyarakat mengenali diri sendiri dan membaca situasi lingkungannya ketika terjadi masalah-masalah sosial untuk dapat mengatasi masalah tersebut, sehingga menjadi pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Karakteristik *good citizenship* atau warga negara yang baik ini dapat digambarkan sebagai warga negara yang dikemukakan Barth & Shermis (1977) (dalam Susanto, 2014:146) sebagai berikut : (a) memiliki sikap patriotisme, yaitu cinta Tanah Air, bangsa dan negara, (b) mempunyai penghargaan dan pengertian terhadap nilai-nilai, pranata, dan praktik kehidupan kemasyarakatan, (c) memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara, (d) mempunyai pengertian dan

penghargaan terhadap nilai-nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya, (e) mempunyai motivasi untuk turut serta secara aktif dalam pelaksanaan kehidupan demokratis, (f) memiliki kesadaran tanggap akan masalah-masalah sosial, (g) memiliki ide, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara, (h) mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan beberapa tujuan pendidikan IPS di SD antara lain mampu membekali kesiapan mental, fisik dan pribadi yang baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sosial dan mengembangkan potensi yang dimiliki agar menjadi manusia yang sigap terhadap permasalahan dan kemampuan berpikir yang matang, karakteristik *good citizenship* atau warga negara yang baik ini dapat digambarkan sebagai warga negara hal tersebut menggambarkan bahwa, memiliki sikap patriotisme, mempunyai penghargaan dan pengertian terhadap nilai-nilai, pranata, dan praktik kehidupan kemasyarakatan, memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara, mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya, mempunyai motivasi untuk turut serta secara aktif dalam pelaksanaan kehidupan demokratis, memiliki kesadaran tanggap akan masalah-masalah sosial, memiliki ide, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara, mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku. Pendidikan IPS juga merupakan bentuk pengetahuan, pemahaman konsep, ketrampilan berpikir kritis, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam

kelompoknya, baik keluarga, teman bermain, sekolah masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Berdasarkan BSNP (2006:176) Ruang lingkup mata pelajaran IPS sebagai berikut: (a) manusia, tempat, dan lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (c) sistem sosial dan budaya, (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut; (a) memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga, (b) mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerja sama diantara keduanya, (c) memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, (d) menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia, (e) menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, (f) memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua, (g) mengenal gejala peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam, (h) memahami peranan Indonesia di era global.

Kemudian menurut Gunawan (2016:51) Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) manusia, tempat, dan lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (c) sistem sosial dan budaya, (d) perilaku

ekonomi dan kesejahteraan, (e) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: (1) mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban didunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa, (2) menanamkan kesadaransemakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa dunia, (3) mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, tempat, waktu, berkelanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, IPS SD sebagai pendidikan global dimana mampu mendidik siswa akan kesadaran arti bineka tunggal ika, menanamkan kesadaran siswa tentang komunikasi dan transportasi antar bangsa, mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan kerusakan lingkungan melalui kesadaran dari dalam diri siswa itu sendiri.

2.1.5.5 Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi

Pembelajaran IPS di SD yang mencakup materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas V Semester II sebagai berikut: Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kemudian Kompetensi Dasar 2.3 Menghargai jasa dan peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Susilaningih dan Limbong, (2008:177) menjelaskan bahwa ada beberapa peristiwa sejarah menjelang proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang perlu kita ketahui, antara lain: menjelang proklamasi kemerdekaan, Indonesia berada dalam kekuasaan Jepang. Saat itu Jepang mengalami kekalahan dalam perang

melawan sekutu, kesempatan itu digunakan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan,

(a) Pertemuan di Dalat

Pada tanggal 12 Agustus tiga tokoh pergerakan nasional yaitu Dr Radjiman Wedyodiningrat, Ir Soekarno, dan Drs Moh Hatta menemui undangan Jendral Terauci di Dalat Vietnam. Dalam pertemuan itu Jenderal Terauci memutuskan memberi kemerdekaan kepada Indonesia, keputusan itu diambil setelah Jepang dibom atom oleh sekutu. Bom pertama di kota Hiroshima tanggal 6 Agustus 1945, yang kedua di kota Nagasaki 9 Agustus 1945. Jepang kalah mutlak kepada sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

(b) Menanggapi berita kekalahan Jepang

Sultan Sahrir mendengar kekalahan Jepang walaupun berita itu sangat tertutup, Sultan Sahrir mendesak agar proklamasi diselenggarakan secepatnya, namun Bung Karno menolak. Terjadi kekosongan pemerintahan atau biasa disebut '*Vacum Of Power*' kaum muda yaitu Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, dan Kusnandar mengadakan rapat disalah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur, rapat berisi tuntutan agar proklamasi kemerdekaan dinyatakan oleh Ir. Soekarno pada tanggal 16 Agustus 1945. Kemudian Wikana dan Darwis menyatakan keputusan rapat kepada Sukarno disaksikan oleh golongan tua yaitu Mohammad Hatta, Ahmad Subarjo, Dr. Buntaran, Dr. Sanusi dan Iwa Kusumasumantri.

(c) Peristiwa Rengasdengklok

Golongan muda mengadakan rapat lagi di Astra Baperni, Cikini 71, Jakarta yang berisikan menculik Sukarno dan Hatta ke Rengasdengklok agar terhindar dari hasutan Jepang. Dalam pengasingan Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Kemudian Ahmad Subarjo membawa Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta.

(d) Perumusan teks proklamasi

Sesampainya di Jakarta mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1 ditempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para muda Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Sukarno, Hatta, dan Subarjo. Setelah selesai dibacakan dan melalui kesepakatan bersama teks proklamasi kemudian diketik oleh Sayuti Melik. Disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, pukul 10.00.

(e) Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Sekitar pukul 10.00 Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohmmad hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.
Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.
Jakarta, hari 17 bulan 8 yahun '05
Atas nama Bangsa Indonesia
Sukarno/Hatta

Setelah pembacaan teks proklamasi selesai upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih yang dilakukan oleh S.Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Sukarno.

2.1.6 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, media sering disebut sebagai penengah antara guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Kata 'media' berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang mambangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis dan elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informal visual atau verbal.

Menurut Heinich (dalam Anitah, 2011:6.3) media merupakan alat saluran komunikasi. Contohnya seperti film, televise, diagram, bahan tercetak, computer, dan instruktur, contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran, media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran itu sendiri pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang bertugas menyampaikan pesan/bahan ajar kepada siswa. Siswa dalam hal ini bertindak sebagai penerima pesan, agar pesan yang disampaikan guru dapat

diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan yaitu media pembelajaran.

Sedangkan Gagne (dalam Sadiman 2014:6) yang menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Hamdani (2011:244) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat yang dapat merangsang kemampuan siswa dalam proses belajar.

Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2015:4) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sadiman (2014:7) bahwa media adalah 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.

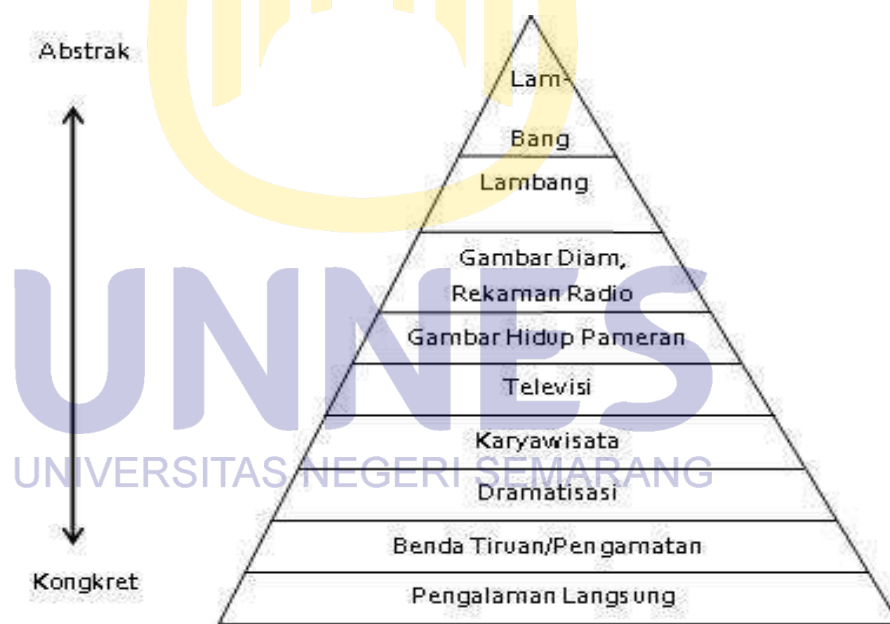
Menurut Daryanto (2015:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang penting dalam sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara maksimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam berbagai bentuk melalui

pengirim ke penerima untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan maupun sikap dalam pembelajaran dan memudahkan guru dalam penyampaian materi dengan adanya bantuan media sebagai alat untuk menyalurkan materi kepada siswa.

