



**PENGEMBANGAN MEDIA *POPSCRAP BOOK* PADA
MUATAN IPS TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Novita Fapriyani

1401413522

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Popscrap Book* pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” karya:

Nama : Novita Fapriyani

NIM : 1401413522

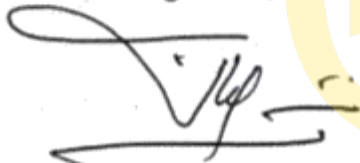
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Juni 2017

Disetujui oleh,

Pembimbing Utama,



Susilo Tri Widodo, S.Pd. M.H.

NIP 19850721 201404 1 001

Pembimbing Pendamping,



Drs. Jaino, M.Pd

NIP 19540815198003 1 004

Mengetahui,

Kampus Jurusan PGSD UNNES



Drs. Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Popscrap Book* pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” karya,

nama : Novita Fapriyani

NIM : 1401413522

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada,

hari : Rabu

tanggal : 2 Agustus 2017.

Semarang, Agustus 2017

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. Fakhroddin, M.Pd.
NIP 195504271986031001

Penguji,

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Pembimbing Utama,

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.
NIP 195710261982032001

Pembimbing Pendamping,

Sunilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Jairo, M.Pd.
NIP 195408151980031004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Novita Fapriyani

NIM : 1401413522

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Popscrap Book* pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula). (QS. Ar Rahman: 60)
2. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (QS. Al Insyirah: 4)
3. Maka bersabarlah kamu dengan sabar yang baik (QS. Al Ma'arij: 5)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *bismillah* skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Universitas Negeri Semarang.
2. Ibu Fatonah dan Bapak Priyo Sulistyanto yang selalu memberikan doa dan dukungan baik dukungan moril maupun materil.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Fapriyani, Novita. 2017. *Pengembangan Media Popscrap Book pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Pembimbing II: Drs. Jairo, M.Pd. 300 hlm.

Berdasarkan data pra penelitian di SDN Tambakaji 05 Semarang ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS kelas IVA yaitu minimnya materi muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan KD 3.2 memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Selain itu, penggunaan media terbatas pada gambar sederhana yang disebabkan sarana prasarana berbasis IT belum menjangkau seluruh kelas, serta kurangnya ketersediaan buku penunjang sumber belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media *popscrap book* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar penunjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tanggapan guru dan siswa terhadap media *popscrap book*, menjelaskan prosedur pengembangan media *popscrap book* pada muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV SD, mengetahui kelayakan media, dan menguji keefektifan penggunaan media. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* dengan menggunakan desain yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini dilaksanakan dalam sembilan tahap yaitu, (1) survei pendahuluan, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang dan guru kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) pengembangan media berdasarkan pada angket kebutuhan guru dan siswa, (2) penilaian kelayakan media oleh tim ahli termasuk dalam kriteria sangat baik, dan (3) hasil analisis *t-test* menunjukkan perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 25,333, serta terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yaitu hasil uji *N-gain* 0,430 termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil belajar siswa didukung dengan rata-rata nilai keterampilan sebesar 78,5 atau “Baik”.

Simpulan penelitian ini yaitu media *popscrap book* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS tema Indahnya Kebersamaan. Saran penelitian selanjutnya media *popscrap book* dapat dikembangkan sebagai media berseri yang mengulas keragaman budaya dari provinsi lain.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial; *popscrap book*; tema indahnya kebersamaan

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Popscrap Book* pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang”. Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, maupun dukungan. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Pembimbing utama;
5. Drs. Jaino, M.Pd., Pembimbing pendamping;
6. Ghanis Putra W., S.Pd., M.Pd., validator media;
7. Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd., validator materi;
8. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., validator bahasa;
9. Sulastri, S.Pd., M.Pd., kepala SDN Tambakaji 05;
10. Siswa Jarwata, S.Pd., M.Pd., kepala SDN Pringapus 03;
11. Eshia Monica Tilova, S.Pd., guru kelas IVA SDN Tambakaji 05;
12. Nur Aliyah, S.Pd., guru kelas IVB SDN Tambakaji 05; dan
13. Umi Nasechah, S.Pd. SD., guru kelas IV SDN Pringapus 03.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat dalam perbaikan dan pengembangan pembelajaran muatan IPS.

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Hakikat Belajar	11
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	12
2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS	18
2.1.4 Media Pembelajaran.....	22

2.1.5 Media Cetak	35
2.1.6 Hakikat <i>Pop Up Book</i>	36
2.1.7 Hakikat <i>Scrapbook</i>	41
2.1.8 Hasil Belajar.....	41
2.1.9 Pengembangan Media <i>Popscrap Book</i> pada Muatan IPS	42
2.1.10 Komponen Media <i>Popscrap Book</i> yang Dinilai	45
2.1.11 Penelitian yang Relevan.....	49
2.2 Kerangka Teoretis.....	53
2.3 Kerangka Berpikir	57
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	60
3.1.1 Jenis Penelitian	60
3.1.2 Desain Penelitian	60
3.2 Prosedur Penelitian	61
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian	65
3.3.1 Sumber Data.....	65
3.3.2 Subjek Penelitian	65
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	66
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	69
3.5 Uji Kelayakan, Uji Validitas.....	70
3.5.1 Uji Validitas	70
3.5.2 Uji Reliabilitas Instrumen Tes	72
3.5.3 Uji Indeks Kesukaran Tes	73
3.5.4 Analisis Daya Pembeda	74

3.6 Teknik Analisis Data	76
3.6.1 Analisis Data Awal.....	76
3.6.2 Analisis Data Media <i>Popscrap Book</i>	77
3.6.3 Teknik Analisis Data Akhir	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1 Hasil Penelitian.....	84
4.1.1 Pengembangan Media <i>Popscrap Book</i>	84
4.1.2 Hasil Validasi Kelayakan Media <i>Popscrap Book</i>	101
4.1.3 Tanggapan Siswa dan Guru	107
4.1.4 Keefektifan Media <i>Popscrap Book</i>	113
4.2 Pembahasan	117
4.2.1 Keefektifan Langkah Penelitian.....	117
4.2.2 Keterbatasan Penelitian.....	119
4.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	122
4.3.1 Implikasi Teoretis	122
4.3.2 Implikasi Praktis	123
4.3.3 Implikasi Pedagogis	123
BAB V PENUTUP.....	125
5.1 Simpulan.....	125
5.2 Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan IPS Tema Indahya Kebersamaan	21
Tabel 2.2 Ketentuan Buku untuk SD/MI Kelas IV	43
Tabel 2.3 Indikator Penilaian Komponen Isi Media <i>Popscrap Book</i>	45
Tabel 2.4 Indikator Penilaian Kelayakan Penyajian Media <i>Popscrap Book</i>	46
Tabel 2.5 Indikator Penilaian Kelayakan Kefrafikan Media <i>Popscrap Book</i>	47
Tabel 2.6 Indikator Penilaian Kelayakan Kebahasaan Media <i>Popscrap Book</i>	48
Tabel 3.1 Hasil Analisis Validitas Instrumen Tes.....	71
Tabel 3.2 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes.....	73
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	74
Tabel 3.4 Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Tes.....	74
Tabel 3.5 Analisis Daya Pembeda Instrumen Tes	75
Tabel 3.6 Analisis Instrumen Tes	76
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kelayakan Media.....	78
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi dan Bahasa	79
Tabel 3.9 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa.....	80
Tabel 3.10 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	82
Tabel 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran Muatan IPS Tema Indahya Kebersamaan	85
Tabel 4.2 Profil Media <i>Popscrap Book</i>	86
Tabel 4.3 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Muatan IPS	88
Tabel 4.4 Profil Media <i>Popscrap Book</i> yang Diminati Siswa	89
Tabel 4.5 Langkah Pembuatan Media <i>Popscrap Book</i>	90
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Media <i>Popscrap Book</i>	102
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Media <i>Popscrap Book</i>	102
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk.....	108
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	111
Tabel 4.10 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Keterampilan Siswa	114

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>T-test</i>	115
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>N-gain</i>	116



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	26
Gambar 2.2 Teknik <i>V-Fold</i>	38
Gambar 2.3 Teknik <i>Parallel-Fold</i>	38
Gambar 2.4 Teknik <i>Asymmetrical Pop Up</i>	39
Gambar 2.5 Teknik <i>Fold to Fold Cut</i>	40
Gambar 2.6 Kerangka Teoretis	56
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	59
Gambar 3.1 Desain Pengembangan Borg dan Gall.....	61
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	65
Gambar 4.1 Sampul Buku	93
Gambar 4.2 Profil Buku	94
Gambar 4.3 Kata Pengantar	94
Gambar 4.4 Prakata.....	95
Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan Buku	95
Gambar 4.6 Daftar Isi.....	96
Gambar 4.7 Kompetensi Inti	97
Gambar 4.8 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	97
Gambar 4.9 Tujuan Pembelajaran.....	98
Gambar 4.10 Gambar Ilustrasi	99
Gambar 4.11 Informasi	100
Gambar 4.12 Glosarium.....	100
Gambar 4.13 Daftar Pustaka	101
Gambar 4.14 Revisi Sampul Buku.....	103
Gambar 4.15 Revisi Profil Buku.....	104
Gambar 4.16 Revisi Kata Pengantar	104
Gambar 4.17 Revisi Kompetensi Inti.....	105
Gambar 4.18 Revisi Tujuan Pembelajaran	105
Gambar 4.19 Revisi Materi.....	106
Gambar 4.20 Revisi Glosarium.....	106

Gambar 4.21 Profil Penulis	107
Gambar 4.22 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa	109
Gambar 4.23 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru.....	112
Gambar 4.24 Grafik Peningkatan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	117