2.1.6.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kemudian landasan teori penggunaan media menurut Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013:13) mengemukakan dengan istilah kerucut pengalaman Dale atau *Dale's Cone of Experience*. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Berikut kerucut pengalaman Edgar Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika, pesan itu disampaikan kedalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dan pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung (Arsyad, 2013:14).

Dalam kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale Menurut kerucut pengalaman yang disebut juga sebagai *Dale's Cone of-Experience* bahwa semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Keterkaitan media dengan hasil belajar siswa diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Penggolongan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenali informasi.

Pada media pembelajaran buku *pop-up story* terdapat pada tingkat keabsahan pesan yang konkret yaitu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penggunaan media saat pembelajaran, karena buku *pop-up story* dapat memberi efek muncul keatas ketika dibuka dan ditutup kembali dan juga melibatkan siswa dalam penggunaannya seperti membuka menarik pada setiap

lembar buku, sehingga pengalaman langsung yang didapat oleh siswa dapat terpenuhi dengan pemberian pesan materi oleh guru melalui media buku *pop-up story* yang berbentuk konkret.

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran tentunya disertai dengan perkembangan teknologi yang ada, berdasarkan perkembangan teknologi tersebut media dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis. Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2013: 38) mengelompokkan media ke dalam lima jenis, yaitu:

- (a) Media berbasis manusia, yakni guru. Instruktur.
- (b) Media berbasis cetak, yakni buku, lembaran kertas, modul.
- (c) Media berbasis visual, yakni buku, bagan, grafik.
- (d) Media berbasis audio-visual, yakni video, film, televise.
- (e) Media berbasis komputer, yakni interaktif video.

Sedangkan Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013: 39) mengelempokan media ke dalam delapan jenis, yaitu (a) media cetakan, (b) media panjang, (c) *Overhead transparacticies*, (d) rekaman audiotape, (e) seri slide dan filmstrip, (f) penyajian multi-image, (g) rekaman video dan film hidup, serta (h) komputer.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:3-4) Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja,

odel *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran

Kemudian Sadiman (2014: 28-55) mengelompokan media pelajaran dalam tiga kelompok berdasarkan karakteristik, yaitu:

(a) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dalam sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai melalui indera penglihatan yang dinanti disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media grafis juga berfungsi menarik perhatian dan dapat memperjelas ilustrasi pesan yang disampaikan. Media ini diantaranya foto, sketsa, diagram, bagan grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flannel dan papan bulletin.

(b) Media Audio

Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Media ini memiliki beberapa jenis diantaranya radio, alat perekam magnetic, priringan hitam, dan laboratorium bahasa.

(c) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya film bingkai (*slide*), film rangkai (*film stripe*), OHP, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2015:17) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media tersebut dikaitkan dengan fungsi hirarki belajar yang dikembangkan yaitu berupa stimulus belajar, penarik minat belajar.

Menurut Bretz (dalam Musfiqon, 2012:70) jenis media ditinjau dari tampilannya dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (kinestetik). Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Berikut ini ketiga aspek tersebut.

- (a) Media Visual adalah media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan menghubungkan antara isi materi dengan dunia nyata. Bentuk visual bisa berupa gambar representative, diagram, peta, dan grafik (Musfiqon, 2012:70-71).
- (b) Media Audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Beberapa jenis media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa (Musfiqon, 2012:89-90).
- (c) Media Kinestetik adalah media yang penggunaan dan pemanfaatannya memerlukan sentuhan (touching) antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Jenis-jenis media kinestetik antara lain dramatisasi, demonstrasi, permainan dan

simulasi, karya wisata, kamping atau perkemahan sekolah, dan survey masyarakat (Musfiqon, 2012:94-102).

Musfiqon (2012:102) menjelaskan bahwa jenis media ditinjau dari penggunaannya dapat dibagi menjadi dua yaitu media proyektor (media yang penggunaannya membutuhkan proyektor) dan media non proyeksi (media yang tidak memerlukan bantuan alat atau proyektor)

Berdasarkan penjelasan pengelompokan media dapat disimpulkan secara umum media pembelajaran dapat berupa media visual, media audio dan media audio visual, kemudian Media Visual mencakup media yang tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan, media yang tidak diproyeksikan adalah media grafis seperti sketsa, *pop-up book*, gambar atau foto, bagan, kartun, poster, peta. Sedangkan media yang diproyeksikan seperti OHP, film bingkai. Kemudian Media Audio media yang termasuk audio yaitu radio, rekaman. Kemudian Media Audio Visual media yang termasuk audio visual yaitu video, komputer, film.

2.1.6.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media menurut Hamdani (2011:254) yaitu: a) ciri fiksasi, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu; b) ciri manipulasi, media mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek; c) ciri disributif, media ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara berulang-ulang. Sependapat dengan Hamdani, ciri-ciri media pendidikan

menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- (a) Ciri fiksatif, ciri ini yaitu menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan merekonstruksikan suatu peristiwa. Dengan ciri ini memungkinkan media untuk merekam kejadian yang terjadi pada satu waktu dapat dihubungkan dengan kejadian tanpa batas waktu.
- (b) Ciri manipulatif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang berlangsung sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat, contohnya proses terjadinya kepompong menjadi kupu-kupu.
- (c) Ciri distributif, yaitu media yang memungkinkan kejadian yang terjadi dalam waktu berbeda, namun dibuat disajikan kepada siswa agar menjadi contoh tentang kejadian yang hampir sama tersebut. Sehingga dapat menjadikan motivasi dan stimulus bagi siswa.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Anitah (2011:6.9) antara lain:

- (a) sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif.
- (b) media saling berhubungan dengan komponen pembelajaran lainnya.
- (c) media harus relevan dengan kompetensi pembelajaran.
- (d) media bukan sekedar hiburan untuk mengatasi kejenuhan siswa.
- (e) mempercepat proses belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut perlu diperhatikan, agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai. ciri-ciri media yang perlu diperhatikan antara lain, ciri distributif pada media pembelajaran buku *pop-up story* yang memungkinkan terjadinya kejadian dalam waktu berbeda,

namun dibuat atau disajikan kepada siswa agar mempunyai contoh tentang kejadian yang sama dengan waktu berbeda. Sehingga dapat menjadikan motivasi dan stimulus bagi siswa. Ciri-ciri lainnya yaitu media buku *pop-up story* sebagai alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, dapat saling berhubungan dengan komponen pembelajaran lainnya, relevan dengan kompetensi pembelajaran, media bukan sekedar hiburan untuk mengatasi kejenuhan siswa namun sebagai fasilitas pembelajaran agar siswa dapat menangkap isi materi yang diajarkan sehingga mampu mempercepat proses belajar.

2.1.6.5 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:245) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya;(a) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, (b) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, (c) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati, (d) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak,dan lain-lain.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu media juga dapat membantu siswa meningkatkan

pemahaman, menyajikan materi pelajaran dengan menarik serta memudahkan dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Anitah (2011:6.9) fungsi media pembelajaran diantaranya; sebagai sarana alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, membuat konkret konsep-konsep abstrak, menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Menurut Daryanto (2015:9) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : (a) menyaksikan benda yang ada di peristiwa yang terjadi dimasa lampau, (b) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, (c) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan, (d) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, (e) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung, (f) mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya untuk didekati, (g) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2013:20) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Fungsi atensi, yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- (b) Fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- (c) Fungsi kognitif, media terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- (d) Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari uraian para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi, baik bagi siswa maupun bagi guru, fungsi media pembelajaran bagi siswa yaitu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran, membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pelajaran dengan menarik serta memudahkan dalam menerima materi pelajaran, menyaksikan benda yang ada di peristiwa yang terjadi dimasa lampau, mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan, mendengar suara yang sukar ditangkap dengan teinga secara langsung, mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung, mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya untuk didekati, mengamati dengan jelas benda-

benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dan bagi guru media pembelajaran dapat berfungsi sebagai Fungsi atensi, yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif, media terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.1.6.6 Manfaat Media Pembelajaran

Daryanto (2015:5) menyebutkan manfaat media sebagai berikut : (a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, (c) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar, (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, (e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, (f) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013:2) menyebutkan manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa

sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Arsyad (2013:29) manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dalam penggunaannya yaitu memberi kemudahan dalam proses pembelajaran antara lain dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi sekaligus mempermudah penangkapan pemahaman terhadap materi yang dipelajari ketika pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dan materi yang diberikan akan mudah tersalurkan dengan bantuan media sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa. Manfaat dari penggunaan media dapat dicapai secara maksimal jika guru dapat memilih dan menggunakan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2.1.6.7 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media adalah patokan atau acuan yang digunakan dalam menentukan media yang akan digunakan. Sudjana dan Rivai (2013:4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (a) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (c) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (d) ketrampilan guru dalam menggunakannya, (e) tersedia waktu untuk menggunakannya, (f) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dalam hubungan ini Dick and Carey (dalam Sadiman, 2014:86) menyebutkan bahwa disamping kriteria tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada empat kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat, artinya bila media tidak terdapat sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah pertimbangan dana, tenaga, dan fasilitas dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. Ketiga adalah kriteria yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama.

Faktor yang terakhir menurut Sadiman (2014:86) adalah efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Ada jenis media yang biaya produksinya mahal. Namun apabila dilihat dari materi dan penggunaannya secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari pada media yang produksinya murah tetapi setiap waktu materinya berganti.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan kriteria pemilihan media harus disesuaikan dengan isi dan tujuan

pembelajaran, kondisi, kemudahan pemerolehan, dan kemampuan guru dalam menggunakannya. Selain itu kriteria pemilihan media juga harus disesuaikan dengan ketersediaan sumber setempat, pertimbangan dana, tenaga, fasilitas dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. Ketiga adalah kriteria yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama. Keefektifan media juga dapat dilihat dari biaya produksinya mahal. Namun apabila dilihat dari segi materi dan penggunaannya secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari pada media yang produksinya murah tetapi setiap waktu materinya berganti. Sehingga dalam pemilihan kriteria media harus diperhatikan dari berbagai sudut pandang agar dalam pemilihan media dapat digunakan secara maksimal dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2.1.7 Hakikat Media Buku *Pop-Up Story*

2.1.7.1 Pengertian Buku *Pop-Up Story*

Peranan media dalam proses pembelajaran merupakan hal penting, karena media dapat mempermudah guru dalam memberikan informasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media dibedakan menjadi dua, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi, salah satu media tiga dimensi adalah Buku *Pop-Up Story*.

Menurut Hornby (2003:1020) disebutkan bahwa book atau buku berarti buku atau karya cetak yang didalamnya adalah gabungan beberapa halaman yang disatukan didalam sebuah sampul sehingga dapat di balik dan dibaca. Kemudian *pop* yang berarti muncul secara tiba-tiba. Adapun *pop art* berarti jenis karya seni

berdasarkan pada kebudayaan populer dan menggunakan material seperti iklan, film, gambar. Sedangkan *Up* mengandung arti atas atau ke atas. *Story* adalah deskripsi dari kejadian dan orang yang penulis atau pembicara berikan dengan maksud menghibur orang lain. Sehingga gabungan dari kata buku *pop-up story* memiliki arti sebuah karya cetak (buku) yang termasuk dalam jenis karya seni dengan menggunakan material gambar dan memiliki efek muncul ke atas secara tiba-tiba ketika dibuka dan ditutup yang menceritakan deskripsi kejadian.

Menurut Laila dan Yati (2014:182) menyebutkan bahwa buku cerita/*Story* adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, sedangkan cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian). Jadi *Story* yang penulis maksudkan adalah unsur cerita yang di imbuahkan dalam media Buku *Pop-Up Story* berupa peristiwa yang terjadi yaitu cerita peristiwa sekitar proklamasi. Dengan kata lain Buku *Pop-Up Story* sebagai media pembelajaran dengan alur cerita

Menurut Dyk (2011:9) *pop-up* merupakan sebuah karya seni tiga dimensi yang dituangkan dalam buku dan memberikan efek muncul kepermukaan halaman, dengan menggunakan empat teknik dasar yaitu *stage set, v-fold, box and cylinder, and floating layers*, dalam pembuatannya metode tersebut dapat dilihat ketika buku dibuka dan ditutup.

Menurut Ives (2009:12) *pop-up* tidak hanya digunakan untuk anak-anak namun untuk semua kalangan dengan penyesuaian jenis buku *pop-up*, efek kejutan yang terdapat dalam setiap halaman merupakan teknik yang dipilih dan digunakan secara ideal untuk memberikan hasil projek yang bagus.

Pengertian *pop-up book* menurut Bluemel dan Taylor (dalam Hanifah, 2014:50) adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Menurut Montanaro (dalam Rahmah, 2016:12) *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini menggunakan teknik lipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi serta perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealaminya mungkin.

Kemudian Hanifah (2014:48) menjelaskan bahwa media *pop-up book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak. Kemudian media *pop-up book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak, dan juga merupakan salah satu cara komunikasi lisan melalui dialog antara anak dan guru dalam bentuk Tanya jawab menggunakan alat bantu komunikasi berupa sebuah Buku *pop-up book* Kurniawati (2016: 2)

Menurut Conrado (2014) Yang berarti kertas *pop-up* atau buku bergerak tiga dimensi yaitu buku yang berisi bagian-bagian dari kertas ketika dibuka akan

bergerak dan ketika buku ditutup akan terlipat kembali, meskipun sekarang populer digunakan untuk buku anak-anak, juga digunakan dalam tujuan ilustrasi topik yang lebih luas seperti filsafat, astronomi, geometri, dan obat-obatan.

Nurgiyantoro (2016: 152) menyebutkan buku dapat menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan secara bersama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan

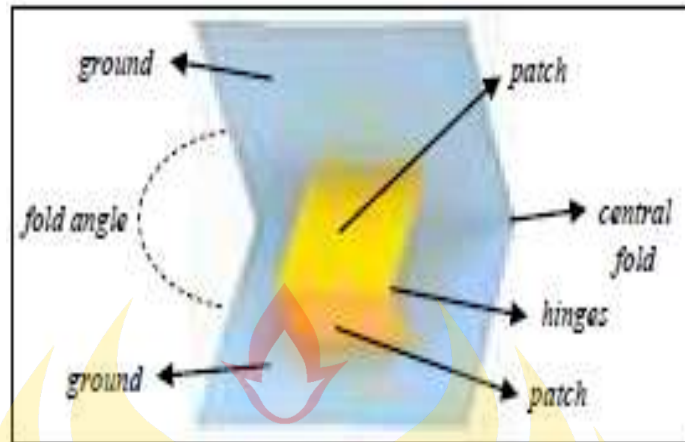
Kemudian menurut Mitchell (dalam Nurgiyantoro, 20016:153) dengan istilah *picture story books* yaitu buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Baik gambar maupun teks secara sendiri belum cukup (mengungkapkan cerita) secara lebih mengesankan, dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi. Ilustrasi gambar dan tulisan merupakan dua dimensi yang berbeda, tapi dalam buku cerita bergambar keduanya secara bersama membentuk perpaduan. Gambar-gambar itu akan membuat tulisan verbal menjadi lebih kelihatan konkret dan sekaligus memperkaya makna teks narasinya lewat huruf-huruf.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku *pop-up story* adalah buku berbentuk tiga dimensi berupa kertas yang dapat dibentuk objek beragam, yang dapat memberikan efek muncul ke permukaan halaman dan dapat bergerak ketika buku dibuka dan ditutup kembali, dapat menceritakan deskripsi kejadian pada materi yang diinginkan, dan juga dapat digunakan sebagai saluran

penyampaian pesan dari guru kepada siswa, mampu menstimulasi imajinasi siswa serta menambah pengetahuan, mengembangkan kreatifitas siswa, memberikan pengalaman langsung dan membantu pemahaman materi dalam pembelajaran. Sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak. Maka dari itu buku *pop-up story* merupakan media pembelajaran yang unik dan sangat menarik bagi siswa dan guru untuk digunakan dalam pembelajaran.

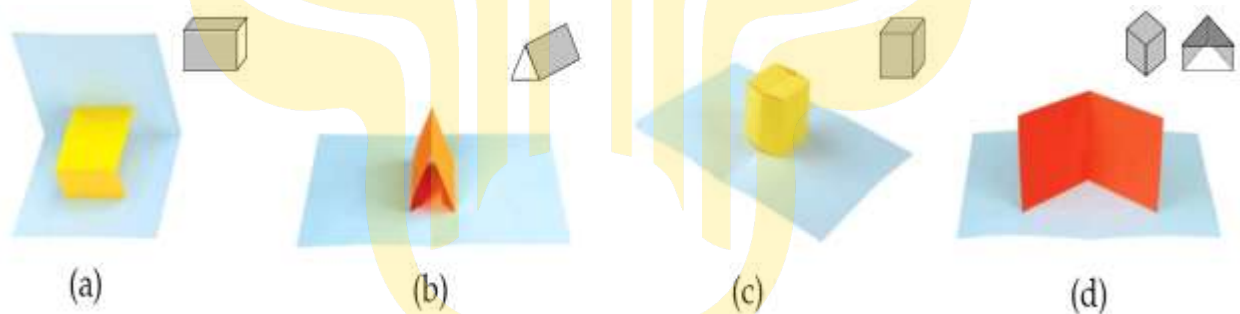
2.1.7.2 Karakteristik dan Mekanisme Media Pop-Up

Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi, berkenaan dengan unsur tiga dimensi buku *pop-up* termasuk dalam karakteristik media pembelajaran tiga dimensi yaitu sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional yang dapat berwujud benda asli dan dapat pula berwujud benda tiruan yang mewakili aslinya (daryanto, 2013:29). Selain itu, menurut Conrado (2014) *pop-up* atau *movable book* adalah buku-buku tiga dimensi yang mengandung bagian-bagian kertas yang muncul atau bergerak ketika buku dibuka dan terlipat rata sepenuhnya saat buku ditutup. Media *Pop-Up* terdiri dari kumpulan planar pligon yang disebut *pactches* (tempelan) yang terhubung pada bagian garis lurus yang disebut *hinges* atau *fold lines* (garis lipat). Sebuah *Pop-Up* harus terletak antara dua tempelan yang disebut *ground* (dasar) dan *backdrop* (latar belakang), yang dihubungkan oleh garis lipatan special yang disebut *central fold* (lipatan tengah). Sudut bagian dalam di antara dua patch (tempelan) ini disebut *fold angle* (sudut lipatan) Conrado (2014).