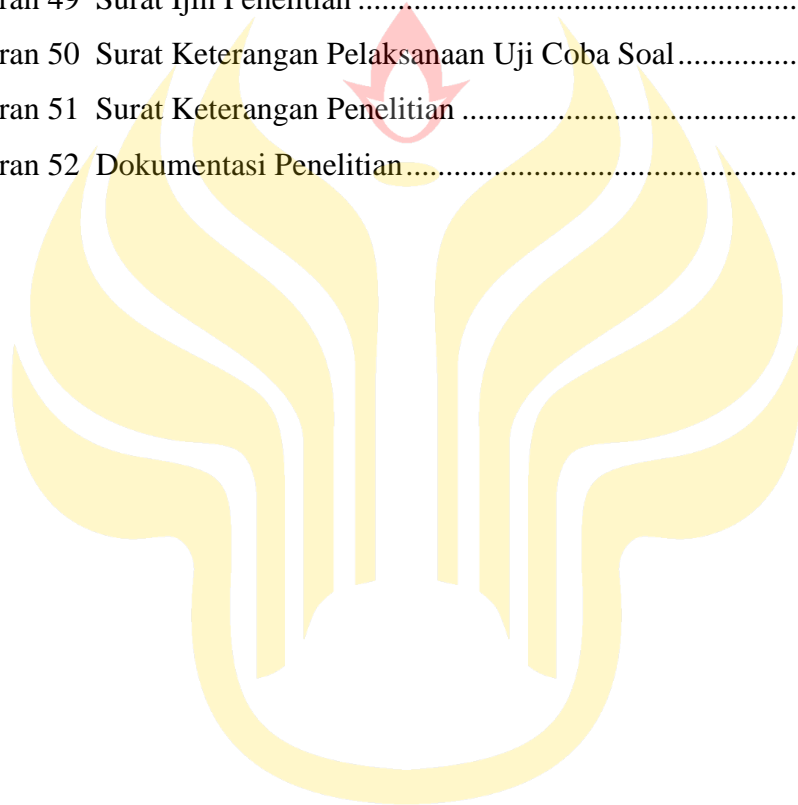
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Spesifikasi <i>Popscrap Book</i>	132
Lampiran 2 Pedoman Penggunaan Media <i>Popscrap Book</i>	138
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media <i>Popscrap Book</i> pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan.....	139
Lampiran 4 Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan.....	142
Lampiran 5 Kuesioner Kebutuhan Siswa terhadap Prototipe Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan	146
Lampiran 6 Instrumen Validasi Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD	149
Lampiran 7 Instrumen Validasi Materi Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD	152
Lampiran 8 Instrumen Validasi Bahasa Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD	154
Lampiran 9 Kuesioner Tanggapan Guru terhadap Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV.....	156
Lampiran 10 Kuesioner Tanggapan Siswa terhadap Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV	158
Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	160
Lampiran 12 Soal Uji Coba.....	163
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	174
Lampiran 14 Pedoman Penilaian Tes Soal Uji Coba.....	175
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	176
Lampiran 16 Silabus Pertemuan 1 dan 2	178
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	184
Lampiran 18 Analisis Validitas, Reliabilitas, Indeks Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal	229
Lampiran 19 Analisis Hasil Validitas Soal Uji Coba.....	234

Lampiran 20 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	237
Lampiran 21 Analisis Indeks Kesukaran	238
Lampiran 22 Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba	239
Lampiran 23 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Pringapus 03.....	241
Lampiran 24 Hasil Kuesioner Kebutuhan Siswa terhadap Prototipe Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnnya Kebersamaan.....	242
Lampiran 25 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media <i>Popscrap</i> <i>Book</i>	247
Lampiran 26 Hasil Kuesioner Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnnya Kebersamaan.....	248
Lampiran 27 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media <i>Popscrap</i> <i>Book</i>	252
Lampiran 28 Hasil Penilaian Ahli Media	253
Lampiran 29 Hasil Penilaian Ahli Materi	256
Lampiran 30 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	258
Lampiran 31 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media <i>Popscrap Book</i> pada Muatan IPS Tema Indahnnya Kebersamaan	260
Lampiran 32 Hasil Kuesioner Tanggapan Siswa terhadap Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IV	261
Lampiran 33 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk ..	265
Lampiran 34 Hasil Kuesioner Tanggapan Guru terhadap Media <i>Popscrap Book</i> Muatan IPS Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IV	266
Lampiran 35 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk....	268
Lampiran 36 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	269
Lampiran 37 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	274
Lampiran 38 Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	275
Lampiran 39 Hasil <i>Posttest</i> Siswa	277
Lampiran 40 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang ..	279
Lampiran 41 Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang .	281
Lampiran 42 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	283
Lampiran 43 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	285

Lampiran 44 Uji <i>T-test</i> (Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	287
Lampiran 45 Uji <i>N-gain</i> (Peningkatan Rata-Rata).....	290
Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siswa Pertemuan I	292
Lampiran 47 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siswa Pertemuan II.....	293
Lampiran 48 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siswa pada Pertemuan I & II ...	294
Lampiran 49 Surat Ijin Penelitian	296
Lampiran 50 Surat Keterangan Pelaksanaan Uji Coba Soal.....	297
Lampiran 51 Surat Keterangan Penelitian	298
Lampiran 52 Dokumentasi Penelitian.....	299



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam memajukan suatu negara. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara, serta siap bersaing secara global. Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan didukung dengan adanya Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum. Selanjutnya, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 terdapat dua kurikulum yang diberlakukan di Indonesia yaitu kurikulum tahun 2006 dan

kurikulum 2013. Dijelaskan lebih lanjut bahwa satuan pendidikan dasar dan menengah dapat menerapkan kurikulum tahun 2006 maksimal sampai tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan satuan pendidikan dasar dan menengah yang telah menerapkan kurikulum 2013 selama tiga semester dianjurkan tetap menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki karakteristik menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis keilmuan dengan lima tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan menginformasikan. Selain itu, mata pelajaran diintegrasikan ke dalam tema yang memungkinkan penyampaian materi pembelajaran secara holistik atau menyeluruh. Mata pelajaran dalam kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan dasar meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBdP, serta PJOK.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan manusia dan aktivitasnya karena diintegrasikan dari beberapa materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Tujuan dari mata pelajaran IPS diuraikan sebagai berikut.

Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta mampu menjadi warga dunia yang cinta damai Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga memberikan bekal siswa dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (BSNP, 2006: 181).

Adapun pelaksanaan pembelajaran IPS harus sesuai dengan Standar Isi dan Standar Proses Pendidikan. Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa.

Standar Isi dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik yang harus dicapai pada jenjang pendidikan tertentu Ruang lingkup materi muatan IPS Sekolah Dasar (mulai kelas IV-VI) diuraikan sebagai berikut (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Selanjutnya pelaksanaan proses pembelajaran sesuai Permendikbud No. 22

Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan sebagai berikut.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya dengan menggunakan variasi media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs sebagaimana yang telah dikutip oleh Arsyad (2009: 4) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran. Sementara itu, menurut Asyhar (2012: 8) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif. Media digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, disisi lain penggunaan media akan mempermudah siswa dalam memahami isi materi.

Pada kenyataannya berdasarkan studi literatur terhadap 10 jurnal penelitian, diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih minim. Media yang sering digunakan oleh guru adalah gambar sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif berdampak pada minat siswa dalam mengikuti

pelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta hasil belajar siswa.

Permasalahan terkait hasil belajar siswa berdasarkan data Kemendikbud pada jenjang pendidikan menengah peminatan IPS yaitu adanya penurunan rata-rata hasil Ujian Nasional. Rata-rata hasil Ujian Nasional pada tahun 2015 sebesar 57,8 (Kemendikbud, 2015: 1). Sedangkan tahun 2016 sebesar 52,8 (Kemendikbud, 2016: 1). Permasalahan lain berkaitan dengan capaian hasil belajar juga terdapat pada jenjang pendidikan dasar, yaitu berdasarkan data Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Tengah tahun 2016 diketahui bahwa hasil penilaian terhadap mutu Standar Kompetensi Lulusan siswa sekolah dasar di kota Semarang pada dimensi pengetahuan memperoleh rata-rata skor mutu 2,995 yang berarti belum mencapai kriteria minimum Standar Nasional Pendidikan (Kemendikbud, 2016: 22). Adapun kriteria minimum pencapaian SNP adalah 6,66 (Kemendikbud, 2016: 17).

Berdasarkan data pra penelitian di SDN Tambakaji 05 Semarang ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS kelas IVA yaitu minimnya materi muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan KD 3.2 memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Selain itu, penggunaan media terbatas pada gambar-gambar sederhana yang disebabkan sarana prasarana berbasis IT belum menjangkau seluruh kelas, serta kurangnya ketersediaan buku penunjang sumber belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas IVA tergolong rendah. Berdasarkan hasil evaluasi Ulangan Tengah Semester Ganjil muatan IPS tema Indahnya

Kebersamaan tahun ajaran 2016/2017 diperoleh data dari 30 siswa, hanya 2 siswa (6%) yang memperoleh nilai di atas KKM 66,5 sedangkan sisanya sebanyak 28 siswa (94%) masih di bawah KKM.

Guna membantu mempermudah kegiatan pembelajaran, guru membutuhkan pengembangan media untuk menunjang minimnya materi muatan IPS tema Indahnnya Kebersamaan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk menawarkan pengembangan media berupa *popscrap book* yaitu buku yang memadukan konsep *pop up* dan *scrapbook*. *Pop up* merupakan teknik memunculkan objek gambar timbul pada buku atau kartu yang akan terbuka secara otomatis ketika lembaran buku atau kartu dibentangkan sehingga lebih menarik bagi siswa. Sedangkan *scrapbook* merupakan jenis buku tempel yang menggunakan bahan bekas sebagai bahannya.

Pertimbangan peneliti dalam menawarkan media *popscrap book* berdasarkan pendapat dari Bluemel dan Taylor (2012: 4) bahwa penggunaan *pop up* bermanfaat untuk, (1) menumbuhkan minat membaca, (2) memberikan siswa gambaran situasi kehidupan nyata, (3) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, dan (4) membantu siswa memahami apa yang ditampilkan. Selain itu berdasarkan data angket kebutuhan yang diberikan, guru berasumsi bahwa penggunaan media *popscrap book* dapat membantu pelaksanaan pembelajaran IPS tema Indahnnya Kebersamaan. Selanjutnya dari 30 siswa kelas IVA, sebanyak 28 siswa menyatakan ketertarikan terhadap buku tiga dimensi.

Penelitian mengenai *pop-up* dan *scrapbook* pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian mengenai media *scrapbook* dilakukan oleh Arum Astuti (2013) dengan

judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Poster dengan Pendekatan Kontekstual Menggunakan Media *Scrapbook* Bertema Konservasi Bahasa dan Budaya Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2012/2013”. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subyek penelitian sebanyak 33 siswa. Siklus pertama dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kontekstual dan pemanfaatan media buku tempel (*scrapbook*) bertema konservasi bahasa dan budaya. Kemudian siklus kedua guru memberikan *reward* bagi siswa yang berprestasi dan mengalami perkembangan keterampilan menulis poster. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan menulis siswa dari siklus I dan II sebesar 8,47%. Selain itu, terjadi perubahan perilaku siswa menjadi lebih aktif, serius, dan bersemangat dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian mengenai *pop up* pernah dilakukan oleh Septi Rohni Undari, dkk. (2015) dengan judul “Pobundo (*Pop-Up* Budaya Indonesia) sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang mempermudah siswa menyerap materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Hasil uji validasi media pada aspek tampilan media memperoleh persentase nilai sebesar 100%, aspek media memperoleh persentase sebesar 75%, dan aspek materi memperoleh persentase 71,5% dengan kategori sesuai. Hasil uji lapangan dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen yang menggunakan media Pobundo mengalami kenaikan yang signifikan dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kenaikan pada kelas kontrol yaitu 2,391 menjadi 5,043.

Pop up book sudah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran, namun belum terdapat inovasi dalam pengembangan media tersebut sehingga perlu dikembangkan. Adapun media yang dikembangkan peneliti berupa buku dengan memadukan konsep gambar timbul pada *pop up book* dan desain *layout* menyerupai *scrapbook*. *Popscrap book* dapat digunakan sebagai media dalam muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan untuk menunjang minimnya materi dalam buku siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Materi dalam kurikulum 2013 khususnya muatan IPS pada tema Indahnya Kebersamaan masih minim.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berupa gambar sederhana.
- 3) Belum terdapat buku sumber belajar penunjang yang cukup bagi siswa.
- 4) Hasil belajar siswa pada muatan IPS rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam jenis media cetak berupa buku untuk muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan kelas IVA SDN Tambakaji 05. Hal ini berdasarkan

pada permasalahan dimana materi dalam buku siswa kurikulum 2013 muatan IPS pada tema Indahnya Kebersamaan minim, media yang digunakan guru masih berupa gambar sederhana, serta belum terdapat buku sumber belajar penunjang yang cukup bagi siswa. Muatan IPS pada tema Indahnya Kebersamaan mencakup KD 3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, sehingga pengembangan media akan dibatasi pada pokok bahasan Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Tengah. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu *popscrap book*.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimanakah tanggapan guru dan siswa terhadap media *popscrap book*?
- 1.4.2 Bagaimana prosedur pengembangan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan?
- 1.4.3 Bagaimanakah kelayakan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan?
- 1.4.4 Bagaimanakah keefektifan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi tanggapan guru dan siswa terhadap media *popscrap book*.