Gambar 2.2 Istilah dasar *Pop-Up*, Sumber Conrado, 2014 Vol 33 No 2

Conrado (2014) menjelaskan 4 jenis mekanisme pada *pop-up*, yaitu: *Step-flod*, *Tent-flod*, *V-flod*, dan *Box-fold*. Berikut bentuk keempat mekanisme tersebut.



Gambar 2.3 Mekanisme dasar *Pop-Up* dalam bentuk 3D (a) *Step-flod*, (b) *Tent-flod*, (c) *V-flod*, (d) *Box-fold*, Sumber Conrado, 2014 Vol 33 No 2.

Selain elemen-elemen *pop-up* tersebut, Dyk (2011:19-22) juga menjelaskan lebih lanjut elemen-elemen *pop-up* lainnya, yaitu:

- (a) *Box and cylinder* yaitu sebuah kotak seperti kubik atau silinder bundar naik dari tengah halaman, terpampang saat dibuka.
- (b) *Carousel* yaitu berupa penutup (*cover*) yang terlipat ke belakang dan terbuka menjadi lingkaran sempurna dan terlindungi dengan tali, pita atau kancing yang terdapat pada buku.

- (c) *Dissolving images and slats* yaitu berupa sebuah ilustrasi yang berubah menjadi pemandangan yang sangat berbeda saat tab ditarik, peleburan efek atau transformasi didapat dengan gambar yang dicetak pada bagian horizontal, vertikal, atau sirkuler yang terselip satu sama lain, terkadang juga disebut metamorfosis.
- (d) *Flap or lift the flap* adalah salah satu bentuk elemen paling sederhana, saat sebuah bagian dari kertas bergambar terlampir di dasar halaman pada satu titik, diangkat, sebuah gambar tersembunyi, pesan atau *movable* terungkap, sehingga terbentuk dari mekanisme penutup (*flap*).
- (e) *Floating layers or platforms* adalah elemen yang paling mudah dipahami saat terlihat dari samping, bergantung beberapa deretan kertas bertingkat penyokong gambar dari halaman, membuat ilusi bahwa gambar tersebut mengapung di atas permukaan.
- (f) *Harlequinades and metamorphoses* adalah elemen dengan rangkaian penutup (*flap*) yang saat diangkat menunjukkan gambar baru atau pesan. Juga buka kecil dengan gambar yang terbelah ditengahnya secara menyamping. Saat gambar terlipat naik dan turun, atau rangkaian penutup terangkat, sebuah gambar atau pesan di bawahnya terbuka.
- (g) *Laporello* adalah elemen *pop-up* yang terinspirasi dari sebuah buku music akordion berbentuk satu lembar panjang lipatan kertas yang terpotong keluar dalam bentuk zigzag atau alat music semacam akordion.

- (h) *Paper engineering* adalah karya seniman yang menggunakan berbagai teknik (misal memotong, melipat, dan menempel) untuk membuat ilustrasi kertas bergerak atau muncul ke atas.
- (i) *Pull-tab* adalah penyekat kertas, pita atau tali ditarik, ditekan dan digerakan untuk menunjukkan gambar baru.
- (j) *Stage set or multiple layers* adalah sebuah buku yang akan menjadi tampilan rangkaian teater saat dibuka menjadi sudut 90° .
- (k) *Tunnel book or peep-show* adalah rangkaian dari panel potongan kertas ditempatkan atau digantung dibelakang lainnya, menciptakan ilusi yang dalam dan perspektif seperti melihat ke dalam trowongan.
- (l) *V-fold* adalah bentuk elemen pop-up yang terlampir untuk menghubungkan dua halaman yang akan terbuka dari tengah halaman saat buku dibuka dan akan melipat dengan sendirinya saat di tutup.
- (m) *Volvelle or wheel* adalah sebuah disc kertas bergambar atau lingkaran yang terlampir pada halaman menggunakan tali atau kertas, dan berputar mengelilingi pusat poros. Saat pembaca memutar *volvelle*, *disc* akan menunjukkan gambar dan informasi. *Disc* bisa dilubangi untuk menunjukan desain di bawahnya.
- (n) *Waterfall* adalah sebuah hiasan dari *pull-tab* yang mengaktifkan *flap*, sebagian *flap* dapat membuka satu sama lain secara runtut saat sebuah tab ditarik dalam arah yang berlawanan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran buku *pop-up* tiga dimensi yaitu sekelompok media tanpa proyeksi

yang penyajiannya secara visual tiga dimensional yang dapat berwujud benda asli dan dapat pula berwujud benda tiruan yang mewakili aslinya, kemudian terdapat beberapa elemen atau teknik-teknik yang dapat digunakan pada buku *pop-up story*, teknik tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan media. Pada media buku *pop-up story* ini peneliti mengambil beberapa teknik dalam pembuatan media buku *pop-up story* yaitu teknik *v-fold* merupakan bentuk untuk menghubungkan dua halaman yang akan terbuka menjadi sebuah *pop-up* yang muncul kepermukaan, *Flap or lift the flap* merupakan teknik untuk menunjukkan isi materi atau informasi dari bagian kertas bergambar yang tersembunyi didalam, ketika diangkat atau dibuka akan muncul pada satu bagian penutup gambar tersebut. Dan *Pull-tab* adalah teknik yang dalam penggunaannya terdapat aksesoris tambahan seperti penyekat kertas, pita atau tali yang ditarik, ditekan, digerakan untuk menunjukkan gambar baru. Teknik tersebut dapat digunakan dan dipilih sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diinginkan.

2.1.7.3 Manfaat Penggunaan Media Buku *Pop-Up Story*

Buku *pop-up* merupakan pengembangan buku dalam bentuk yang lebih menarik dan inovatif, sehingga akan bermanfaat sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Dyk (2011:6) yang menjelaskan bahwa buku *pop-up* bermanfaat untuk menambah penemuan dan pembelajaran yaitu *how better to explain, teaching the basic, dan visualizing the world around us*. Berikut uraian ketiga aspek tersebut.

(a) *How Better to Explain* (Lebih Baik untuk Menjelaskan)

Movable dan buku *pop-up* digunakan untuk mendemonstrasikan sistem-sistem yang kompleks secara visual, terutama yang berkaitan dengan obat, matematika dan teknologi.

(b) *Teaching the Basic* (Mengajarkan Pokok)

Movable dan buku *pop-up* mengajarkan dalam langkah yang lebih pintar, membuat pengalaman belajar lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

(c) *Visualizing the World Around Us* (Menampilkan Dunia Sekitar)

Movable dan buku *pop-up* membantu kita mendokumentasikan, mengeksplor, dan memberikan pengalaman tentang keindahan bangunan kita dan lingkungan alam.

Menurut Dzuanda (dalam Rahmah, 2016:12) dalam penggunaan media *pop-up book* dapat memberikan manfaat yaitu: (1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik, (2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita, (3) Mengembangkan kreatifitas anak, (5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda), (6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku *pop-up* bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar dan pengalaman langsung kepada siswa sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan

bermakna karena akan memberikan pengalaman yang mengesankan dengan keikutsertaan siswa dalam menggunakan media membuka, menutup, menggeser buku *pop-up story* yang memberi efek bergerak dan muncul ketika diaplikasikan dan menambah pengetahuan siswa mengenai materi yang dibutuhkan. Dan menjadikan siswa untuk lebih menghargai buku, mengembangkan kreatifitas siswa, dan juga menumbuhkan kecintaan siswa dalam membaca.

2.1.7.4 Rancangan Media Buku *Pop-Up Story*

Buku *Pop-Up Story* ini memuat tentang peristiwa sekitar proklamasi dengan tujuan untuk memberikan tampilan visual yang lebih menarik dalam penyampaian materi yang diberikan dalam bentuk penyampaian dari sebuah cerita, khususnya pada KD 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, perancangan media Buku *Pop-Up Story* dirancang dan disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran. Berikut desain pengembangan media buku *pop-up story* yang peneliti kembangkan:





Gambar 2.4 Desain media buku *pop-up story*

2.1.8 Prototipe Media Buku *Pop-Up Story*


Tabel 2.1


Prototipe Media Buku *Pop-Up Story*


Prototipe Buku <i>Pop-Up Story</i>	Penjelasan
	<p>Pada halaman pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KD : <ol style="list-style-type: none"> 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. 2. Indikator : <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 Mengklasifikasi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia 3. Materi : Peristiwa Sekitar Proklamasi 4. Bahan : pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram 5. Ukuran Halaman : A4 6. Alat : kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat, sketsa, print out sketsa. 7. Teknik yang digunakan: <i>v-fold</i> (untuk membuat karakter muncul


	<p>ke permukaan saat dibuka) dan <i>pull-tab</i> (untuk menunjukan materi dan informasi yang dapat dibuka).</p>
	<p>Halaman kedua,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KD: <ol style="list-style-type: none"> 2.3 Mengemukakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. 2. Indikator : <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 Mengklasifikasi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia 2.3.2 Menyebutkan tokoh proklamasi kemerdekaan sesuai dengan tugas yang dimiliki. 3. Materi : Peristiwa Sekitar Proklamasi 4. Bahan : pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram 5. Ukuran Halaman : A4 6. Alat : kertas <i>ivory</i> 230 gram,

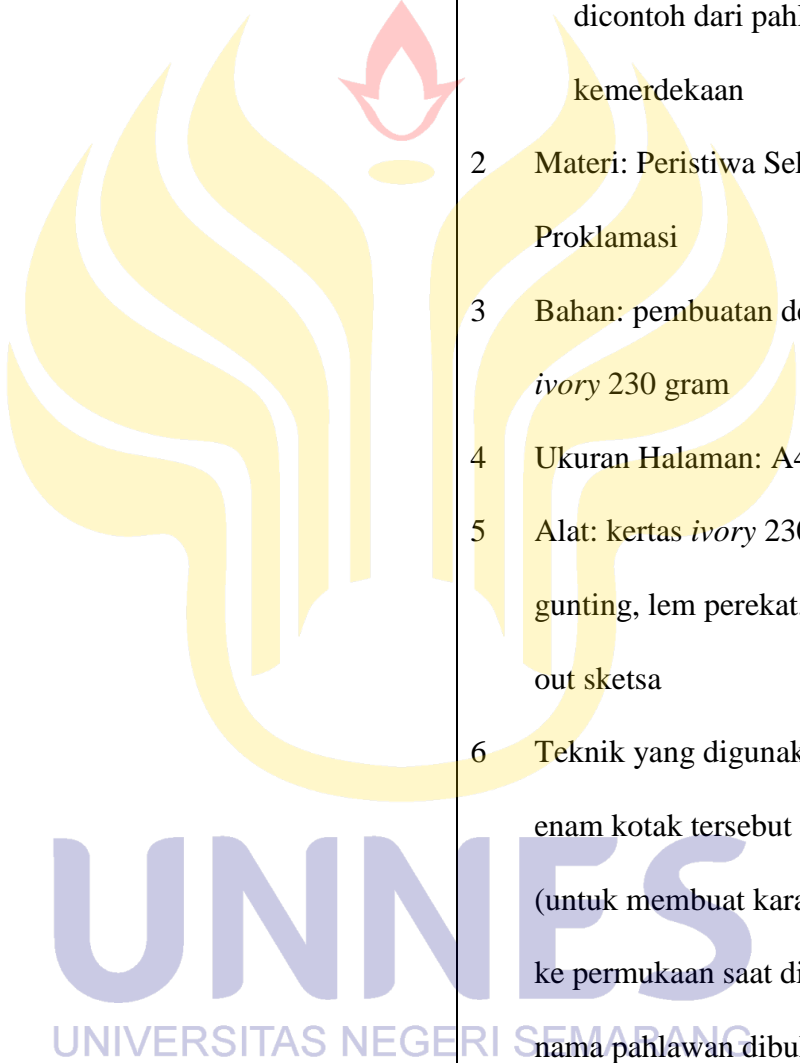
	<p>gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa</p> <p>7. Teknik yang digunakan: <i>v-fold</i> (untuk membuat karakter muncul ke permukaan saat dibuka) dan <i>pull-tab</i> (untuk menunjukkan materi dan informasi yang dapat dibuka).</p>
	<p>Halaman ketiga</p> <p>1. KD:</p> <p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2. Indikator :</p> <p>2.3.1 Mengklasifikasi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia</p> <p>2.3.2 Menyebutkan tokoh proklamasi kemerdekaan sesuai dengan tugas yang dimiliki</p> <p>2.3.6 Menganalisis latar belakang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan</p>

	<p>2 Materi : Peristiwa Sekitar Proklamasi</p> <p>3 Bahan : pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram</p> <p>4 Ukuran Halaman : A4</p> <p>5 Alat : kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa</p> <p>6 Teknik yang digunakan: <i>v-fold</i> (untuk membuat karakter muncul ke permukaan saat dibuka) dan <i>pull-tab</i> (untuk menunjukkan materi, informasi yang dapat dibuka).</p>
	<p>Halaman keempat,</p> <p>1. KD:</p> <p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2. Indikator :</p> <p>2.3.3 Mengemukakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia</p>

	<p>3. Materi : Peristiwa Sekitar Proklamasi</p> <p>4. Bahan : pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram</p> <p>5. Ukuran Halaman : A4</p> <p>6. Alat : kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa</p> <p>7. Teknik yang digunakan: <i>v-fold</i> (untuk membuat karakter muncul ke permukaan saat dibuka) dan <i>pull-tab</i> (untuk menunjukkan materi, informasi yang dapat dibuka).</p>
	<p>Halaman kelima,</p> <p>1. KD:</p> <p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2. Indikator:</p> <p>2.3.2 Mengemukakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasi kemerdekaan Indonesia</p>

	<p>3. Materi: Peristiwa Sekitar</p> <p>Proklamasi</p> <p>4. Bahan: pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram</p> <p>5. Ukuran Halaman : A4</p> <p>6. Alat: kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa</p> <p>7. Teknik yang digunakan: <i>v-fold</i> (untuk membuat karakter muncul ke permukaan saat dibuka), dan <i>pull-tab</i> (untuk menunjukkan materi, informasi yang dapat dibuka).</p>
	<p>Halaman keenam,</p> <p>1. KD:</p> <p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2. Indikator:</p> <p>2.3.6 Menganalisis latar belakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia</p> <p>3. Materi: Peristiwa Sekitar</p>

	<p>Proklamasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Bahan: pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram 5. Ukuran Halaman : A4 6. Alat: kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa 7. Teknik yang digunakan yaitu <i>pull-tab</i> (untuk menunjukkan materi, informasi yang dapat dibuka)
	<p>Halaman ketujuh,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. KD: <ol style="list-style-type: none"> 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. 2. Indikator: <ol style="list-style-type: none"> 2.3.2 Mengklasifikasikan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia 2.3.3 Mengemukakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

 <p>UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p>	<p>2.3.4 Menjelaskan cara menghargai jasa pahlawan kemerdekaan Indoneisa</p> <p>2.3.5 Menentukan sikap yang dapat dicontoh dari pahlawan kemerdekaan</p> <p>2 Materi: Peristiwa Sekitar Proklamasi</p> <p>3 Bahan: pembuatan dengan kertas <i>ivory</i> 230 gram</p> <p>4 Ukuran Halaman: A4</p> <p>5 Alat: kertas <i>ivory</i> 230 gram, gunting, lem perekat,sketsa, print out sketsa</p> <p>6 Teknik yang digunakan:dalam enam kotak tersebut yaitu <i>flap</i> (untuk membuat karakter muncul ke permukaan saat dibuka) ketika nama pahlawan dibuka akan muncul ke permukaan dan <i>pull-tabs</i> yaitu teks yang tersimpan dibawah gambar pejuang kemerdekaan yang dapat ditarik</p>
--	---

	untuk menemukan nama pahlawan.
--	--------------------------------

2.1.9 Aspek/Kriteria Penilaian Media Buku *Pop-Up Story*

Aspek yang di nilai adalah: (a) validasi penilaian komponen media; (b) kelayakan isi atau materi; (c) komponen penyajian; (d) komponen kebahasaan. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator.