- 2) Menjelaskan prosedur pengembangan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan.
- 3) Mengetahui kelayakan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan.
- 4) Menguji keefektifan penggunaan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan sumbangan bahan kajian terkait pengembangan media pembelajaran berupa *popscrap book*.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan.
- 3) Menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran sehingga guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.
- 4) Menambah media dan sumber belajar bagi siswa serta dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah *popscrap book* yang berupa buku dengan desain *layout* menyerupai *scrapbook* (kumpulan foto) dan dikombinasikan

dengan *pop up* (gambar timbul). Ukuran buku yaitu 21 x 29,7 cm dengan menggunakan kertas *art paper* 150 gram sebagai media cetak, dan kertas karton sebagai alas. Buku yang dikembangkan memiliki tebal ix + 39 halaman, adapun jenis *font* yang digunakan adalah *comic sans ms*. Cakupan materi dalam media *popscrap book* difokuskan pada materi muatan IPS yaitu keragaman budaya di Provinsi Jawa Tengah sesuai dengan tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 1 dan 5 sesuai dengan buku guru kurikulum 2013.

Materi dalam media *popscrap book* terdiri dari tujuh bagian materi yaitu (1) materi pertama memberikan informasi mengenai ciri khas dari delapan kota yang ada di Provinsi Jawa Tengah, (2) suku bangsa di Provinsi Jawa Tengah, (3) upacara adat, (4) tarian tradisional Provinsi Jawa Tengah, (5) alat musik tradisional, (6) makanan tradisional Provinsi Jawa Tengah, dan (7) ajaran keagamaan dan perayaan hari besarnya. Media *popscrap book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar bagi siswa untuk menambah pengetahuan mengenai kebudayaan di Provinsi Jawa Tengah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan manusia secara terus-menerus serta dapat mempengaruhi perilaku dan pola pikir. Klein (dalam Hamdani, 2011: 96) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman serta tidak dipengaruhi oleh tingkat kematangan maupun kecenderungan bawaan. Senada dengan pendapat tersebut Slavin (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 66) juga menyampaikan bahwa belajar merupakan perubahan dalam diri individu yang disebabkan oleh pengalaman. Sementara itu, Susanto (2016: 4) menguraikan belajar sebagai aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak.

Belajar dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana guna memperoleh pengalaman dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan persepsi.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan kegiatan belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar diri siswa. Slameto (2010: 54-59) menguraikan faktor internal menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Wasliman (dalam Susanto, 2016: 13) menjelaskan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pengajaran mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Pengajaran yang berkualitas dapat dicapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang memungkinkan terjadinya proses belajar oleh siswa dibawah bimbingan guru/pendidik. Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23) menjelaskan hakikat pembelajaran menurut aliran kognitif sebagai cara yang dilakukan oleh guru

untuk memberikan kesempatan berpikir kepada siswa agar mengenal dan memahami sesuatu yang dipelajari. Pada dasarnya siswa memiliki pengetahuan awal dalam wujud skemata. Pengetahuan awal dan pengalaman digunakan untuk memahami makna dari permasalahan yang diberikan. Sementara itu, Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 157-158) menyampaikan bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar”. Lebih lanjut Howard (dalam Susanto, 2016: 20) menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan aktivitas membimbing siswa untuk memperoleh, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan membantu siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran disusun agar siswa dapat memperoleh informasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adanya proses pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku dan pemahaman yang terjadi pada siswa sebagai hasil dari belajar.

2.1.2.2 Teori Pembelajaran menurut Aliran Kognitif

Pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Teori kognitif menekankan pada cara-cara seseorang dalam menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh secara efektif. Brunner (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 171-173) menyampaikan empat hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran berdasarkan aliran kognitif yaitu

peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi, dan cara membangkitkan motivasi. Sehingga dalam pembelajaran harus meliputi hal-hal berikut.

1) Pengalaman Optimal

Bagi siswa, pembelajaran berguna dalam membantu mencari alternatif pemecahan masalah. Dalam mencari pemecahan masalah perlu adanya pengalaman belajar yang memerlukan pengarahan dari pendidik agar siswa memperoleh pengalaman optimal yang dapat meningkatkan kemauan belajar.

2) Penstrukturan Pengetahuan

Pembelajaran harus dapat memberikan struktur yang jelas dari suatu pengetahuan, sebab hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan. Struktur pengetahuan memiliki ciri sebagai berikut (a) penyajian yang dilakukan dengan cara enaktif, ikonik, dan simbolik, (b) ekonomis yaitu penyajian pengetahuan dirangkum sehingga mempermudah pemahaman siswa, dan (c) kemampuan dalam menghubungkan konsep pengetahuan yang terpisah-pisah.

3) Urutan Penyajian Materi Pelajaran

Penyajian materi pelajaran haruslah sistematis dimulai dari konsep yang mudah ke konsep yang sulit. Hal tersebut mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

4) Pemberian Penguatan

Penguatan positif dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Pembelajaran berdasarkan teori kognitif dalam pelaksanaannya memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pembelajaran harus memberikan pengalaman yang optimal, hal ini berarti dalam kegiatan belajar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan berdasarkan penjelasan yang diperoleh dari pendidik, namun juga mempraktikkan apa yang telah dipelajari sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung. Selanjutnya penyusunan pengetahuan harus memperhatikan tahap berpikir siswa yaitu enaktif pengetahuan disajikan melalui pengalaman langsung, ikonik pengetahuan disajikan dalam bentuk gambar-gambar, dan simbolik pengetahuan disajikan melalui penjelasan kebahasaan. Kemudian, pengetahuan yang diajarkan harus tersusun secara sistematis dan logis dimana siswa belajar secara bertahap dari konsep yang mudah ke sukar. Pengalaman siswa terhadap suatu konsep sebelumnya bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep baru yang lebih kompleks, sehingga belajar harus dimulai dari tingkat mudah ke sukar. Selain itu, dalam pembelajaran juga diperlukan adanya penguatan positif dari guru kepada siswa. Penguatan positif diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil kerja siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

2.1.2.3 Prinsip Pembelajaran Berdasarkan Asas Mengajar

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pencapaian siswa, namun juga dipengaruhi oleh keterlibatan pendidik. Dalam

pelaksanaan pembelajaran, terdapat asas-asas mengajar bagi pendidik. Asas mengajar merupakan kaidah tertentu bagi pendidik dalam menerapkan pembelajaran agar lebih berhasil. Mandigers (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 164-166) menyampaikan beberapa prinsip pembelajaran berdasarkan asas mengajar yang harus diperhatikan pendidik sebagai berikut.

1) Prinsip Aktivitas Mental

Pembelajaran haruslah dilaksanakan secara menyeluruh mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penerapan ketiga aspek tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas mental, dimana siswa dapat mengkoordinasikan antara pengetahuan dan keterampilan.

2) Prinsip Menarik Perhatian

Pembelajaran harus dirancang dengan menarik, baik dari segi metode maupun bahan ajar yang digunakan. Hal ini dilakukan guna menarik perhatian siswa terhadap apa yang dipelajari, sebab adanya perhatian menunjukkan adanya konsentrasi yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3) Prinsip Penyesuaian Perkembangan Anak

Bahan pelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar.

4) Prinsip Apersepsi

Pendidik sebelum menyampaikan materi baru haruslah mengkaitkannya dengan pengetahuan dasar atau apa yang sudah diketahui oleh siswa. Hal ini

membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga bahan pelajaran mudah diserap.

5) Prinsip Peragaan

Prinsip peragaan memberikan pedoman bahwa dalam mengajar, hendaknya menggunakan alat peraga. Dengan menggunakan alat peraga proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak verbalistis. Penggunaan alat peraga juga membantu siswa untuk tidak mudah melupakan materi yang dipelajari.

6) Prinsip Aktivitas Motorik

Prinsip ini menekankan bahwa belajar harus mampu menumbuhkan aktivitas motorik seperti menulis, melakukan percobaan, menggambar, dan sebagainya. Hal ini akan menimbulkan kesan dan hasil belajar yang lebih mendalam.

7) Prinsip Motivasi

Motivasi berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Semakin kuat motivasi, maka proses belajar lebih optimal. Prinsip motivasi selain diberikan dengan memberikan penguatan positif, dapat pula diberikan dengan cara pendidik menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan dan pengalaman anak, serta menggunakan berbagai metode mengajar yang tepat.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa dalam asas mengajar terdapat prinsip penyesuaian perkembangan anak serta penggunaan peraga. Hal ini sesuai dengan bahasan sebelumnya bahwa pembelajaran harus menyesuaikan tingkat perkembangan kognitif siswa, sebab kemampuan siswa

dalam memahami konsep tertentu terjadi secara bertahap mulai dari mudah ke sukar. Selain itu, prinsip peragaan yang telah disampaikan memperkuat perlunya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengurangi dominasi penyampaian materi secara verbal. Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan penggunaan media yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (SD dan SMP). Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial dijelaskan oleh Gunawan (2013: 17) sebagai suatu kajian yang menelaah kehidupan manusia dan dunianya. Selanjutnya, Susanto (2016: 137) menyampaikan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, serta kegiatan manusia yang disusun secara ilmiah untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada siswa di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Materi dalam pembelajaran IPS terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi, sehingga perlu adanya penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Sudjana dan Rivai, 2011: 5). Selain itu, Gunawan (2013: 52) juga menyampaikan bahwa pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang didukung dengan pemanfaatan berbagai

sumber dan alat bantu belajar serta pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan fusi atau gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang mengkaji manusia dan lingkungannya. Sebagai hasil gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial, konsep materi dalam pembelajaran IPS diajarkan secara utuh dan terpadu. Pembelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dimana pembelajaran harus menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

2.1.3.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai suatu mata pelajaran di Sekolah Dasar memiliki ruang lingkup kajian. Ruang lingkup mata pelajaran IPS disampaikan oleh Gunawan (2013: 51) meliputi (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pembelajaran IPS SD dalam kurikulum 2013 khususnya pada kelas IV menggunakan pendekatan multidisipliner, yaitu pendekatan yang dilakukan tanpa menggabungkan Kompetensi Dasar setiap mata pelajaran (Lampiran Permendikbud 57, 2014: 11-12). Adapun alokasi waktu pembelajaran IPS untuk kelas IV yaitu 3 jam per minggu. Gunawan (2013: 52-53) juga menyampaikan tujuan pembelajaran IPS di SD sebagai berikut.