2.1.9.1 Kriteria Penilaian Komponen Media

Tabel 2.2

Kriteria Penilaian Komponen Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Komponen Media Buku <i>Pop-Up Story</i>
Kelayakan isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)	Kelengkapan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran	a) Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan SK dan KD
		b) Isi materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran
		c) Materi peristiwa sekitar proklamasi disajikan secara logis dan runtut

<p>Media dipilih sesuai dengan kompetensi,materi,dan sifat pembelajaran (Kurniawan, 2014:214)</p>		
<p>Komponen Penyajian Gambar memikat perhatian siswa (Daryanto,2015:114)</p>	<p>Penggunaan media</p>	<p>d) Media buku <i>pop-up story</i> menarik perhatian siswa pembelajaran</p>
<p>Guru terampil dalam menggunakannya (Arsyad,2013:75)</p>		<p>e) Penggunaan media yang mudah</p>
<p>Gambar, huruf, warna yang digunakan sesuai dengan syarat teknis (Anitah,2011:6.38)</p>	<p>Persyaratan teknis</p>	<p>f) Ukuran gambar dalam media buku <i>pop-up story</i> terlihat jelas</p>
<p>Ilustrasi gambar mendukung atau memperjelas konsep yang diajarkan (Komalasari,2014:48)</p>		<p>g) Gambar pada media media buku <i>pop-up story</i> jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan</p>

<p>Mutu Teknis</p> <p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)</p> <p>Gambar, huruf, warna yang digunakan sesuai dengan syarat teknis (Anitah,2011:6.38)</p> <p>Gambar memikat perhatian siswa (Daryanto,2015:114)</p>	<p>Desain media jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan</p>	<p>h) Desain tampilan visual gambar jelas sesuai informasi yang disampaikan</p> <p>i) Jenis dan ukura huruf mudah dibaca oleh siswa</p> <p>j) Gambar ilustrasi dan teks saling berkaitan</p>
--	--	--

2.1.9.2 Kriteria Validasi Penilaian Kelayakan Isi

Tabel 2.3

Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Buku <i>Pop-Up Story</i>
Media dipilih sesuai dengan kompetensi, materi, dan sifat pembelajaran (Kurniawan, 2014:214) Ketepatan dengan tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2013:4) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)	Materi yang disampaikan sesuai dengan dengan yang ingin dicapai	a) Terdapat Standar Kompetensi, yaitu: 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
		b) Terdapat Kompetensi dasar yang sesuai dengan materi, yaitu: 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
		c) Terdapat indikator pembelajaran yang sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi
		d) Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Media relevan dengan	Relevan	e) Materi peristiwa sekitar proklamasi

<p>kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Ketepatan dengan tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2013:4)</p> <p>Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)</p>	<p>dengan isi pembelajaran</p>	<p>telah tercakup dalam media buku <i>pop-up story</i></p> <p>f) Isi media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi</p> <p>g) Isi materi disajikan dengan ringkas dan jelas</p> <p>h) Kejelasan materi yang tidak menimbulkan pemikiran ganda</p>
<p>Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai, 2013:5)</p>	<p>Kesesuaian materi dengan karakteristik anak atau taraf berfikir siswa</p>	<p>i) Materi dalam buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan taraf berpikir siswa SD dari yang mudah ke yang sukar</p> <p>j) Materi dalam media buku <i>pop-up story</i> dapat meningkatkan pengetahuan anak</p> <p>k) Konsep materi dalam buku <i>pop-up story</i> dapat menggali kemampuan berpikir siswa</p> <p>l) Materi dalam buku <i>pop-up story</i></p>

		dapat memberi pengalaman belajar secara langsung kepada siswa
Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2011: 6.39)	Penyajian materi disusun dengan urutan yang	m) Penyajian materi dalam buku <i>pop-up story</i> disajikan secara runtut
Materi disusun dan disajikan dalam urutan yang logis dan sistematis (Kurniawan, 2014:217)	jelas, runtut, logis, dan sistematis	n) Penyajian materi dalam media buku <i>pop-up story</i> disajikan dalam urutan yang logis
		o) Penyajian materi dalam buku <i>pop-up story</i> sistematis atau saling berkaitan dengan materi selanjutnya
		p) Materi dalam buku <i>pop-up story</i> mudah dipahami oleh siswa
Gambar menampilkan gagasan bagian informasi suatu konsep (Daryanto, 2015:112)	Gagasan materi yang disampaikan sesuai dengan ilustrasi	q) Materi pada media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan ilustrasi gambar
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu , misalnya	gambar	r) Materi menjabarkan setiap bagian dari gambar
		s) Materi dan gambar saling berkaitan
		t) Informasi yang diberikan sesuai dengan cakupan materi peristiwa sekitar proklamasi

<p>visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)</p> <p>Ilustrasi gambar hendaknya mampu mendukung atau memperjelas konsep yang di ajarkan (Komalasari, 2014:48)</p>		
---	--	--

2.1.9.3 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Tabel 2.4

Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Aspek	Indikator	Deskriptor
<p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan</p>	<p>Gambar atau desain memenuhi persyaratan teknis</p>	a) Penyajian media buku <i>pop-up story</i> dilengkapi gambar atau ilustrasi
		b) Gambar atau ilustrasi pada media buku <i>pop-up story</i> mencakup materi mengenai peristiwa sekitar proklamasi
		c) Penyajian gambar pada media buku

<p>(Arsyad, 2013:76)</p> <p>Ilustrasi gambar mendukung atau memperjelas konsep yang diajarkan</p> <p>(Komalasari, 2014:48)</p>		<p><i>pop-up story</i> menarik perhatian siswa dengan efek muncul keatas <i>pop-up</i></p>
<p>Keterampilan dalam menggunakan/ mengoprasikan media yang dipilih</p> <p>(Kurniawan, 2014:218)</p> <p>Guru mudah dalam penerapannya</p> <p>(Arsyad, 2013:75)</p> <p>Guru mudah dalam penerapannya</p> <p>(Sudjana, dan Rivai, 2013: 5)</p>	<p>Penggunaan media buku <i>pop-up story</i> yang mudah</p>	<p>d) Gambar pada media buku <i>pop-up story</i> jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan</p> <p>e) Media buku <i>pop-up story</i> mudah digunakan guru dan siswa untuk belajar</p> <p>f) Media buku <i>pop-up story</i> dilengkapi dengan petunjuk penggunaan (tarik/panah)</p> <p>g) Petunjuk penggunaan seperti (tarik/panah) pada buku <i>pop-up story</i> mempermudah penggunaan</p> <p>h) Praktis dalam penggunaan media buku <i>pop-up story</i>, berupa buka, tutup, tarik dan mengikuti simbol panah.</p>

<p>Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2011:6.39)</p> <p>Materi disusun dan disajikan dalam urutan yang logis dan sistematis (Kurniawan, 2014:217)</p>	<p>Tata urutan belajar yang jelas</p>	<p>i) Tata urutan media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan urutan konsep materi peristiwa sekitar proklamasi</p> <p>j) Konsep ilustrasi dari yang mudah ke sukar</p> <p>k) Penyajian alur cerita pada media buku <i>pop-up story</i> diberikan secara runtut</p> <p>l) Penyajian tata urutan gambar yang sesuai atau proporsional mempermudah siswa dalam belajar</p>
<p>Gambar, huruf, dan warna yang digunakan sesuai dengan syarat teknis. (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Media sebagai alat pemusat perhatian (Komalasari, 2014:47)</p> <p>Gambar memikat perhatian anak</p>	<p>Desain media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan kebutuhan</p>	<p>m) Desain gambar pada media buku <i>pop-up story</i> terlihat jelas</p> <p>n) Tampilan media buku <i>pop-up story</i> menarik antusias siswa</p> <p>o) Tata letak gambar sesuai dengan ilustrasi adegan</p> <p>p) Ukuran gambar pada media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar</p>

(Daryanto, 2015:114)		
Gambar menampilkan gagasan bagian informasi suatu konsep (Daryanto, 2015:112)	komponen media buku <i>pop-up story</i> terlihat jelas	q) Bentuk dan ukuran gambar dalam media buku <i>pop-up story</i> terlihat jelas memberikan gambaran yang akurat
Gambar maupun fotograf jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)		r) Gambar ilustrasi dan teks saling berkaitan, dimana penjelasan dari gambar adalah teks
		s) Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa
		t) Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas dan berkaitan

2.1.9.4 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Tabel 2.5

Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor
Penggunaan bahasa mengikuti kaidah yang benar sesuai dengan kemampuan berbahasa anak	Memenuhi persyaratan teknis kebahasaan	a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
		b) Bahasa yang digunakan sederhana sesuai kemampuan

<p>(Sitepu,2015:118)</p> <p>Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2011:6.38)</p>		<p>berbahasa siswa</p> <p>c) Bahasa yang digunakan komunikatif</p> <p>d) Bahasa yang digunakan bersifat informatif</p>
<p>Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2015:106).</p> <p>Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa (Komalasari, 2014:48)</p> <p>Struktur kalimat sesuai aspek kemampuan berbahasa anak (Nurgiyantoro, 2016: 61)</p>	<p>Bahasa yang digunakan disesuaikan kondisi perkembangan bahasa anak</p>	<p>e) Bahasa yang digunakan dalam media buku <i>pop-up story</i> berupa penjelasan singkat dari cakupan materi</p> <p>f) Bahasa yang digunakan dalam media buku <i>pop-up story</i> sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa</p> <p>g) Penggunaan kata dalam materi peristiwa sekitar proklamasi jelas</p> <p>h) Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa.</p>
<p>Kalimat yang digunakan harus sederhana sesuai dengan karakteristik sasaran</p>	<p>Menggunakan kalimat yang sederhana</p>	<p>i) Kalimat yang digunakan sederhana</p> <p>j) Kalimat yang digunakan sesuai</p>

<p>pembaca. (Sitepu, 2015:112)</p> <p>Bahasa untuk bacaan anak harus sederhana (Nurgiyantoro, 2016:157)</p>		<p>dengan karakteristik siswa SD</p> <p>k) Kalimat yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa</p> <p>l) Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda</p>
<p>Kalimat berupa informasi yang digunakan harus sederhana sesuai dengan karakteristik sasaran pembaca. (Sitepu, 2015:112)</p> <p>Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2015:106).</p>	<p>Informasi yang disampaikan sesuai kemampuan berbahasa anak</p>	<p>m) Buku <i>pop-up story</i> menyampaikan informasi yang jelas</p> <p>n) Informasi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa</p> <p>o) Informasi disampaikan secara sederhana tidak berbelit-belit</p> <p>p) Narasi yang digunakan informatif dari cakupan materi</p>
<p>Bahasa yang digunakan dalam teks mempertimbangkan aspek keindahan (Nurgiyantoro,2016:158)</p>	<p>Ketepatan dalam menggunakan kalimat efektif</p>	<p>q) Buku <i>pop-up story</i> menggunakan kalimat yang efektif</p> <p>r) Penggunaan gaya bahasa sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa</p> <p>s) Susunan kalimat yang digunakan</p>

Penggunaan gaya bahasa sesuai dengan kemampuan		pada media buku <i>pop-up story</i> sistematis
berbahasa siswa. (Sitepu, 2015: 118)		t) kalimat yang menggunakan bahasa yang baku
Penggunaan bahasa mengikuti kaidah yang benar sesuai dengan kemampuan berbahasa anak (Sitepu, 2015:118)		
Susunan kalimat menunjukkan pola berfikir logis dan sistematis (komalasari, 2014:48)		

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media buku *pop-up* sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media media buku *pop-up story*. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H, pada tahun 2015 dengan judul “Pobundo (*Pop-Up* Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran

Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyebutkan dengan menggunakan media POBUNDO siswa kelas IV SDN Demangan dapat terbantu dalam mengenal keanekaragaman budaya Indonesia, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji lapangan awal yang diberikan kepada 10 siswa kelas IV SDN Demangan yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memberi tanggapan yang positif terhadap media POBUNDO dalam belajar mengenal budaya Indonesia, media POBUNDO juga memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran IPS khususnya budaya Indonesia. Guru dapat memberikan metode mengajar yang menarik dan efektif kepada siswa.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Hasan Mafhud pada tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara” hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN 1 Wonoharjo tahun ajaran 2013/2014, peningkatan terlihat dari nilai unjuk kerja keterampilan berbicara yang telah dilakukan, pada kondisi awal siswa yang mencapai KKM hanya 46,15% (12 siswa) dengan penerapan media *Pop Up Book* terjadi peningkatan presentase ketuntasan menjadi 73,08% (19 siswa), kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi 88,46% (23 siswa) tuntas melebihi KKM, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN 1 Wonoharjo tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Scolastika Mariani, Wardono, dan Elyn Diah Kusumawardani pada tahun 2014 yang berjudul “*The Effectiveness of*

Learning by PBL Assisted Mathematic Pop Up Book Againsts the Spatial Ability in Grade VIII on geometri Subject Matter". Hasil penelitian menunjukkan buku *Pop-up* Matematika adalah kombinasi dari buku siswa dan buku dasar matematika. Buku *Pop-up* digunakan pada tingkat konsep menjelaskan dan pengaplikasian konsep melalui latihan. Keseluruhan penggunaan buku *Pop-up* dilaksanakan dalam kelompok. Hasil angket tentang Buku *Pop-up* Matematika sangat bagus, hasil tes terhadap kemampuan spasial pada siswa di kelas eksperimen telah mencapai keseluruhan kriteria kalsikal, kemampuan spasial pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control, dan presentase minat siswa terhadap pembelajaran matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kesimpulan, PBL berbantuan Buku *Pop-up* Matematika efektif terhadap kemampuan spasial di kelas VIII pada materi geometri.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Nor Nashirah Nor Mahadzir dan Li Funn Phung pada tahun 2013 yang berjudul "*The use of augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Languange Learning For National Primary School*". Penelitian ini diperoleh dari pengamatan terhadap siswa tahun pertama yang menggunakan buku AR *pop-up* dan diikuti dengan wawancara semi terstruktur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Buku *Pop-Up Augmented Reality* (AR) memotivasi siswa dengan meningkatkan perhatian, relevansi, percaya diri, dan keputusan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu melalui penelitian selanjutnya pada AR teknologi dan motivasi, kelas bisa menjadi lebih bermakna dan menginspirasi untuk siswa, sehingga meningkatkan kinerja siswa.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Nutthida Prasarntong dan Nutprapa K Dennis pada tahun 2016 yang berjudul “*The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level*”. Penelitian ini adalah untuk menemukan pendapat siswa terhadap *pop-up* kamus untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan dua instrumen yaitu kamus *pop-up* dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah opini siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *pop-up* kamus adalah positif. Menurut hasil penelitian, subjek memiliki perilaku yang lebih baik ketika belajar dari *pop-up* kamus di kelas bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *pop-up* kamus efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk membuat perilaku lebih baik dan sikap baik dalam belajar bahasa Inggris.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Rika Agustin, Erdi Istiaji, dan Dewi Rokhmah pada tahun 2014 yang berjudul “Kelayakan Buku *Pop-Up* Sebagai Alternatif Media Pendidikan Kesehatan Reproduksi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan warna yang digunakan sudah sesuai dengan anak-anak karena *colorfull*, tipografi yang digunakan sudah memenuhi syarat *legibility* dan *readability*, ilustrasi yang digunakan sudah sesuai dengan penjelasan yang diberikan dan sangat menarik untuk anak-anak, dan layout yang digunakan sudah memenuhi prinsip kesatuan. Sedangkan materi dari setiap tema sudah memenuhi untuk anak-anak berumur 8-10 tahun, tapi harus ada perbaikan pada penulisan, pemilihan kata dan isi.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Novita Kurniawati dan Endang Pudjiastuti Sartinah pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Metode Bercakap-Cakap Berbasis Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara mengalami peningkatan, hal tersebut diketahui dari perbandingan rata-rata skor *pre-test* sebesar 4,65 dan *post-test* sebesar 63. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan (apa, mengapa, bagaimana, dan dimana) dan mengutarakan pendapat, selain itu dari hasil analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan tabel penolong diperoleh nilai $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 52$ atau $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Artinya hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bercakap-cakap berbasis media pop-up book terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Retno Suwarni Gresik.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Afrinar Prमितasari, Hanindya Restu Aulia, Zahir Widadi pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Buku *Pop-Up* Pekalongan Sebagai Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku *Pop-Up* adalah media yang tepat untuk menjawab permasalahan yang dimiliki oleh masyarakat kota Pekalongan dan memenuhi kebutuhan kota Pekalongan saat ini. Oleh karena itu apabila promosi dan edukasi batik Pekalongan dapat diwujudkan dalam sebuah Buku *Pop-Up*, diharapkan dapat membawa dampak positif dalam menyelesaikan masalah secara efektif. batik Pekalongan akan jauh dikenal oleh anak-anak dan

remaja apabila diimplementasikan ke dalam sebuah Buku *Pop-Up* yang sekaligus bisa digunakan sebagai alternatif bahan ajar untuk SD.