- 1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan di masyarakat.
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah yang terjadi di dalam masyarakat.
- 3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
- 4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup.
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

2.1.3.3 Materi Pembelajaran IPS Tema Indahnya Kebersamaan

Salah satu ruang lingkup pembelajaran IPS di SD adalah sistem sosial dan budaya. Kebudayaan berasal dari bentuk jamak bahasa sansekerta *Buddhi* yang berarti budi atau akal. Koentjaraningrat (dalam Sutardi, 2009: 10) menjelaskan “kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar”. Selanjutnya, Edward B. Taylor (dalam Herimanto dan Winarno, 2011: 24) mengemukakan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh sebagai anggota masyarakat. Lebih lanjut Ashley Monlagu (dalam Gunawan, 2013: 66)

menambahkan bahwa kebudayaan tercermin melalui cara hidup suatu bangsa yang menempati wilayah bersama sebagai anggota masyarakat.

Kebudayaan ada dan berkembang sebagai hasil interaksi dalam masyarakat yang menggambarkan karakteristik kehidupan masyarakat. Koentjaraningrat (dalam Herimanto dan Winarno, 2011: 26) menyebutkan bahwa kebudayaan memiliki unsur-unsur yaitu (1) peralatan dan perlengkapan hidup manusia, (2) sistem mata pencaharian dan ekonomi, (3) sistem kemasyarakatan, (4) bahasa, (5) kesenian, (6) pengetahuan, serta (7) religi atau kepercayaan.

Kajian mengenai budaya dan kebudayaan dipelajari di setiap jenjang pendidikan termasuk pendidikan dasar. Materi terkait dengan kebudayaan pada kurikulum 2013 kelas IV muatan pembelajaran IPS terdapat di tema 1 Indahnnya Kebersamaan dan tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku KD 3.2 memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Adapun rincian mengenai materi kebudayaan Kelas IV Semester 1 tema Indahnnya Kebersamaan sesuai dengan buku guru revisi tahun 2016 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Pemetaan KD dan Indikator
Muatan IPS tema Indahnnya Kebersamaan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.2 Menjelaskan	1. Rumah, pakaian, makanan, tarian, dan alat musik daerah. 2. Perayaan hari besar

	<p>keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>3.2.4 Menjelaskan perayaan hari besar agama sebagai bentuk keragaman sosial, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tulis dan lisan.</p> <p>3.2.5 Menjelaskan pengalaman sikap menghargai makanan tradisional sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	keagamaan dan keragaman sosial.
--	--	---------------------------------

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. McLuhan melalui teori ekologi media menyampaikan bahwa *medium* adalah pesan. Asumsi dari teori ini yaitu (1) media merupakan apa saja yang digunakan oleh manusia, (2) media mempengaruhi persepsi dan mengorganisasikan pengalaman, dan (3) media menyatukan dunia. Dalam konteks pendidikan, Arsyad (2009: 7) mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Selanjutnya Hamdani (2011: 243) menyampaikan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong

terciptanya proses belajar pada diri siswa. Selain itu, *The Association for Educational Communication and Technology* (AECT) (dalam Asyhar, 2012: 4) menyebutkan media merupakan apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan siswa untuk memahami apa yang disampaikan.

Media sebagai perantara memiliki arti bahwa media sebagai alat yang dapat membantu menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Segala sesuatu dapat disebut sebagai media apabila memenuhi fungsi sebagai pengantar atau penyalur pesan. Selanjutnya, kegunaan media sebagai pengantar pesan menjadikan media sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian pesan dalam pembelajaran, serta merangsang pikiran dan memotivasi siswa agar memiliki minat belajar.

2.1.4.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran dan berperan dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada beberapa landasan, Hamdani (2011: 255-256) menyebutkan dua landasan penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis dan psikologis. Landasan filosofis mempertimbangkan penggunaan media dengan menilai bahwa siswa memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Sedangkan

landasan psikologis menilai bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkret dibandingkan abstrak.

Disisi lain, Asyhar (2012: 18-23) menyebutkan tiga landasan penggunaan media yaitu landasan empiris, psikologis, dan teknologis. Landasan empiris didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap hasil dan proses belajar. Selanjutnya, landasan psikologis didasarkan pada fakta bahwa pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui indera siswa. Selain itu proses belajar terjadi secara individual, dalam artian tingkat pemahaman yang diperoleh siswa berbeda-beda sehingga diperlukan adanya rangsangan dan informasi yang diorganisasikan dengan berbagai macam cara agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang sama. Adapun landasan teknologis didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh, selain itu penggunaan internet memungkinkan guru dan siswa mengakses materi pembelajaran secara tak terbatas.

Selain itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Terdapat tiga tahap perkembangan kognitif siswa yang disampaikan oleh Bruner (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 37) yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik yang diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap Enaktif

Pada tahap ini anak memahami objek tertentu berdasarkan pada pengalaman langsung. Hal ini disebabkan pemahaman siswa masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret sesuai apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan.

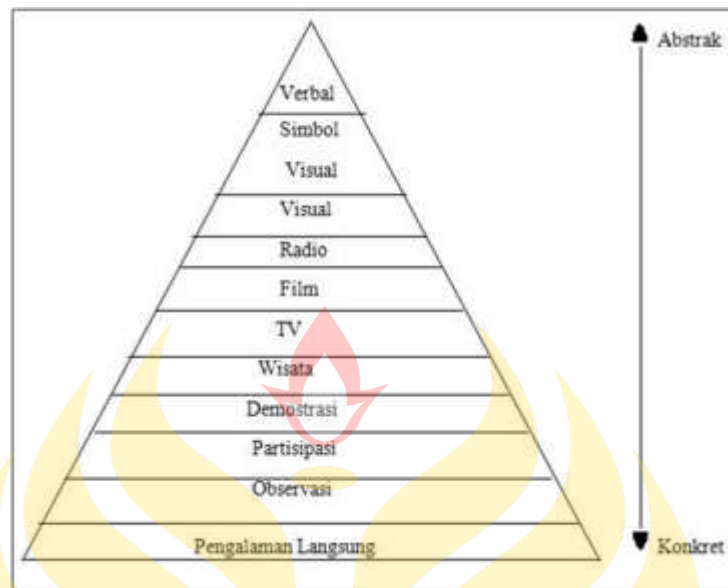
2) Tahap Ikonik

Pada tahap ini informasi atau pengetahuan diperoleh anak melalui imageri. Karakteristik suatu objek yang diamati mendorong anak untuk mengembangkan memori visual.

3) Tahap Simbolik

Pada tahap ini pemahaman perseptual anak sudah berkembang, dimana pemahaman bahasa, logika, dan matematika berperan penting. Selain itu anak dapat menyusun gagasan sendiri dengan mengkaitkan gambar atau rumus-rumus tertentu.

Kustandi dan Sutjipto (2013: 10-11) juga berpendapat bahwa penggunaan media didasarkan pada tiga tingkatan modus belajar yang dikemukakan oleh Bruner yaitu pengalaman langsung atau konkret, pengalaman piktorial atau gambar, dan pengalaman abstrak. Sehingga penggunaan media disesuaikan pada tingkat belajar siswa yang digambarkan dalam kerucut pengalaman oleh Edgar Dale sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan tingkat belajar dan pemahaman siswa yang dimulai dari pemahaman konsep konkret menuju konsep abstrak. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat pemahaman konkret, sehingga dalam proses belajar diperlukan adanya media pembelajaran untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Lebih lanjut Peoples (dalam Aqib, 2015: 48) menyampaikan bahwa pengetahuan yang diperoleh didapatkan dari.

- 1) 75% dari melihat,
- 2) 13% dari mendengar,
- 3) 12% dari mengecap, mencium, dan meraba.

Penggunaan media didasarkan pada fakta bahwa siswa memiliki tingkatan berpikir dari tahap konkret ke abstrak serta siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Sehingga media pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari serta memungkinkan

siswa memperoleh pemahaman yang sama. Hal tersebut didukung dengan adanya penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Secara umum apabila memadukan pendapat ahli terdapat empat landasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, empiris, psikologis, dan teknologis. Keempat landasan tersebut memperkuat perlunya penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan pertimbangan banyaknya aspek kebermanfaatan bagi guru dan siswa.

2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Berkaitan dengan fungsi media pembelajaran, Asyhar (2012: 42) merangkum beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Media sebagai sumber belajar, yaitu sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa.
- 2) Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam membantu memperjelas arti dari suatu kata, istilah, atau simbol.
- 3) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kemampuan merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga apabila diperlukan dapat digunakan kembali.
- 4) Fungsi manipulatif, berkaitan dengan kemampuan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dalam berbagai macam cara, teknik, dan bentuk.
- 5) Fungsi distributif, yang berarti sekali menampilkan suatu objek dapat menjangkau pengamat dalam lingkup luas.

- 6) Fungsi psikomotorik yaitu fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- 7) Fungsi psikologis, berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan berpikir), fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 8) Fungsi sosio-kultural, yaitu memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada siswa.

Sementara itu, Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013: 20) berpendapat bahwa terdapat tiga fungsi utama media yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa inti dari beberapa fungsi media yang telah diuraikan yaitu media sebagai alat bantu dalam pembelajaran berfungsi mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui pemilihan dan penggunaan media secara tepat dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang sama berkaitan dengan materi yang diajarkan meskipun tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Penggunaan media sangatlah penting dalam pembelajaran, karena media memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa.

2.1.4.4 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan alat bantu media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru maupun siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sudjana dan Rivai (2011: 2) menyebutkan manfaat media dalam proses belajar antara lain:

- 1) Penggunaan media membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memudahkan siswa memahami isi bahan ajar.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan konsep yang diajarkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Midun (dalam Asyhar, 2012: 41) menyampaikan manfaat penggunaan media dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu:

- 1) Memperluas cakrawala penyajian materi di dalam kelas. Penggunaan beragam jenis media memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber.
- 2) Memberikan siswa pengalaman belajar yang konkret. Melalui penggunaan media pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari konsep yang diajarkan secara konkret maupun semi-konkret. Selain itu guru dapat mengurangi dominasi penyampaian materi secara verbal.
- 3) Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, atau dilihat siswa. Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, siswa dapat mempelajari peristiwa yang telah lampau, mempersingkat waktu pengamatan terhadap perubahan organisme tertentu, serta mempelajari objek yang tidak dapat dihadirkan secara nyata dalam pembelajaran di kelas

misalnya anatomi tubuh gajah, harimau, buaya, dan sebagainya. Sebagai gantinya siswa dapat mempelajari melalui penggunaan media yang sesuai.

- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Media dapat digunakan sebagai sarana memperoleh sumber informasi baru terkait perkembangan ilmu pengetahuan, misalnya penggunaan buku, jurnal, dan majalah sebagai sumber informasi.
- 5) Menambah kemenarikan tampilan materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga efektivitas belajar juga meningkat.
- 6) Merangsang siswa berpikir kritis.
- 7) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjangkau siswa di tempat yang berbeda, dalam lingkup luas pada waktu tertentu.

Selain itu, Aqib (2015: 51) menyebutkan manfaat media secara umum sebagai berikut:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih berinteraksi.
- 4) Memberikan efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar.
- 7) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

8) Meningkatkan peran guru agar lebih produktif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi dominasi penyampaian materi secara verbal, sehingga menjadikan pembelajaran yang disampaikan guru lebih menarik serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya, minat dan motivasi belajar yang meningkat akan mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, guru menjadi lebih produktif karena berperan dalam memilih dan mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

2.1.4.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pemilihan media di dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, karena terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2011: 3-4) membedakan media menjadi media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan.

Disisi lain Asyhar (2012: 44) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi empat kelompok yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Pengelompokan media tersebut yaitu,

- 1) Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas alam sekitar.
- 2) Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran, antara lain tape recorder, radio, dan CD player.

- 3) Media audio-visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, antara lain televisi, film, dan video.
- 4) Media multimedia merupakan jenis media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan pendapat tersebut Kustandi dan Sutjipto (2012: 29-31) juga mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan hasil perkembangan teknologi ke dalam empat kelompok yaitu media cetak, media audio-visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan penggolongan tersebut dapat disimpulkan bahwa media digolongkan dalam empat jenis yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Termasuk dalam golongan media visual yaitu media cetak, media grafis, dan media tiga dimensi. Media audio visual dapat berupa media proyeksi dan media lingkungan. Sementara media berbasis multimedia dapat berupa media hasil teknologi komputer dan perpaduan antara teknologi cetak dan komputer. Pemilihan jenis media selain harus berdasarkan pada kebutuhan juga harus memperhatikan tingkat relevansi media dengan materi yang hendak disampaikan. Sehingga pemilihan jenis media harus dilaksanakan secara selektif agar media yang digunakan dapat memenuhi fungsi mempermudah kegiatan pembelajaran.

2.1.4.6 Kriteria Pemilihan Media

Sebelum menentukan jenis maupun bentuk media yang akan digunakan dalam pembelajaran, perlu diperhatikan kriteria dalam memilih media. Bluemel

dan Katz (dalam Fajrie, 2015: 24-27) mengemukakan dalam teori *uses and gratification* atau teori kegunaan dan kepuasan, bahwa penggunaan media harus didasarkan pada kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, pengguna media berperan aktif dalam memilih media yang akan digunakan. Adapun pemilihan media disesuaikan dengan (1) kebutuhan kognitif, berkaitan dengan pemberian informasi, pemahaman, dan penguasaan lingkungan, (2) kebutuhan afektif, berkaitan dengan pengalaman yang menyenangkan, (3) kebutuhan pribadi, (4) kebutuhan sosial, dan (5) kebutuhan pelepasan ketegangan, yang berkaitan dengan kebebasan dari tekanan.

Disisi lain, Arsyad (2009: 75-76) menyampaikan pemilihan media harus memenuhi beberapa kriteria yaitu

- 1) kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) ketepatan untuk mendukung isi pelajaran,
- 3) praktis, luwes, dan bertahan,
- 4) keterampilan guru dalam menggunakan media,
- 5) pengelompokan sasaran,
- 6) mutu teknis.

Lebih lanjut Asyhar (2012: 81-82) menyampaikan pemilihan media harus dilakukan secara cermat dengan pertimbangan yang matang sehingga perlu memperhatikan kriteria pemilihan media sebagai berikut.

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya mencakup pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar.

Media yang rapi dan jelas dapat menarik perhatian sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

- 2) Bersih dan menarik. Media harus bersih dari teks, gambar, suara, dan video yang tidak diperlukan karena dapat mengganggu konsentrasi.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media harus sesuai dengan sasaran, karena media yang digunakan dalam kelompok besar belum tentu efektif apabila digunakan dalam kelompok kecil maupun perseorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental siswa agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan instruksional yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Media harus dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 7) Berkualitas baik. Media harus memiliki kualitas yang baik, misalnya pengembangan media gambar atau video harus memiliki resolusi yang cukup agar tampilan jelas.
- 8) Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar. Ukuran media pembelajaran harus sesuai dengan ruang kelas, apabila media yang terlalu besar digunakan pada kelas dengan ukuran terbatas maka pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Dalam pendapat lain disampaikan juga prinsip pembuatan media pembelajaran, Aqib (2015: 52) menguraikan prinsip umum pembuatan media pembelajaran yaitu

- 1) Visible yaitu media harus mudah dilihat.
- 2) Interesting, media harus menarik.
- 3) Simple, pengembangan media sederhana.
- 4) Useful, yaitu media harus memberikan manfaat bagi siswa.
- 5) Accurate, yaitu media harus benar dan tepat sasaran.
- 6) Legitimate, yaitu sah dan masuk akal.
- 7) Structured, yaitu media harus tersusun secara baik dan runtut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa dalam memilih maupun mengembangkan media terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Salah satu kriteria tersebut yaitu biaya, pemilihan jenis media dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, media tidak harus memiliki harga yang mahal akan tetapi kriteria yang paling penting adalah relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, masuk akal, mudah dilihat, mudah digunakan, dan menarik. Kriteria tersebut harus dipenuhi agar media yang digunakan maupun akan dikembangkan memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.5 Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi cetakan. Asyhar (2012: 57) menyampaikan bahwa “media cetak merupakan media pembelajaran yang

disajikan dalam bentuk tercetak (*printed media*)”. Media cetak termasuk dalam jenis media yang paling banyak digunakan. Contoh media cetak antara lain buku, majalah, modul, dan jurnal.

Buku merupakan salah satu media cetak yang umum digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Prastowo (2015: 168) mendeskripsikan buku sebagai bahan tertulis dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang dijilid, diberi *cover*, menyajikan ilmu pengetahuan, dan disusun secara sistematis. Terdapat beberapa media pembelajaran yang disusun dalam bentuk buku antara lain media komik, *pop-up*, buku saku, buletin dan kalender cerita.

2.1.6 Hakikat *Pop Up Book*

2.1.6.1 Pengertian *Pop Up Book*

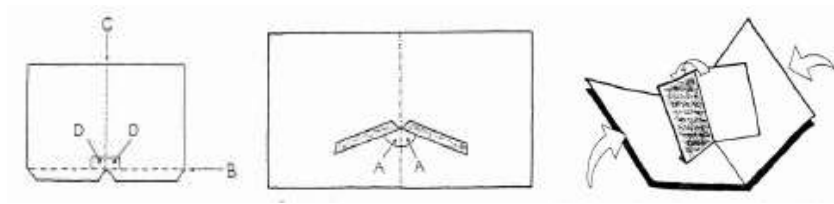
Bluemel dan Taylor (2012: 1) mendefinisikan “*pop-up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as fold, scrolls, slides, tabs, or wheels*”. *Pop up book* merupakan buku yang memberikan interaksi dan gerakan pada gambar dengan menggunakan teknik mekanik pada kertas seperti melipat, menggulung, menggunakan bidang miring, tabel, maupun roda kertas. Sementara itu, Jackson (2014: 8) dalam bukunya *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs* mendefinisikan “*Pop-ups are commonly considered to be three-dimensional which rise automatically when a sheet of card that has been folded in two is unfolded*”. *Pop-up* memiliki bentuk tiga dimensi yang akan tampak timbul secara otomatis ketika lembaran kartu yang telah dilipat menjadi dua bagian dibentangkan.

Pop up book merupakan buku yang menampilkan kreasi gambar timbul pada saat buku dibuka. Kreasi gambar timbul pada *pop up book* memberikan daya tarik tersendiri bagi pembaca khususnya anak-anak, karena anak cenderung tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal yang baru. Hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai upaya membiasakan siswa untuk membaca bahan bacaan yang memuat materi pelajaran. Adapun manfaat dari penggunaan *pop up* menurut Bluemel dan Taylor (2012: 4) yaitu (1) menumbuhkan minat membaca siswa, (2) memberikan siswa gambaran situasi dalam kehidupan nyata, (3) menarik perhatian siswa terhadap isi bacaan, dan (4) membantu siswa untuk memahami apa yang ditampilkan.

2.1.6.2 Teknik Membuat *Pop Up Book*

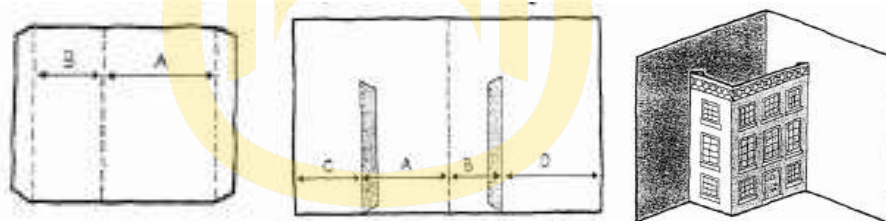
Berdasarkan bentuk tampilan *pop up*, secara umum terdapat dua jenis *pop up* sebagaimana yang dikemukakan oleh Ives (2009: 11) yaitu *parallel pop up* dan *pop out pop up*. *Parallel pop up* merupakan model *pop up* klasik yang sering digunakan, dimana *pop up* akan terangkat memberikan kesan timbul ketika lembaran kertas dibuka 90°. Sedangkan *pop out pop up* merupakan model *pop up* yang memberikan kesan gambar muncul dalam bentuk 3D secara utuh ketika kertas terbuka sepenuhnya.

Adapun teknik pembuatan *pop up* terdapat dua teknik dasar yang disampaikan oleh Birmingham (2010: 20) yaitu dengan teknik *v-fold* dan *parallel-fold*.

Gambar 2.2 Teknik *V-Fold*

Valley fold (v-fold) merupakan teknik membuat *pop up* dengan cara memotong bidang bawah gambar untuk dijadikan penyangga *pop up*. Cara membuat *pop up* dengan teknik ini sebagai berikut.

1. Membuat garis lipatan dengan lebar 1,5cm dari tepi gambar.
2. Melipat gambar secara vertikal untuk membentuk garis tengah.
3. Memotong bagian garis lipatan seperti pada gambar sebelah kiri.
4. Agar gambar seimbang, bagian A tidak boleh lebih dari 90° .

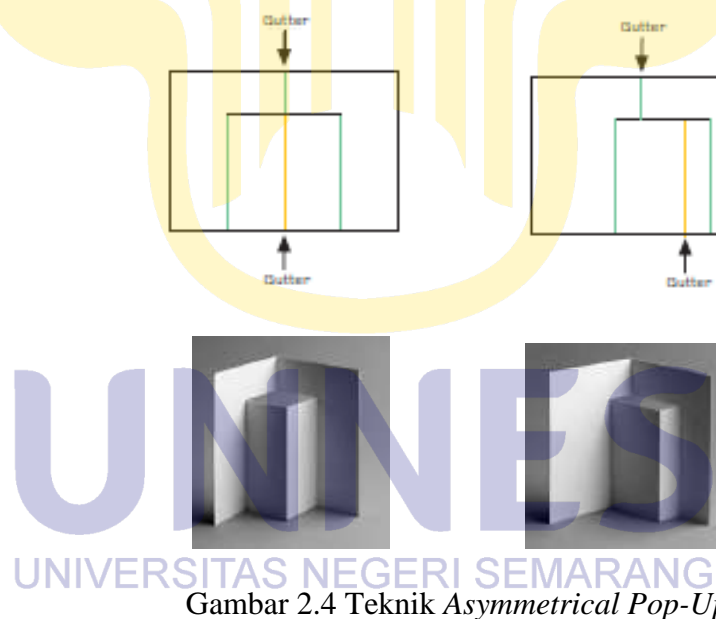
Gambar 2.3 Teknik *Parallel-Fold*

Selanjutnya *parallel-fold* merupakan teknik membuat gambar tampak timbul dengan cara menempelkan dua bagian bidang samping gambar atau bidang atas dan bawah gambar pada buku. Cara membuat *pop up* dengan teknik ini yaitu.

1. Melipat bagian gambar menjadi setengah bagian.

2. Melipat bagian tepi gambar hingga mendekati garis tengah, kemudian gambar dibuka.
3. Memotong bagian tepi gambar seperti gambar sebelah kiri.

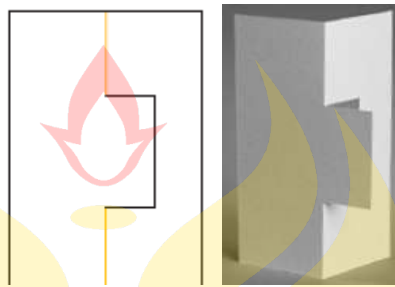
Teknik yang disampaikan oleh Birmingham tersebut tanpa memotong bagian buku yang dijadikan sebagai dasar untuk menempelkan *pop up*. Disisi lain Jackson (2014: 22) menyampaikan pembuatan *pop up* dengan mengkombinasikan teknik *folds and cuts*. Teknik tersebut memanfaatkan bagian dasar buku untuk membuat kesan timbul pada *pop up* dengan cara membuat sayatan kemudian melipatnya. Terdapat banyak variasi dalam teknik ini antara lain *asymmetrical pop-up* dan *fold to fold cut*.



Teknik *asymmetrical pop up* dilakukan dengan membuat sayatan horisontal pada bidang tempel. Langkah pembuatannya yaitu.

1. Melipat kertas menjadi setengah bagian secara vertikal.
2. Membuat garis lipat ± 3 cm dari garis tengah.

3. Membuat garis sayatan ± 4 cm dari tepi atas. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
4. Membuat sayatan sesuai garis sayatan, kemudian lipat dan bentangkan.



Gambar 2.5 Teknik *Fold to Fold Cut*

Teknik *fold to fold cut* merupakan teknik membuat sayatan vertikal dan horisontal pada bidang tempel, sehingga memberikan kesan kertas terbuka. Cara membuat teknik ini yaitu.

1. Melipat kertas menjadi dua bagian.
2. Membuat garis sayatan dengan panjang $\pm 3,5$ cm dan lebar ± 2 cm di tengah-tengah kertas. Jarak dari tepi atas dan bawah dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Membuat sayatan sesuai garis sayatan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat banyak teknik yang dapat digunakan dalam membuat *pop up*. Setiap teknik tersebut tentunya memiliki ciri khas dan efek yang berbeda ketika diterapkan dalam membuat *pop up*. Adapun teknik yang digunakan dalam pembuatan media *popscrap book* adalah teknik *v-fold* dan *parallel-fold*.

2.1.7 Hakikat *Scrapbook*

Terdapat banyak sekali seni yang berkaitan dengan penggunaan kertas sebagai medianya, antara lain *origami*, *kirigami*, *pop up*, dan *scrapbook*. *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang berarti barang sisa. Definisi *scrapbook* disampaikan Hardiana (2010: 4) sebagai “seni dan teknik menghias album foto keluarga atau pribadi agar lebih indah”. Material yang digunakan untuk menghias album foto berasal dari bahan bekas yang dikombinasikan dengan aksesoris lain seperti pita, flanel, dan kancing.

Pengembangan media *popscrap book* tidak menggunakan bahan material barang bekas sebagaimana yang digunakan dalam pembuatan *scrapbook* pada umumnya. Hanya desain *layout* pada media yang akan dikembangkan menyerupai tampilan *scrapbook* untuk mendukung tampilan *pop up*. Penggunaan desain *scrapbook* dalam pembuatan media *popscrap book* bertujuan untuk memberikan tampilan buku yang berbeda, sehingga lebih menarik minat siswa.

2.1.8 Hasil Belajar

2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat salah satunya melalui hasil belajar siswa. Rifa'i dan Anni (2012: 69) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Selanjutnya Susanto (2016: 5) juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi kepada siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengalami proses belajar.

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan yang terjadi kepada siswa setelah mengikuti proses belajar. Perubahan yang terjadi meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kesesuaian hasil belajar yang dicapai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

2.1.8.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, Wasliman (dalam Susanto, 2016: 12) menyebutkan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Adapun faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sekolah, yang terdiri dari model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru (Susanto, 2016: 17-18). Suasana pengajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada semangat belajar dan hasil belajar. Suasana pengajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran.

2.1.9 Pengembangan Media *Popscrap Book* pada Muatan IPS

Akker dan Plomp (dalam Hamdani, 2011: 24) menyampaikan dua tujuan pengembangan dalam penelitian yaitu (1) untuk mendapatkan prototipe

produk, dan (2) merumuskan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk. Sedangkan menurut Gay, Millis, dan Airasian (dalam Emzir, 2015: 263) tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah mengembangkan produk yang efektif digunakan di sekolah-sekolah.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *popscrap book*. Media ini apabila dilihat dari keterlibatan indera merupakan jenis media visual, sedangkan apabila dilihat dari cara pembuatannya termasuk dalam kategori media cetak bentuk buku.

Popscrap book dikembangkan dengan mengkombinasikan *pop up* dan *scrapbook*. Jenis *pop up* yang akan dikembangkan yaitu *pop out pop up*, penggunaan efek *pop up* digunakan untuk memberikan kesan timbul pada gambar. Teknik *pop up* yang digunakan adalah *v-fold* dan *paralell-fold*. Untuk membuat tampilan buku lebih menarik maka dipadukan dengan desain *scrapbook* yang dibuat menggunakan aplikasi *wondershare scrapbook studio*.

Dalam mengembangkan media *popscrap book* dari segi kegrafikan perlu memperhatikan ukuran, bentuk buku, serta ukuran huruf yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Sitepu (2015 :131-140) menguraikannya sebagai berikut.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 2.2 Ketentuan Buku untuk SD/MI Kelas IV

Jenjang Pendidikan	Ukuran Buku	Bentuk	Ukuran Huruf
SD/MI Kelas IV	A4 (210 x 297 mm)	Vertikal dan <i>Landscape</i>	12-14 Pt
	A5 (148 x 210 mm)	Vertikal	
	B5 (176 x 250 mm)	Vertikal	

Selain itu, Sitepu (2015: 108) juga menjelaskan pentingnya memperhatikan aspek penggunaan bahasa yang meliputi (1) kemampuan berbahasa siswa, (2) kaidah bahasa, (3) pilihan kata, (4) gaya bahasa, dan (5) keterbacaan. Siswa kelas IV sekolah dasar dalam aspek kemampuan berbahasa sudah dapat memahami kalimat majemuk yang terdiri dari tiga kalimat dan mengandung hubungan sebab akibat. Selanjutnya, pada aspek kaidah bahasa yang perlu diperhatikan adalah kelengkapan kalimat, susunan kata, penulisan ejaan, dan penulisan kata.

Adapun langkah-langkah membuat *popscrap book* sebagai berikut.

- 1) Menentukan ukuran dan bentuk buku yang akan dibuat. Ditinjau dari segi kepraktisan, ukuran buku yang digunakan yaitu 21 x 29,7 cm. Selanjutnya menentukan bentuk buku sesuai dengan kuesioner kebutuhan yaitu vertikal.
- 2) Menentukan jenis kertas yang akan digunakan, yaitu *art paper* 150 gram.
- 3) Merancang konsep *popscrap book*
- 4) Menganalisis materi muatan IPS tema Indahnnya Kebersamaan.
- 5) Membuat desain *popscrap book* menggunakan aplikasi *wondershare scrapbook* dan *microsoft word*.
- 6) Mencetak desain *popscrap book*.
- 7) Membuat media tempel untuk hasil cetak *popscrap book* dengan menggunakan kertas karton. Ukuran media tempel yang digunakan sesuai dengan ukuran *popscrap book* yaitu 21 x 29,7 cm.

- 8) Menempelkan hasil cetak *popscrap book* pada media tempel dengan menggunakan lem kayu.
- 9) Menempelkan gambar *pop up* pada buku dengan teknik *v-fold*.
- 10) Membuat kreasi pada isi *popscrap book* menggunakan kertas lipat dengan variasi teknik *parallel-fold* untuk membuat efek seperti teknik *fold to fold cut* tanpa merusak buku.
- 11) Merapikan buku sebelum proses penjilidan.
- 12) Buku dijilid menggunakan jenis jilid *soft cover*.

2.1.10 Komponen Media *Popscrap Book* yang Dinilai

Terdapat empat komponen yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media *popscrap book* agar media yang dikembangkan dapat memberikan informasi utuh. Muslich (2010: 292-312) menyebutkan empat komponen kelayakan buku sebagai berikut.

- 1) Kelayakan Isi

Tabel 2.3 Indikator Penilaian Komponen Isi Media *Popscrap Book*

Aspek	Indikator	Deskripsi
Kesesuaian uraian materi dengan KD dan Indikator.	Keluasan materi	Materi sesuai dengan KD dan Indikator
	Kedalaman materi	Materi sesuai dengan ranah kognitif dalam KD dan Indikator
Keakuratan materi	Kakuratan fakta dan konsep	Materi sesuai dengan kebenaran fakta, konsep dan prinsip serta tidak menimbulkan banyak tafsir

	Keakuratan ilustrasi	Ilustrasi yang diberikan sesuai dengan fakta dan konsep
Materi pendukung pembelajaran	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi
	Keterkinian fitur, contoh, dan rujukan	Mencerminkan peristiwa atau kondisi terkini
	Kontekstual	Uraian dan contoh materi berasal dari lingkungan terdekat siswa

2) Kelayakan Penyajian

Tabel 2.4
Indikator Penilaian Komponen Kelayakan Penyajian Media *Popscrap Book*

Aspek	Indikator	Deskripsi
Teknik penyajian	Keruntutan konsep	Konsep disajikan dari mudah ke sukar
	Keseimbangan antarbab	Uraian substansi antar bab proporsional dengan mempertimbangkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Kelengkapan penyajian	Daftar isi	Mencakup urutan bagian-bagian penting buku, bab, dan sub-bab beserta nomor halamannya
	Ilustrasi yang mendukung pesan	Ilustrasi yang disajikan relevan dengan pesan yang disampaikan.

3) Kelayakan Kefrafikan

Tabel 2.5
Indikator Penilaian Komponen Kefrafikan Media *Popscrap Book*

Aspek	Indikator	Deskripsi
Ukuran buku	Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO	Ukuran buku sesuai dengan standar ISO
	Kesesuaian ukuran buku dengan isi materi	Ukuran buku seimbang dengan isi materi
Desain sampul buku	Desain sampul buku bagian depan, belakang, dan punggung harmonis	Komposisi warna, tulisan, dan gambar ilustrasi pada sampul buku harmonis
	Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, dan logo) seimbang	Ukuran judul, nama pengarang, gambar ilustrasi, dan logo seimbang
	Ukuran unsur tata letak proporsional	Tata letak desain sampul buku proporsional
	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	Pemilihan warna sesuai untuk siswa SD
	Desain sampul memiliki kontras yang baik	Desain sampul memiliki warna yang kontras
	Ukuran huruf judul buku lebih dominan dibandingkan nama pengarang	Ukuran huruf judul buku lebih dominan dibandingkan dengan nama pengarang
	Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang	Warna judul buku memiliki kontras yang baik sehingga mudah terbaca
	Ukuran huruf proporsional dengan ukuran buku	Ukuran huruf seimbang dengan ukuran buku
	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi buku	Ilustrasi sampul buku dapat menggambarkan isi buku
	Desain isi buku	Bidang cetak dan margin proporsional
Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman		Gambar ilustrasi tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman
Penempatan judul, subjudul,		Judul, subjudul, ilustrasi, dan

	ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	keterangan gambar tidak mengganggu isi materi
	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif	Tidak menggunakan jenis huruf hias
	Besar dan jenis huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik	Ukuran dan jenis huruf sesuai untuk siswa SD
	Mampu mengungkapkan makna dari obyek	Gambar ilustrasi dapat mempermudah pemahaman dari suatu obyek
	Bentuk akurat dan sesuai dengan kenyataan	Gambar ilustrasi sesuai dengan kenyataan
	Kreatif dan dinamis	Media disusun secara kreatif dan dinamis

4) Kelayakan Bahasa

Tabel 2.6
Indikator Penilaian Kelayakan Kebahasaan Media *Popscrap Book*

Aspek	Indikator	Deskripsi
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana, lugas, dan mudah dipahami
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan sosial dan emosional peserta didik
Komunikatif	Keterpahaman pesan	Materi disajikan dengan bahasa yang lazim digunakan oleh peserta didik
	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	Istilah yang digunakan sesuai dengan kamus Bahasa Indonesia untuk tingkat Sekolah Dasar serta menggunakan ejaan sesuai dengan EYD
Keruntutan dan Kesatuan	Keutuhan makna dalam bab, sub-bab,	Materi yang disajikan dalam satu bab mencerminkan

	dan kalimat	kesatuan bahasan
	Ketertautan antar bab dan sub-bab	Penyampaian materi antar bab dan sub-bab mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi

2.1.11 Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan mengembangkan media *pop up* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu,

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Poonsri Vate-U-Lan (2012) dengan judul “*An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching*”. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media buku realita *pop-up* 3 dimensi berdasarkan teknik bercerita pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku *pop-up* 3 dimensi dapat memberikan stimulasi dalam pembelajaran dengan meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Umayah,dkk. (2013) dengan judul “Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan layak dan efektif. Validasi media oleh ahli memperoleh nilai rata-rata skor 89,84% dan peningkatan *N-gain* pada pembelajaran IPA sebesar 0,52.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Scolastika Mariani, dkk. (2014) dengan judul “*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry*”. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui keefektifan model PBL berbantuan buku *pop-up* matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) hasil kuosioner terhadap buku *pop-up* matematika sangat baik, (2) hasil tes kemampuan matematik pada kelas eksperimen memenuhi kriteria, (3) kemampuan matematik siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan (4) persentase minat siswa dalam belajar matematika kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Retno Risa Patmasari dan Wahyu Sukartiningsih (2015) dengan judul “*Pengembangan Media Pop Up Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata pada Siswa Kelas I SDN 2 Jatiprahu Karang Trenggalek*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menyusun kata dengan memanfaatkan media *pop up card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menyusun kata yang didasarkan hasil analisis pretest dan posttest menggunakan uji t 5% nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4 > 2,776$ pada uji coba 1 dan $18,92 > 2,021$ pada uji coba 2. Nilai yang diperoleh pada uji coba 2 lebih besar dari uji coba 1 yaitu $18,92 > 4$. Selain itu penilaian validator media sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan tanggapan siswa sebesar 100% pada uji coba 1 dan 2.

Kelima, penelitian Jatu Pramesti (2015) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media *pop-up book* yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata penilaian 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Sementara itu respon siswa terhadap media *pop-up book* pada pelaksanaan uji lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari (2016) dengan judul “Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan produk buku *pop-up* untuk pembelajaran bercerita siswa kelas III sekolah dasar dengan judul “Bu, Perutku Sakit!”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku *pop-up* untuk pembelajaran membaca memperoleh kriteria sangat baik, dengan rincian penilaian ahli terhadap buku *pop-up* mencapai rata-rata sebesar 93,26% dan rata-rata uji coba lapangan sebesar 99,46%.

Ketujuh, penelitian oleh Nur Ahya Hidayah (2016) dengan judul “Pengembangan Buku *Pop-Up* bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (RBIB) Jogja”. Buku yang dikembangkan merupakan buku bacaan materi tata cara dan manfaat gerakan salat dalam bentuk *pop-up*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh skor 4,5

(sangat baik), ahli media 4,09 (baik), dan skor rata-rata total uji coba lapangan 4,4 (sangat baik).

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Nutthida Prasarntong dan Nutprapha K. Dennis (2016) dengan judul “*The Use of Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level*”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penggunaan kamus *pop-up* untuk meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kamus *pop-up* mendapat tanggapan positif dari siswa. Siswa dapat menemukan kosa kata baru dan mempelajari kosa kata baru secara mandiri, serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata skor jawaban dari kuesioner yang diberikan kepada siswa yaitu 3,44 yang berarti siswa memberikan tanggapan dan perilaku positif setelah menggunakan kamus *pop-up*. Sehingga penggunaan kamus *pop-up* dalam pembelajaran bahasa Inggris dinilai efektif.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Sulastri (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Bangunharjo Bantul”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media alternatif pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Bangunharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata penilaian ahli materi 4,6 dan penilaian ahli media 4,25. Hasil uji coba individu mendapat skor rata-rata 4,37 termasuk dalam kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 4,53 termasuk dalam kategori

sangat baik, dan uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 4,63 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa *pop up* banyak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *pop up* layak digunakan, serta memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran. Namun di SDN Tambakaji 05 Semarang belum terdapat media *pop up*, sehingga perlu dikembangkan dengan memadukan konsep *pop up* dan *scrapbook*.

2.2 Kerangka Teoretis

Penelitian pengembangan media *popscrap book* didasarkan pada teori ekologi media dan teori *uses and gratification*. Teori ekologi media disampaikan oleh Marshall McLuhan (dalam Batubara, 2014: 134) yang mengasumsikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh manusia serta mampu membentuk persepsi terhadap sesuatu. Sedangkan teori *uses and gratification* disampaikan oleh Blumer, Katz, dan Gurevitch (dalam Fajrie, 2015: 24-27) mengasumsikan bahwa penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Sesuai asumsi dari teori *uses and gratification* bahwa pengguna media berpartisipasi aktif menentukan media, maka dalam pengembangan media *popscrap book* melibatkan pengguna yaitu guru dan siswa untuk memilih desain media melalui kuesioner yang diberikan.

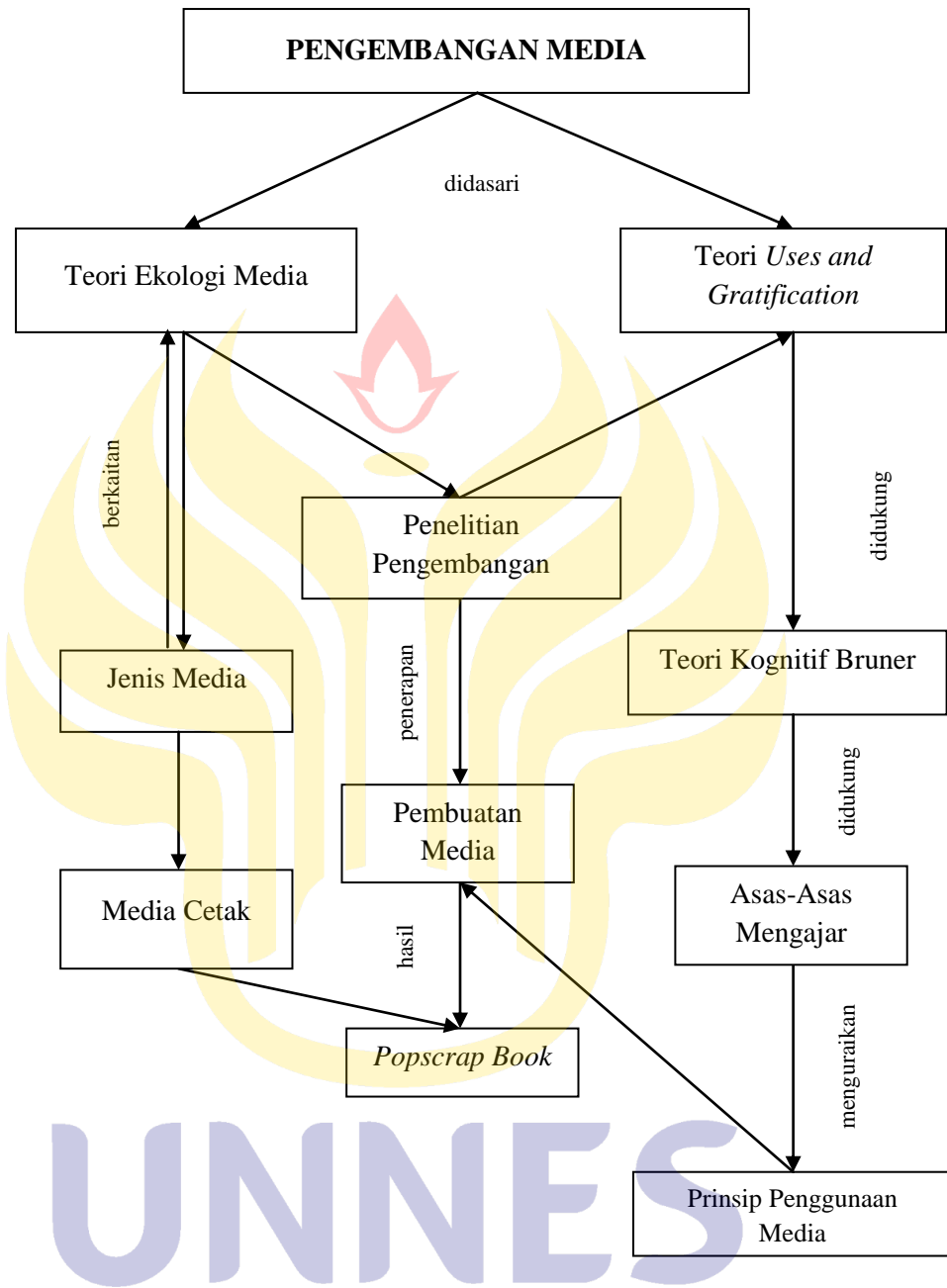
Adapun penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan teori kognitif yang disampaikan oleh Bruner, dimana terdapat tiga tahap

perkembangan kognitif yang dialami oleh anak. Tahap perkembangan tersebut yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif pemahaman siswa diperoleh melalui pengalaman langsung. Sementara pada tahap ikonik pemahaman siswa diperoleh melalui imageri atau gambaran suatu objek melalui gambar, video, maupun tiruan dari objek tersebut. Selanjutnya pada tahap simbolik siswa sudah dapat berpikir secara abstrak. Berkaitan dengan hal ini sebagai guru maupun pendidik haruslah menggunakan alat bantu media pembelajaran guna membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan alat bantu media pembelajaran diperkuat dengan adanya asas mengajar yang dikemukakan oleh Mandigers (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 164-166) bahwa dalam pembelajaran hendaknya menggunakan alat peraga atau media agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak verbalistis.

IPS sebagai suatu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan manusia dan lingkungannya memiliki bidang kajian yang luas, sehingga tidak memungkinkan apabila materi pembelajaran hanya disampaikan secara verbal. Untuk mempermudah pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik diperlukan adanya media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2011: 5) bahwa bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Gunawan (2013: 52) bahwa pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang didukung dengan pemanfaatan berbagai sumber dan alat

bantu belajar serta pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media berkaitan dengan muatan IPS untuk kelas IV khususnya pada tema Indahnya Kebersamaan. Adapun media yang dikembangkan yaitu *popscrap book* yang menyatukan desain *pop up* dan *scrapbook*. Pemilihan *popscrap book* sebagai media didasarkan pada data pra penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media gambar. Hal ini tidak sesuai dengan permasalahan yang dialami yaitu minimnya materi muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan pada buku kurikulum 2013.

Media *popscrap book* merupakan bentuk media baru bagi siswa kelas IVA SDN Tambakaji 05, sehingga media tersebut dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu Bluemel dan Taylor (2012: 4) menyampaikan manfaat penggunaan *pop-up* yaitu (1) bermanfaat untuk menumbuhkan minat membaca, (2) memberikan siswa gambaran situasi kehidupan nyata, (3) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, dan (4) membantu siswa memahami apa yang ditampilkan. Penggunaan media *popscrap book* diasumsikan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Kerangka teoritis dari pengembangan media *popscrap book* dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2.6 Kerangka Teoretis

2.3 Kerangka Berpikir

Sekaran (dalam Sugiyono, 2015: 91) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat salah satunya melalui hasil belajar siswa. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sekolah yang terdiri dari model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru (Susanto, 2016: 17-18).

Permasalahan berkaitan dengan hasil belajar ditemukan di SDN Tambakaji 05 Semarang. Berdasarkan hasil evaluasi Ulangan Tengah Semester Ganjil muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan tahun ajaran 2016/2017 kelas IVA dari 30 siswa hanya 2 siswa (6%) yang memperoleh nilai di atas KKM 66,5, sedangkan sisanya sebanyak 28 siswa (94%) masih di bawah KKM. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran IPS kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang belum maksimal sebab media pembelajaran yang digunakan berupa gambar-gambar sederhana. Hal ini tidak seimbang dengan minimnya materi muatan IPS dalam kurikulum 2013 tema Indahnya Kebersamaan.

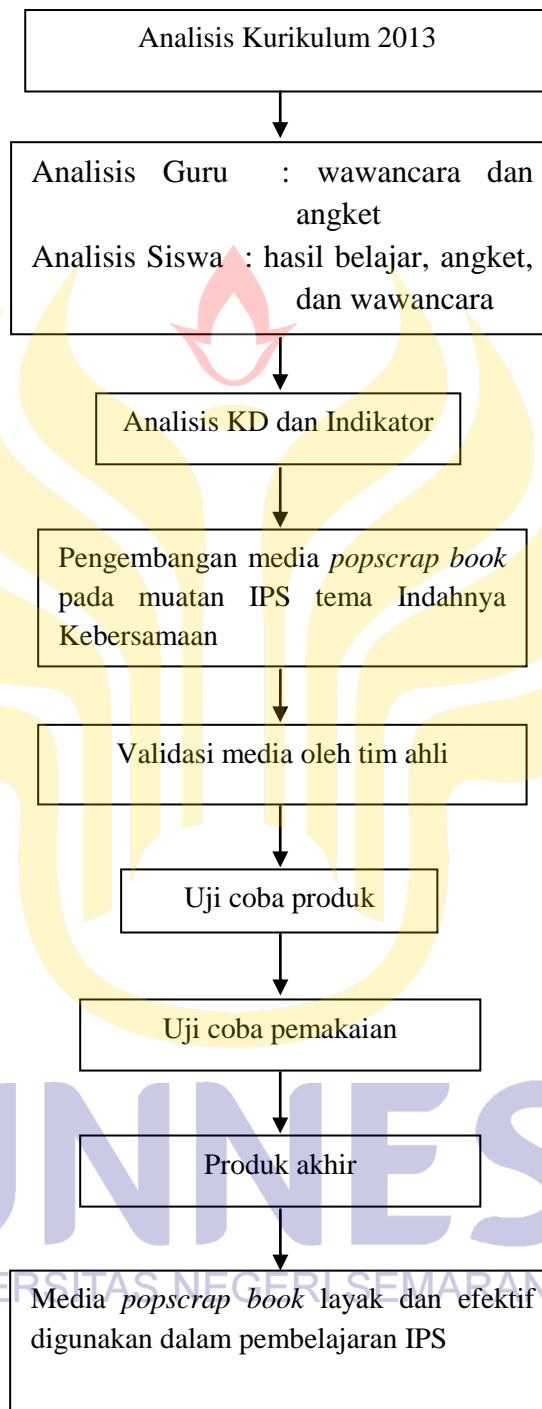
Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki cakupan materi yang luas, sehingga tidak memungkinkan apabila ulasan materi dicantumkan dalam buku teks

secara mendetail. Sudjana dan Rivai (2011: 5) mengemukakan bahwa bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *popscrap book*. *Popscrap book* merupakan buku yang didesain dengan menerapkan konsep *pop up* dan *scrapbook*. Perpaduan kedua konsep tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memberikan inovasi baru. Pengembangan media *popscrap book* dilakukan dengan menyusun rancangan pengembangan media berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner kebutuhan. Selanjutnya media yang disusun divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebelum digunakan pada tahap uji coba produk.

Tujuan pengembangan media *popscrap book* adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun kerangka berpikir sebagai berikut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *popscrap book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan dikembangkan sesuai dengan hasil angket kebutuhan yang ditujukan kepada guru dan siswa kelas IVA SDN Tambakaji 05.
2. Media *popscrap book* layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan. Penilaian validasi media menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada komponen kegrafikan, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian diperoleh hasil (1) skor penilaian ahli media 80, termasuk dalam kriteria sangat baik, (2) skor penilaian ahli materi 42 termasuk kriteria sangat baik, dan (3) skor penilaian ahli bahasa 39 termasuk kriteria sangat baik.
3. Persentase tanggapan guru terhadap media *popscrap book* mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Adapun persentase tanggapan siswa mencapai rata-rata 95% dengan kriteria sangat baik.
4. Media pembelajaran *popscrap book* efektif digunakan dalam pembelajaran muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan yang dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa, dimana hasil uji *t-test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu t_{hitung} sebesar 6,174 dan t_{tabel} sebesar 2,045. Selain

itu, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dimana hasil uji *N-gain* 0,430 termasuk dalam kriteria sedang. Adapun penilaian aspek keterampilan siswa mencapai rata-rata 78,5 dengan predikat B (Baik).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Media *popscrap book* dapat diperbanyak dan digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
2. Media *popscrap book* yang saat ini fokus pada bahasan keragaman budaya Provinsi Jawa Tengah dapat dikembangkan sebagai media berseri yang mengulas keragaman budaya dari provinsi lain.
3. Media *popscrap book* digunakan sesuai panduan penggunaan.
4. Media *popscrap book* dapat diletakkan di perpustakaan untuk digunakan sebagai sumber belajar individu bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyani, N. O. & Siradjuddin. 2014. "Penggunaan Media Buku Tempel dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1): 1-10.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Astuti, A. P. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menulis Poster dengan Pendekatan Kontekstual Menggunakan Media Scrapbook Bertema Konservasi Budaya pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2012/2013". *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Aqib, Z. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Batubara, A. K. 2014. "Media Ecology Theory". *Jurnal Iqra'*, 8(2): 133-146.
- Birmingham, D. 2010. *Pop-Up Design and Paper Mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture*. Herts: GMC Distribution. <https://vebuka.com> (diakses pada 5 Agustus 2017)
- Bluemel, N. L. & Taylor, R. H. 2012. *Pop-Up Books A Guide for Teachers and Librarians*. Santa Barbara: ABC-CLIO. <http://books.google.co.id/> (diunduh pada 10 Februari 2017).
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadhilah, R. N. & Lestari, I. 2016. "Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Ber cerita Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1): 21-26.
- Fajrie, M. 2015. "Analisis Uses and Gratification dalam Menentukan Strategi Dakwah". *Jurnal Islamic Review*, 4(1): 19-34.

- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiana, I. 2010. *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: Gramedia.
- Herimanto & Winarno. 2011. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah, N. A. 2016. "Pengembangan Buku Pop-Up Bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Rumah Belajar Indonesia Bagkit (RBIB) Jogja". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(5): 3614-3622.
- Ives, R. 2009. *Paper Engineering & Pop-Ups For Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Jackson, P. 2014. *Cut And Fold Tehniques For Pop-Up Designs*. London: Laurence King Publishing. <http://ebook777.com/cut-fold-techniques-pop-designs/.pdf> (diakses pada 6 Februari 2017).
- Kemendikbud. 2015. *Neraca Pendidikan Daerah Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah 2015*. <http://npd.data.kemdikbud.go.id/file/pdf/2015/036300.pdf> (diunduh pada 3 Agustus 2017).
- Kemendikbud. 2016. *Laporan Peta Mutu Pendidikan Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah Berbasis SNP Tahun 2016*. Jawa Tengah: LPMP Jateng.
- Kemendikbud. 2016. *Neraca Pendidikan Daerah Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah 2016*. <http://npd.data.kemdikbud.go.id/file/pdf/2016/036300.pdf> (diunduh pada 3 Agustus 2017).
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mariani, S., Wardono, & Kusumawardani, E. D. 2014. "The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter". *International Journal of Education and Research*, 2 (8): 531-548.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Oktavianti, R. & Wiyanto, A. 2014. "Pengembangan Media *Gayanghetum* (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD". *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1): 65-70.
- Patmasari, R. R. & Sukartiningsih, W. 2015. "Pengembangan Media Pop Up *Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata pada Siswa Kelas I SDN 2 Jatiprahu Karanggen Trenggalek". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2): 2087-2097.
- Pramesti, J. 2015. "Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa untuk SD Kelas III SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(4): 1-11.
- Prasarntong, N. & Dennis, N. K. 2016. "The Use of Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level". *International Journal of Research-Granthaalayah*, 4(7): 213-219.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiarti, L. & Handayani, D. E. 2017. "Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI". *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1): 109-118.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastrri. 2016. "Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Bangunharjo Bantul". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(5): 2270-2281.

- Sutardi, T. 2009. *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- U-Lan, P. V. 2012. "An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching". *IEE International Conference on Multimedia and Expo*, 79: 890-895.
- Undari, S. R., Belva, A., Yahya, W. I., Sa'adah, N., & Widowati, I. 2015. "Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Pelita*, 10(1): 65-76.
- Umayah, S., Haryani, S., & Sumarni, W. 2013. "Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan". *Unnes Science Education Journal*, 2(2): 282-287.
- Widoyoko, E. P. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.