Bedasarkan hasil penelitian relevan tersebut, menyatakan bahwa media buku *pop-up* telah berhasil dikembangkan dan efektif dalam pembelajaran ataupun dalam penggunaannya, sehingga dapat mendukung dalam penelitian yang peneliti lakukan dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-Up Story* Pada Pembelajaran IPS Materi peristiwa Sekitar Proklamasi Kelas VB SDN Tambakaji 01 Semarang”. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam penyusunan dan pengembangan media buku *pop-up story* supaya nantinya media ini dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil apabila hasil belajar siswa telah mencapai indikator yang ditetapkan, dengan kata lain hasil belajar siswa telah mencapai KKM. Apabila hasil belajar masih banyak siswa yang belum mencapai KKM maka pembelajaran tersebut belum berhasil. Hal tersebut sejalan dengan analisis kebutuhan di SDN Tambakaji 01 Semarang atas permasalahan yang terjadi antara lain kurang tersedianya media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang kurang, media terbatas pada gambar gambar yang berukuran kecil yang tidak bisa menjangkau siswa secara keseluruhan, penyampaian materi IPS yang banyak hafalan tanpa menggunakan media akan membuat siswa mudah bosan dan kurang antusias atau aktif dalam pembelajaran,

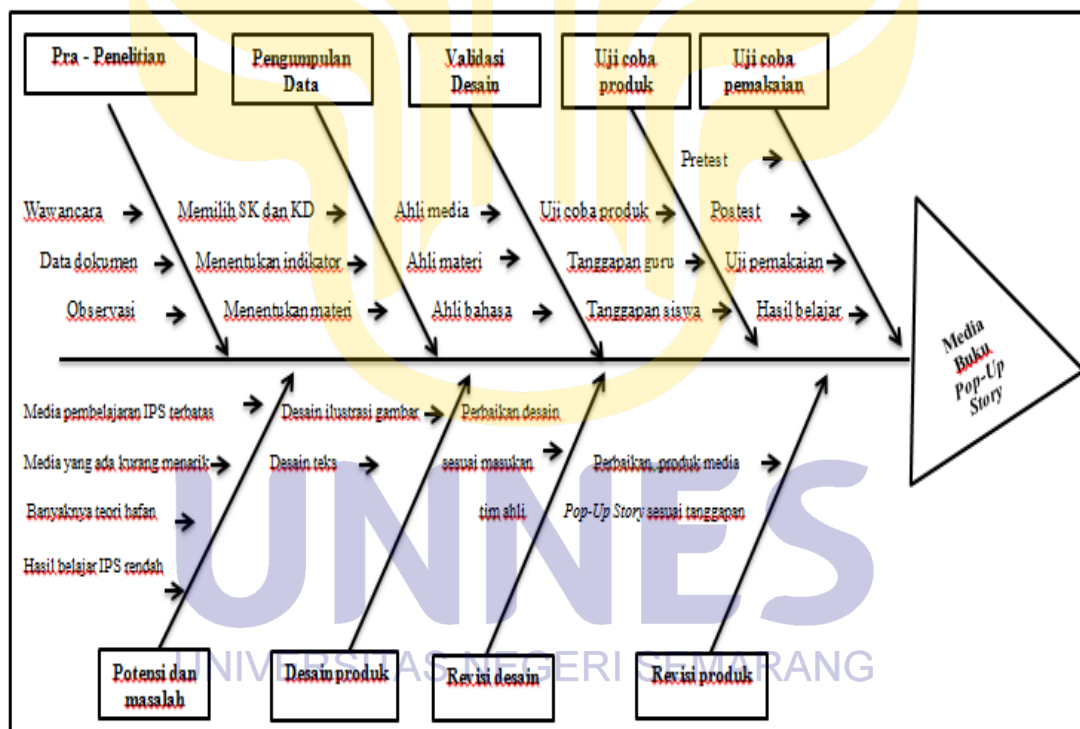
penyampaian guru kurang tersalurkan secara maksimal kepada siswa tanpa adanya media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi adalah media buku *pop-up story*.

Media buku *pop-up story* memiliki arti sebuah karya cetak (buku) yang termasuk dalam jenis karya seni dengan menggunakan material gambar dan memiliki efek muncul ke atas secara tiba-tiba ketika dibuka dan ditutup yang menceritakan deskripsi kejadian (Hornby 2003:1020). Kemudian Hanifah (2014:48) menjelaskan bahwa media *pop-up book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak. Kemudian media *pop-up book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak, dan juga merupakan salah satu cara komunikasi lisan melalui dialog antara anak dan guru dalam bentuk Tanya jawab menggunakan alat bantu komunikasi berupa sebuah Buku *pop-up book* (Kurniawati 2016:2).

Berdasarkan teori tersebut dapat diasumsikan bahwa mediabuku *pop-up story* dapat memberikan siswa pengalaman secara langsung dalam pemerolehan materi yang didapatkan, membuat siswa memiliki rasa antusias yang tinggi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, karena media

buku *pop-up story* disajikan dalam bentuk buku yang menarik yaitu gambar tiga dimensi yang memberi efek gerak muncul keatas ketika buku dibuka dan ditutup kembali.

Kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram *fishbone* (tulang ikan). Kelebihan diagram *fishbone* yaitu secara visual diagramnya jelas serta dapat menggali ide secara detail (Yuniarto, 2013:219). Pada diagram *fishbone* dalam penelitian ini, kerangka tulangnya menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian, berikut kerangka berpikir pada penelitian.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Buku *Pop-Up Story* dengan Diagram *Fishbone*

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media buku *pop-up story* pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi telah berhasil dilaksanakan peneliti melalui 8 tahapan menurut Borg Gall (dalam Sugiyono2015:409) meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data , desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian.
2. Media buku *pop-up story* pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi yang telah dikembangkan, dinyatakan layak digunakan oleh ketiga pakar yaitu pakar materi, bahasa dan media dengan persentase penilaian kelayakan isi sebesar 90%, komponen kebahasaan sebesar 95% dan komponen penyajian sebesar 90%.
3. Media buku *pop-up story* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi terhadap hasil belajar siswa dengan perhitungan t_{hitung} yaitu 11,843 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,026 yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media buku *pop-up story*, dan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,4168 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman melakukan penelitian pengembangan yang dapat direkomendasikan, yaitu:

1. Media buku *pop-up story* dapat dikembangkan dengan memperhatikan komponen isi yang lebih bervariasi, penyajian yang lebih lengkap dengan memperhatikan teknik pembuatan, penggunaan bahasa yang baku sehingga media akan lebih bermanfaat.
2. Media buku *pop-up story* yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi menambahkan kelengkapan baik dari segi isi yang lebih ringkas dan jelas, kemudian menambahkan kelengkapan komponen penyajian seperti teknik pembuatan yang lebih bervariasi.
3. Peningkatan kualitas sumber daya manusia bagi guru untuk mengikuti seminar pendidikan atau *workshop* yang bermanfaat agar dapat berinovasi dan berkreasi dalam menciptakan media ataupun mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Rika, dkk. 2014. "Kelayakan Buku *Pop-Up* Sebagai Alternatif Media Pendidikan Kesehatan Reproduksi". *E-jurnal Pustaka kesehatan*. Vol 2(2): 264-270.
- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- BSNP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi.
- Daryanto. 2015. *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Febrianto, M. Fatchul M. 2014. "Penerapan Media dalam Bentuk Pop-Up Book pada Pembelajaran Unsur-Unsur Seni Rupa untuk Siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik". *Jurnal Online Universitas Surabaya*. Vol 2(3): 146-153.
- Gunawan, Rudi. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- H, Belva, dkk. 2015. "Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media pembelajaran Berbasis kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta*. Vol 10(1): 65-76.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanifah, Tisna Umi. 2014. "Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)". *Early Childhood Education papers (BELIA)*. Vol 3(2): 40-54.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, Anwar. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Hornby, A.S. 2003. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Sixth Edition. New York: Oxford University Press.
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-Ups for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Jr, Ruiz, dkk. 2014. "Multy-Style Paper Pop-Up Design From 3D Models". *EUROGRAPHICS*. Vol 33(2).
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Laila, Alfu, dan Yati. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarmasin". *Jurnal Studi Gender dan Anak*. Vol 2(2): 174-187.
- Lestari., Kurnia Eka., & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahadzir, Nor, dkk. 2013. "The Use og Augmented reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning for National Primary School". *IOSR Journal of Reseach & Method in education*. Vol 1(1): 26-38.
- Mahfud, Hasan, dkk. 2014. "Penerapan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*. Vol 2(11).
- Mariani, Scolastika, dkk. 2014. "The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics PopUp Book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter". *International Journal of Education and Reseach*. Vol 2(8): 531-548.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ngalim, Purwanto. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwanti, Endang. 2011. *Assemen Pembelajaran SD*. DIREKTORAT Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Pramitasari, Afrinar, dkk. 2015. "Pengembangan Buku Pop-Up pekalongan Sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan". *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*. Vol 9(1):1-9.
- Prasarntong, Nutthida, dkk. 2016. "The Use Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level". *International Journal of Reseach Granthaalayah*. Vol 4(7): 213-219.
- Rusman. 2014. *Model-model Pengembangan profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Saliman, dkk (2014). "Pengembangan Slide Powerpoin yang Menarik-Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Guru MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul". *Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Yogyakarta UNY.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS Konsep & Pembelajaran*. Cet.5. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, dan Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitepu, 2015. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, dan Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Susilaningsih, dan Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas*. Jakarta: Galaxy Puspa Mega

Taneo, Silvester Petrus., dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG