PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* MUATAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DAN HUBUNGANNYA DENGAN BERBAGAI BIDANG PEKERJAAN KELAS IVB SDN PURWOYOSO 04 KOTA SEMARANG

SEKRPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Yugianti

1401415270

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skirpsi yang berjudul "Pengembangan *Pop Up Book* Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan Kelas IVB SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang" karya:

Nama : Yugianti

NIM : 1401415270

Program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi

Semarang, Mei 2019

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Harmanto, S.Pd., M.Pd

NIP. 19540725.198011.1.001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skirpsi dengan judul "Pengembangan media *Pop Up Book* Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan Kelas IVB SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang" karya,

Nama : Yugianti

NIM : 1401415270

Program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan Dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari....Kamis....., tanggal ..20....Juni....2019.

Semarang, 20 Juni 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

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

Penguji I,

Dra. Arini Estiastuti M.Pd
NIP. 195806191987022001

Penguji II,

Susilo Tri Widodo, S.Pd.,M.H
NIP. 19850721 201404 1 001

Penguji III

Drs. Harmanto, M.Pd
NIP. 19540725.198011.1.001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yugianti

NIM : 1401415270

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan *Pop Up Book* Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan Kelas IVB SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini 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.

Semarang, 23 Mei 2019

Peneliti,

METERAI TEMPEL 55BAFF767861674 6000 RIBU RUPIAH

Yugianti

NIM 1401415270

MOTO DAN PERSERMBAHAN

MOTO

1. Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan (Tan Malaka)
2. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah:6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Orang tua (Bapak Miswanto dan Ibu Ngatirah) kakak (Rifandi) serta kakek nenek saya tercinta atas doa serta dukungannya yang diberikan.

ABSTRAK

Yugianti. 2019. *Pengembangan media Pop Up Book Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan Kelas IVB SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Harmanto S.Pd., M.Pd

Latar belakang penelitian ini diawali pada saat pra penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan kurangnya variasi di dalam pembelajaran karena keterbatasan media berupa LCD serta hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar dan belum pernah menggunakan media *pop up book*. Pada hasil belajar saat pembelajaran tahun 2017/2018 untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 mempunyai nilai rata-rata rendah bila dibandingkan dengan tema yang lain serta peserta didik sulit membedakan materi kegiatan ekonomi (produksi, distribusi dan konsumsi). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04? Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji pengaruh media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dari Sugiyono (2015:409) yang dilaksanakan melalui sepuluh tahapan namun penelitian ini dilaksakan sampai tahap ke-8, karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan media *pop-up book* serta tidak diproduksi secara masal. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVb SD Negeri Purwoyoso 04 sebanyak 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, wawancara, dokumen dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, uji hipotesis, uji n-gain dan *uji paired sampel t-test* .

Hasil penelitian menunjukan media *pop up book* yang dikembangkan dinilai valid oleh ahli media, materi serta guru dengan perolehan persentase 94,44% dengan kriteria sangat baik untuk ahli materi, dan 92,86% dengan kriteria sangat baik dari ahli media, serta 97,97% dengan kriteria sangat baik dari penilaian guru. Uji peningkatan rata-rata nilai (*gain*) *pretest* dan *postest* siswa sebesar 0,58. Sedangkan dari hasil uji hipotesis menunjukan bahwa *pop up book* berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *pop up book* layak serta efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan. Saran untuk penelitan selanjutnya ialah untuk memerhatikan berbagai kelemahan-kelemahan media *pop up book* baik dalam proses pembuatan sampai pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Media; *Pop Up Book;* IPS

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan media *Pop Up Book* Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi Dan Hubungannya Dengan Berbagai Bidang Pekerjaan Model NHT Kelas IVB SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang"

Peneliti menyadari dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari segala pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifa'i RC, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Harmanto, M.Pd dosen pembimbing sekaligus penguji III;
5. Dra. Arini Estiastuti M.Pd ., dosen penguji I sekaligus validator materi
6. Susilo Tri Widodo, S.Pd.,M.H dosen penguji II;
7. Dra. Sumilah, M.Pd, validator media;
8. Kepala Sekolah, Guru beserta Siswa SD Negeri Purwoyoso 04 Semarang;

Semoga yang Maha Kuasa memberikan yang terbaik kepada kita semua di kehidupan sekarang, esok, dan yang akan datang. Peneliti berharap, karya tulis ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 12 Mei 2019

Peneliti,

Yugianti

NIM 1401415270

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 13
1.3 Pembatasan Masalah 14
1.4 Rumusan Masalah 15
1.5 Tujuan Penelitian 15
1.6 Manfaat Penelitian 16
1.6.1 Manfaat Teoritis 16
1.6.2 Manfaat Praktis 16
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan 17
BAB II KAJIAN PUSTAKA 18
2.1 Kajian Teori 18
2.1.1 Hakikat belajar 18
2.1.1.1 Perspetif belajar 20
2.1.1.2 Masalah-masalah belajar 23
2.1.1.3 Teori belajar 26
2.1.2 Hakikat pembelajaran 29
2.1.2.1 Teori-teori pembelajaran 30
2.1.2.2 Unsur-unsur pembelajaran 33

2.1.3 Hakikat media pembelajaran 35
2.1.3.1 Pengertian media pembelajaran 35
2.1.3.2 Nilai dan manfaat media 37
2.1.3.3 Hambatan-hambatan komunikasi dalam pembelajaran 39
2.1.3.4 Karakteristik dan ragam media pembelajaran 40
2.14 karakteristik peserta didik sekolah dasar 42
2.1.5 Hakikat me*dia pop up book* 44
2.1.5.1 Manfaat media pop up book.....46
2.1.5.2 Kelebihan media pop up book.....48
2.1.5.3 Kekurangan media pop up book 49
2.1.5.4 Jenis teknik pop up book.....49
2.1.6 Model pembelajaran NHT.....51
2.1.7 Hakikat IPS di sekolah dasar.....55
2.1.7.1 Cakupan pendidikan IPS 57
2.1.7.2 Tujuan pembelajaran IPS sekolah dasar 58
2.1.7.3 Materi pembelajaran 60
2.1.8 Hakikat hasil belajar 66
2.1.8.1 Ranah pembelajaran 69
2.1.8.2 Faktor memengaruhi hasil belajar 72
2.1.9 Kurikulum 2013 75
2.2 Kajian Empiris 77
2.3 Kerangka Berpikir 86
BAB III METODE PENELITIAN 92
3.1 Desain Penelitian 92
3.1.1 Jenis penelitian 92
3.1.2 Model pengembangan 93
3.1.3 Prosedur penelitian.....94
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 97
3.3 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian 99
3.4 Variabel Penelitian.....101
3.5 Definisi Operasional Variabel 103

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 104
3.6.1 Teknik nontes 104
3.6.2 Tenik tes 107
3.6.3 Instrumen pengumpulan data 108
3.7 Uji Kelayakan, Validitas, dan Reliabilitas.....109
3.7.1 Uji kelayakan 109
3.7.2 Uji validitas 110
3.7.3 Uji reliabilitas.....111
3.7.4 Indeks kesukaran.....114
3.7.5 Daya beda.....115
3.8 Teknik Analisis Data 116
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 122
4.1 Hasil Penelitian.....122
4.1.1 Perancangan Produk 122
4.1.1.1 Analisis kebutuhan siswa dan guru 122
4.1.1.2 Pengumpulan data 128
4.1.1.3 Desain media *pop up book*.....129
4.1.2 Hasil Produk 132
4.1.3 Hasil penilaian kelayakan produk 138
4.1.4 Uji coba produk 145
4.1.5 Analisis data produk.....153
4.1.5.1 Analisis data awal 153
4.1.5.2 Analisis data akhir.....157
4.2 Pembahasan 160
4.2.1 Pengembengan media *pop up book*.....160
4.2.2 Kelayakan media *pop up book*.....162
4.2.3 Tanggapan siswa dan guru 163
4.3 Implikasi Penelitian 165
BAB V PENUTUP.....168
5.1 Simpulan.....168
5.2 Saran 169

DAFTAR PUSTAKA 172
LAMPIRAN 178

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil belajar IPS IVB 11
Tabel 2.1 Perbandingan tiga perspektif belajar 22
Tabel 2.2 KD dan indikator muatan IPS tema daerah tempat tinggalku 60
Tabel 2.3 Penilaian hasil belajar ranah afektif 70
Tabel 2.4 Penilaian hasil belajar ranah kognitif 70
Tabel 2.5 Penilaian hasil belajar ranah psikomotorik 71
Tabel 3.1 Waktu pelaksanaan penelitian 98
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel 102
Tabel 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 107
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli 109
Tabel 3.5 Hasil validitas 111
Tabel 3.6 Hasil reliabilitas 113
Tabel 3.7 Hasil indeks kesukaran 114
Tabel 3.8 Kriteria daya pembeda 116
Tabel 3.9 Hasil daya beda 116
Tabel 3.10 Kriteria interpretasi validasi ahli 118
Tabel 3.11 Kriteria tanggapan guru dan siswa 119
Tabel 3.12 Kriteria perolehan N-Gain 120
Tabel 4.1 Rekapitulasi angket kebutuhan siswa media *pop up book* 123
Tabel 4.2 Rekapitulasi angket kebutuhan guru media *pop up book* 126
Tabel 4.3 Sistematik penyajian media *pop up book* 131
Tabel 4.4 persentase penilaian validasi ahli 139
Tabel 4.5 Rekapitulasi angket tanggapan siswa 146
Tabel 4.6 Hasil angket tanggapan guru 147
Tabel 4.7 Hasil angket praktisi 149
Tabel 4.8 Rekapitulasi hasil belajar 154
Tabel 4.9 Distribusi hasil belajar kelompok besar 156
Tabel 4.10 Uji *paired samples test* 158
Tabel 4.11 Hasil uji peningkatan rata-rata 159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Hasil Belajar IPS tahun 2017/2018 12
Gambar 2.1. Faktor intern dan ekstern belajar 24
Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale 38
Gambar 2.3 Ragam media pembelajaran 42
Gambar 2.4 Bagan kerangka berpikir model konseptual 90
Gambar 3.1 Langkah penggunaan metode RnD. 93
Gambar 3.2 Bagan prosedur penelitian 94
Gambar 4.1 Pembuatan kerangka gambar dengan aplikasi *Retas Studio* 129
Gambar 4.2 Hasil gambar setelah dilakukan pewarnaan 130
Gambar 4.3 Tampilan Cover Depan Media *Pop Up Book* 132
Gambar 4.4 Tampilan Cover Belakang Media *Pop Up Book* 133
Gambar 4.5 Tampilan Prakata dan Penggunaan *Pop Up Book* 133
Gambar 4.6 tampilan daftar isi 134
Gambar 4.7 Tampilan KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran 134
Gambar 4.8 Tampilan Uraian Materi media *pop up book* 135
Gambar 4.9 Tampilan Uraian Materi media *pop up book* 135
Gambar 4.10 Tampilan Gambar Contoh dari Kegiatan Ekonomi 136
Gambar 4.11 Tampilan Uraian materi 136
Gambar 4.12 Tampilan Ketika Buku di Buka 137
Gambar 4.13 Tampilan soal evaluasi 137
Gambar 4.14 Tampilan daftar pustaka 138
Gambar 4.15 Diagram jumlah skor dan skor total 139
Gambar 4.16 Diagram persentase kelayakan media 140
Gambar 4.17 cover sebelum dan sesudah direvisi 142
Gambar 4.18 sebelum dan sesudah direvisi 143
Gambar 4.19 petunjuk penggunaan *pop up book* bagi guru 143
Gambar 4.20 tujuan pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi 144
Gambar 4.21 tata letak sebelum dan sesudah direvis 144
Gambar 4.22 Setelah direvisi 145

Gambar 4.23 Diagram hasil angket praktisi 152
Gambar 4.24 Diagram hasil belajar (*pretest* dan *posttest)* 155
Gambar 4.25 Diagram ketuntasan belajar 155
Gambar 4.26 Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPS 159
Gambar 4.27 Tanggapan siswa terhadap media *pop up book* 163
Gambar 4.28 Hasil tanggapan guru media *pop up book* 164

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Intrumen Pengembangan Media 179
Lampiran 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan siswa dan guru 182
Lampiran 3 Angket kebutuhan siswa terhadap media *pop up book* 183
Lampiran 4 Angket kebutuhan guru terhadap media *pop up book* 185
Lampiran 5 Kisi-kisi angket tanggapan siswa dan guru 187
Lampiran 6 Angket tanggapa siswa terhadap media *pop up book* 188
Lampiran 7 Angket Tanggapan Guru terhadap media *pop up book* 189
Lampiran 8 Kisi-kisi instumen validasi kelayakan ahli materi 191
Lampiran 9 Instumen angket validasi ahli materi 194
Lampiran 10 Pedoman deskriptor skor penilaian ahli materi 197
Lampiran 11 Kisi-kisi instumen validasi ahli media..... 202
Lampiran 12 Instumen angket validasi ahli media 204
Lampiran 13 Pedoman deskriptor skor penilaian ahli media..... 207
Lampiran 14 Kisi-kisi instumen validasi kelayakan ahli praktisi 212
Lampiran 15 Instumen angket validasi ahli praktisi 216
Lampiran 16 Pedoman deskriptor skor penilaian ahli praktisi 220
Lampiran 17 Kisi-kisi soal *pretest dan posttes* 227
Lampiran 18 Soal *pretest dan posttes* 230
Lampiran 19 Kunci jawaban 233
Lampiran 20 Hasil *pretest dan posttes dan hasil N-Gain* 234
Lampiran 21 Validitas instrumen uji coba dan indeks kesukaran 235
Lampiran 22 Reliabilitas instrumen uji coba 240
Lampiran 23 Daya beda uji coba soal 241
Lampiran 24 Rencana pelakasanaan pembelajaran 242
Lampiran 25 Hasil wawancara 289
Lampiran 26 Catatan lapangan..... 292
Lampiran 27 Lembar obsevasi 293
Lampiran 28 Dokumentasi *pretest* hasil belajar..... 294
Lampiran 29 Dokumentasi *posttes* hasil belajar 295
Lampiran 30 Dokumentasi Angket Tanggapan guru 296

Lampiran 31 Dokumentasi Angket Tanggapan Siswa 297
Lampiran 32 Dokumentasi Angket validai ahli praktisi 298
Lampiran 33 Surat tugas panitia ujian skripsi 299
Lampiran 34 Surat Izin Penlitian di SD Purwoyoso 04 300
Lampiran 35 Surat balasan Penlitian di SD Purwoyoso 04 301
Lampiran 36 Dokumentasi Kegiatan 302
Lmapiran 37 Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi 308
Lampiran 38 Hasil Trunitin 322

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat indonesia, pemerintah telah mengaturnya di dalam undang-undang dengan membentuk suatu sistem pendidikan nasional yaitu dengan meningkatkan keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia sesuai yang tertuang dalam lampiran Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 disebutkan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3). Berdasarkan Undang-Undang tersebut telah diterbitkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan Pasal 3 menegaskan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Implementasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional meliputi beberapa peraturan, di antaranya adalah Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang telah

beberapa kali mengalami perubahan yang terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan merupakan delapan standara nasional pendidikan dari peraturan pemerintah tersebut. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan merupakan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang memerlukan penetapan Standar Isi dan merupakan kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi peserta didik.

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Perencanaan, pelaksaan dan penilaian proses pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Ketiga ranah yang terdapat di dalam Standar Kompetensi Lulusan memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh dari aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh dari aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh dari aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Karaktersitik

kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses (permendikbud no 22, 2016).

Saat ini kurikulum di Indonesia telah mengalami perkembangan dan penyempurnaan dari waktu sebelumnya yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan tuntutan perkembangan dalam dunia pendidikan. Perkembangan dan penyempurnaan tersebut ditunjukkan dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menggantikan Permendikbud Nomor 54 tahun 2013. Aspek lain yang mengikuti yaitu Standar Isi diatur dalam Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Proses Pendidikan Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, Standar Penilaian Pendidikan diatur dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, sedangkan untuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saat ini diatur dalam Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Terdapat empat kompetensi pada tujuan kurikulum 2013, antara lain mencakup (1) kompetensi ranah afektif (spiritual); (2) ranah afektif (sosial); (3) ranah kognitif; dan (4) ranah psikomotorik.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak

langsung *(indirect teaching*), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar mencakup Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI, (permendikbud No. 24 tahun 2016). Serta dengan lahirnya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan dengan melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Sisdiknas, 2006:162).

Tujuan pendidikan tidak terbatas pada pengembangan kecerdasan dan kemampuan manusia melainkan juga meliputi pengembangan kepribadian, hal tersebut sesuai dengan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3. Banyak masalah-masalah sosial yang timbul akibat pengaruh globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan meningkatnya pembangunan, maka lembaga pendidikan melalui mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik harus dapat memberikan bekal, tidak hanya berupa kognitif, tetapi juga menyangkut nilai-nilai kemanusiaan (humanisme). Pada konteks ini pembelajaran IPS di sekolah memiliki peran penting. Hal tersebut termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud)

Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Hasyim dalam Kartika Fitriani, 2017:244).

Dengan demikian dalam rangka mencapai tujuan pendidikan pemerintah memberikan muatan pelajaran IPS di dalam pelaksanaan pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) yang dapat digunakan sebagai bekal untuk melaksanakan kehidupan bermasyarakat nantinya serta didukung dengan adanya peran aktif guru, siswa, orang tua, maupun pemerintah. Guru dan orang tua harus berperan aktif memfasilitasi kegiatan belajar yang diaksanakan oleh siswa sebagai objek pendidikan.

Pendidikan IPS disekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematik. Dengan demikian, perananan IPS sangar penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik, Ahmad Susanto (2016:143).

Sedangkan menurut Damanhuri, Zerri Rahman Hakim, dan Mega Utami Pratiwi (2016:157) IPS di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk

mempersiapkan Siswa sebagai warga Negara yang menguasa pengetahuan (*knowledges*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes anvalues*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

IPS merupakan salah satu mata pelajran yang diberikan si sekolah dasar sampai sekolah menengah dengan menyajikan materi yang mengkahi seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan siu-isu sosial. Menurut Sapria dalam Susanto (2016:159), pada jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (i*ntegrated*), artinya matteri pelajaran dikembangkan dan disusu tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisan melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai denga karaktetistik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil proses belajar siswa dalam pengajaran, hal tersebut karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memerjelas suatu makna, metode mengajar lebih bervariasi, dan siswa menjadi aktif. Alasan kedua berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangannya dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan, Nana Sudjana (2017:2-3).

Sependapat dengan Nana Sudjana, menurut Nur Ahya Hidayah Media berperan penting dalam pembelajaran, karena dapat menciptakan interaksi antara anak dengan materi yang akan dipelajari. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar anak, sehingga perhatian anak terhadap materi pembelajaran semakin meningkat (Wina Sanjaya, dalam Nur Ahya Hidayah, 2016:3616).

Media mempunyai fungsi sebagai alat yang menghubungkan serta perantara dari pengirim pesan antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa) berupa materi pembelajaran, Arsyad (2013:3). Bukti seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah adanya perubahan perilaku dalam aspek seperti pengetahuan, pemhaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), dan lain-lain, Oemar hamalik (2017:38).

Suatau media pembelajaran digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan baik. *Pop-up* berasal dari bahasa inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan *pop-up book* dapat diartikan sebagai buku berisi gambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku, Tisna Umi Hanifah, dkk (2014: 49). *Pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Menurut Bluemel dan Taylor (2012) (dalam Refita Mustofa, dan Rohmatus Syafi’ah (2018:32) “*Pop up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya”. Berbeda dengan buku pada umumnya, pop up book ini memiliki kelebihan pada visualnya yaitu

banyaknya gambar yang terlihat lebih realistis. Selain terdapat gambar-gambar pop up book ini juga memuat informasi dengan tampilan yang menarik.

Pembelajaran dengan menggunakan media *pop up book* yang di padukan dengan model pembelajaran akan menghasilkan keefektifan di dalam suatu pembelajaran baik dari media ataupun dari siswanya itu sendiri. Menurut Lie dalam Dyah Kartika Sari (2017:10) *Numbered Heads Together* (NHT) adalah pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Aktivitas dalam *Numbered Heads Together* (NHT) mendorong siswa untuk berfikir dalam suatu tim dan berani tampil mandiri. *Numbered Heads Together* (NHT) pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok, ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya. Cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa. Cara ini juga merupakan usaha yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Penelitian oleh Refita Mustofa, Rohmatus Syafi'ah (2018) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajarann *Pop Up Book* Materi Kenampakan Permukaan Bumi Mata Pelajaran IPA Kelas III SD" Hasil penelitian menunjukkan Media *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan layak dengan perolehan rata-rata skor 4,44 dari ahli materi dan ratarata skor 4,80 dari ahli media, dan rata-rata skor 4,72 dari ahli pengguna, dimana keseluruhan hasil perolehan rata-rata skor masuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan respon siswa terhadap media *pop up book* pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata 95% dengan kategori Sangat

Baik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media *pop up book* materi pokok kenampakan permukaan bumi pada mata pelajaran IPA kelas III SD yang telah dikembangkan layak untuk digunakan

Penelitian yang dilakukan oleh Anggit Shita Devi, dan Siti Maisaroh (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". Hasil penelitannya yaitu respon siswa terhadap media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa dalam kategori sangat baik dengan skor presentase 93.33% dan respon guru dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4.50. Terdapat peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa, peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yaitu 45.45 % pembelajaran sebelum menggunakan media, dan 81.81% pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Heronimus Delu Pingge tahun 2016 dengan judul Pengaruh Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. Diagnosis kesulitan belajar siswa, memanfaatkan media belajar dan mengelola kelas dengan hasil belajar di Kecamatan Kota Tambolaka, NTT. Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto*. Populasi penelitian 241 orang guru. Sampel sejumlah 148 orang dengan teknik *quota sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode kuisioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. (1) Hasil analisis

regresi linear sederhana menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara kompetensi guru sekolah dasar dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa dengan hasil belajar siswa; (2) Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media belajar dengan hasil belajar siswa; (3) Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara kompetensi guru sekolah dasar dalam mengelola kelas dengan hasil belajar; dan (4) Hasil analisis regresi linear ganda menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara kompetensi guru sekolah dasar dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memanfaatkan media belajar dan mengelola kelas dengan peningkatan hasil belajar siswa. Selengkapnya akan dibahas di bab dua.

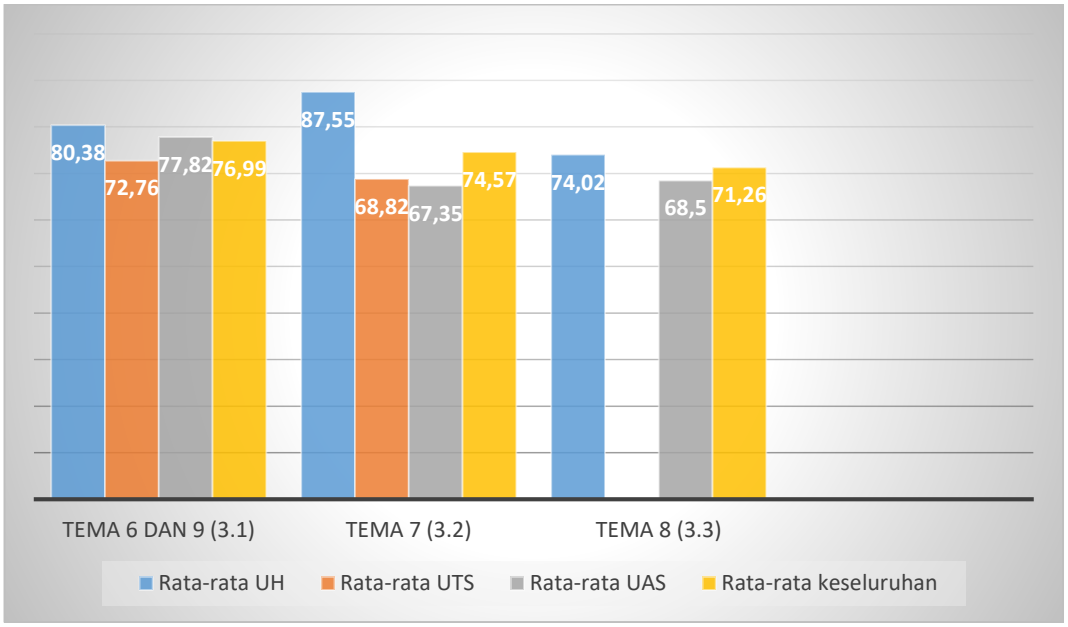
Peneliti telah melakukan obesrvasi di SD Negeri Purwoyoso 04 di jalan Srikaton Raya No. 1 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang dengan wali kelas IVB terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai di SD Negeri Purwoyoso 04. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber yaitu Fathul Mujib, S.Pd di jelaskan bahwa terdapat permasalahan yang ada diantaranya peserta didik sulit membedakan perbedaan dalam kegiatan ekonomi (produksi, distribusi dan konsumsi). Proses pembelajaran menurut narasumber kurangnya variasi di dalam pembelajaran karena keterbatasan media berupa LCD sebagai media utama jumlahnya hanya satu yang digunakan secara bergantian dengan kelas yang lain dan mengatakan belum pernah menggunakan media *pop up book* serta menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Pada saat pembelajaran juga beliau jarang menggunakan model pembelajaran. Bapak

Fathul Mujib juga mengatakan bahwa ia mengalami kendala di dalam materi yang ada, karena materi yang tersedia di buku terlalu sedikit sedangkan untuk penilaian terdapat juga ranah pengetahuan. Pada hasil belajar saat pembelajaran tahun 2017/2018 untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 mempunyai nilai rata-rata rendah bila dibandingkan dengan tema yang lain. Selain itu dari hasil observasi ditemukan bahwa di kelas IVB hanyya terlihat media berupa peta serta gambar hasil karya siswa yang dipajang di dinding kelas.

Tabel 1.1 Hasil belajar untuk mata pelajaran IPS kelas IV B semester 2 pada tahun pembelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 34 adalah sebagai berikut:

Tema (KD)	Rata-rata penilaian harian	Rata-rata penilaian tengah semester	Rata-rata penilaian akhir semester	Rata-rata keseluruhan
Tema 6 dan 9 (3.1)	80,38	72,76	77,82	76,99
Tema 7 (3.2)	87,55	68,82	67,35	74,57
Tema 8 (3.3)	74,02	-	68,50	71,26

Dari data di tabel diatas dapat dilihat dengan menggunakan diagram batang, sebagai eberikut:



Gambar 1.1 Diagram Hasil belajar untuk mata pelajaran IPS kelas IV B semester 2 pada tahun pembelajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan tertinggi ada pada KD 3.1 yaitu pada tema 6 dan 9 sedangkan nilai rata-rata keseluruhan terkecil ada pada KD 3.3 yaitu pada tema 8.

Untuk mengatasi dan memberikan solusi pemecahnya, di dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. Media yang dikembangkan berupa *pop-up book* dengan menggunakan model pembelajaran NHT. Alasan peneliti mengembangkan *pop up book* karena di sesuaikan dengan permasalahan siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. *Pop up* itu sediri merupakan buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur tiga dimensi. Buku *pop up* memberikan visualisasi yang lebih menarik. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam

setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga media *pop-up book* sangatlah cocok digunakan sebagai media di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* akan jauh lebih menyenangkan. Dengan demikian memudahkan siswa dalam memahami, mengingat serta membedakan kegiatan ekonomi (produksi, distribusi dan konsumsi). Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, Refita Mustofa (2018:33).

Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul "Pengembangan Media *Pop Up Book* untuk Mengingkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Materi Kegiatan Ekonomi dan Hubungannya dengan Berbagai Pekerjaan Pada Kelas IV Studi Kasus : SD Negeri Purwoyoso 04

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1.2.1. Materi IPS tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan hanya terbatas buku siswa

1.2.2. Jumlah LCD hanya satu untuk satu sekolah

1.2.3. Sumber belajar yang digunakan bersal dari buku siswa

1.2.4. Jumlah media berupa peta hanya ada dua buah di dalam kelas yaitu peta Indonesia dan peta Jawa Tengah.

1.2.5. Media *pop up book* belum pernah di gunakan di dalam pembelajaran serta jarang menggunakan model pembelajaran.

1.2.6. Siswa mengalami kesulitan membedakan di dalam kegiatan ekonomi (produksi, konsumsi, distribusi) pada mata pelajaran IPS

1.2.7. Siswa pada kompetensi 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, mata pelajaran IPS mendapatkan nilai rata-rata paling rendah dari pada kompetensi dasar yang lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Karenan keterbatasan teori, waktu dan biaya maka pembatasan masalah pada 2 variabel yaitu:

1.3.1 Hasil belajar pada muatan pelajaran IPS

1.3.2 Media pembelajaran *pop up book*

Peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media pembelajaran *pop up* untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04.

1.4 Rumusan Maasalah

1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04?

1.4.3 Bagaimanakah keefektian media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1.5.1 Mengembangkan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04

1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04

1.5.3 Menguji keefektifan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis media *pop up book* dapat meningkatka hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04 sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui Pengembangan Media *pop up book* dalam Pembelajaran IPS dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dengan hubungannya dengan berbagai pekerjaan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu juga membantu siswa agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Bagi guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran berupa *pop-up book* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai masukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, atau dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitas guru.

Selain itu bermanfaat untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, memperkaya pengetahuan baru bagi warga sekolah, hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media *pop up book* dibuat pada kertas stiker *hardcover* sebagai sampul dan *ivory* 260 gram sebagai isi buku dengan ukuran kertas A3 apabila di buka seratus delapan puluh derajat. Media *pop up book* terdiri atas bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas: (1) cover; (2) prakata; (3) daftar isi; (4) petunjuk penggunaan media pop up book; (5) KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Bagian isi terdiri atas: (1) uraian materi dengan berbagai gambar dan (2) soal evaluasi. Sedangkan bagian akhir berisi: daftar pustaka dan cover.

Media *pop up book* dikembangkan dalam muatan IPS Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan pada kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Teori-teori yang akan dikaji meliputi teori-teori yang sesuai dengan variabel penelitian. Teori tentang pembelajaran berupa pengembangan media, *pop up book*, teori belajar dan pembelajaran, hasil belajar, dan IPS.

2.1.1 Hakikat Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang asing, para ahli menjabarkan defnisi belajar secara berbeda-beda. Menurut R. Gagne di dalam buku teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar oleh Ahmad Susanto (2016) menyatakan bahwa belajar dapat di definisikan sebagai proses suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gegne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku dan menekankan belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi.

Gegne dalam teorinya yang disebut *The domainof learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima katagori:

1) Keterampilan motoris (*motor skill),* adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menggambar, membuat prakarya, lompat tali, memukul bola kasti, melempar bola basket.

2) Informasi verbal, Informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, mengangkat tangan atau gerakan anggota badan dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal)
3) Kemampuan intelektual, Selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mempu melakukan interaksi dengan dunia luar melalui kemampuan intelektualnya, misalnya mempu membedakan angka, tulisan, bentuk.
4) Strategi kognitif, Gegne menyebutkan sabai organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill)* yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditunjukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latiahan terus-menerus yang serius.
5) Sikap (*attitude),* sikap merupakan faktor penting dalam belajar, karena tanpa kemampuan ini beljar tak akan berhasil dengan baik. sikap seseorang dalam belajar akan sangat memengaruhi hasil yang diperoleh dari hasil belajar tersebut.

Sementara menurut Ahmad Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan suatu konsep, pemahaman ataupun ilmu yang baru dengan sengaja dan diharapkan terjadi perubahan tingkah laku dalam berpikir, merasa ataupun bertindak.

Menurut Driscoll dalam Yaumi (2018:47) belajar dipandang sebagai *persiting change in capability resulting from the learner's experience and interaction with the world* maksudnya belajar sebagai perubahan kemampuan yang

dihasilkan dari pengalaman dan interaksi dengan dunia sebagai perolehan kebiasaan (malaka/ habitus) yang dihasilkan dari tindakan yang berulang-ulang. Belajar dipahami sebagai perubahan kemampuan manusia yang mencakup pengetahuan, sikap, mental dan keterampilan serta perubahan dari dalam diri termasuk pikiran, perasaan dan jiwa yang relatif permanen yang terbentuk dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Belajar menurut Oemar Hamalik (2017: 36) adalah suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Pengalaman belajar terjadi pada saat proses interaksi seperti individu dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Hamdani (2011: 21) belajar merupakan terjadi perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan dengan ilingkungannya. Misalnya dengan membaca, mengamati mendengarkan, meniru, dll. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukanya. Jadi, tidak bersifat verbalistik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat di tarik simpulannya belajar adalah proses memperoleh pemahaman, pengetahuan yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku seseorang yang terbentuk melalui pengalaman.

2.1.1.1 Perspektif Belajar

Menurut Yaumi (2018:47-58) perspektif dimaknai sebagai cara memandang sesuatu, seseorang yang memiliki disiplin ilmu yang berbeda tentu mempunyai

pandangan yang berbeda tentang sesuatu tergantung dari sisi mana dia melihat. Belajar merupakan perubahn kemamuan mausia yang relatid permanen sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Yaumi membagi perpektif belajar menjadi 3 yaitu *behavioris, kognitivis,* dan *konstruktivis.*

1. Perspektif behavioris

Pandangan yang menyatakan perilaku harus dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati bukan dengan proses mental (Santrock, 2011). Perilaku disini adalah sesuatu yang dilakukan yang dapat dilihat dan disaksikan secara langsung.

2. Perspektif kognitivis

Memberikan tanggapan langsung belajar bukan haya dapat diamati melalui perubahan perilaku, malainkan juga perubahan struktur mental mencakup pengetahuan, keyakian, keterampilan, harapan dan mekanisme lainny adalam otak manusia seseorang yang memberikan kapasitas padanya untuk menunjukan perubahan perilaku.

3. Perspektif konstruktivis

Belajar sebagi proses konstruksi pengetahuan peserta didik berdasakan pengalaman yang dilalui bukan hanya diperoleh interaksi timbal balik peserta didik dan pendidik melainkan dilakukan dapat pula dengan mengonstrruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar degan pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar lainnya.

Tabel 2.1 Perbandingan Tiga Perspektif Belajar

ASPEK	Perspektif		
	Behavioris	Kognitif	Konstruktivis
Definisi belajar	Perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons	Perubahan dalam pengetahuan yang tersimpan di dalam memori	Perubahan dalam mekna yang dikonstruksi melalui pengalaman.
Proses belajar	Antesendan → perilaku → konsekunsi	Perhatian → pegodean → mengingat informasi dari memori	Proses pengalaman yang terus menerus dan refleksi yang dilakukan dalam kelompok
Peran pendidik (guru, dosen, instruktur)	1. Merumuskan tujuan 2. Mengarahkan perlikau dengan contoh-cotoh	1. Mengorganisasi informasi baru 2. Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada 3. Menggunakan berbagai perhatian, pengodean dan contoh-contoh.	1. Mempersiapkan kesempatan untuk menyelesaikan masalah yang realistik dan bermakna, sera mereflesika pengalaman. 2. Mempersiapkan kegiatan kelompok belajar 3. Mengarahkan dan mencontohkan proses mengonstruksi makna dalam konteks saling menyelesaikan masalah
Peran peserta didik	Merespons contoh-contoh	Melakukan sintesis informasi secara aktif	Mengeksplorasi seperti seorang ilmuan
Peran teknologi	Mengorganisasi berbagai macam bahan (teks,	Membantu peserta didik mengorganisasi	1. Memfasilitasi komunikasi kolaboratif antara

	audio, video) dan latihan ke dalam program pembelajaran	informasi baru, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada dan mengode ke dalam memori.	peserta didik, instruktur, dan ahli lainnya 2. Mempersiapkan berbagai lingkungan yang kompleks, relistik dan aman

(Yaumi, 2018:58)

2.1.1.2 Masalah-Masalah Belajar

Di dalam suatu interaksi belajar tidak jarang banyak siswa mengalami berbagai macam masalah-masalah dalam belajar. Masalah tersebut dapat terjadi karena adanya faktor intern seperti sebelum belajar, proses baelajar, sesudah belajar, selama proses belajar berlangsung serta aktivitas belajar. Sedangkan untuk faktor ekstern seperti pengorganisasian belajar, bahan belajar dan sumber belajar dan terakhir evaluasi hasil belajar, sebagaimana seperti bagan berikut ini:

FAKTOR INTERN

Dialami dan dihayati oleh siswa

	1 Sebelum belajar	2 Proses belajar	3 Sesudah belajar
SISWA	Ciri khas minat kecakapan pengalaman	1. Sikap terhadap belajar sesuatu 2. Motivasi 3. Konsentrasi 4. Mengolah ... 5. Menyimpan dalam waktu singkat 6. Menggali “hal yang disimpan” 7. Berprestasi atau unjuk hasil belajar.	prestasi belajar di bidag ilmu pengetahuan, seni, moral agama, keterampilan, teknologi, dan olah raga bertambah baik.

4 PROSES BELAJAR

AKTIVITAS BELAJAR

	6 Pengorganisasian belajar	7 bahan belajar & sumber belajar	8 evaluasi hasil belajar
GURU			

Pembelajaran yang dilakukan guru

FAKTOR EKSTERN

Gambar 2.1 Faktor intern dan ekstern belajar

(diadaptasi dari Biggs & Telfer, 1987: 141-163; Winkel, 1991:200-210,

Rooijaker, 1990: 13-14 dalam Damiyati dan Mudjiono 2015: 237)

Dari bagan diatas dapat diketahui bahwa pada pembelajaran di sekolah siswa merupakan suatu subjek yang memegang peranan penting. (1) sebelum belajar hal yang menjadi perhatian seperti ciri khas pribadi, minnat, kecakapan, pengalaman, dan keinginan belajar. Sedangkan pada saat sebelum terjadi belajar adalah keadaan dimana situsi untuk dapat memberikan motivasi belajara pada siswa oleh guru. (2) proses belajar, merupakan bagian siswa untuk bisa menyerap ilmu sebanyak mungkin yang dapat dipengaruhi oleh sikap, motivasi, konsentrasi, mengolah, menyimpan, menggali, dan unjuk berprestasi. (3) sesudah belajar merupakan tahap dimana hasil belajar dapat di ketahui. Semua siswa mengharapkan agar hasil belajar mendapatkan hasil yang baik dibandingkan pada saat sebelum melakukan kegiatan belajar. (4) proses belajar merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar dari sumber belajar yang diprogramkan guru. (5) proses belajar yang berhubungan dengan bahan belajar tersebut dapat diamati oleh guru yang disebut aktivitas belajar siswa.

Guru sebagai pendidik yang membelajarakan siswa, akan melakukan (6) pengorganisasian belajar, (7) penyajian bahan dengan pendekatan pembelajaran tertutup dan (8) melakukan ebaluasi hasil belajar. Guru dengan usaha pembelajaran merupakan faktor ekstern dari belajar bila di lihat dari segi siswa.

Menurut Damyati dan Mudjiono (2015: 238) Faktor intern yang dialami dan dirasakan siswa berpengaruh pada proses belajar adalah sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegnsi dan keberhasilan belajar,

kebiasaan belajar dan cita-cita siswa. Sedangkan faktor ekstern belajar menurut Damyati dan Mudjiono (2015: 247) yaitu guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana belajar, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, kurikulum sekolah.

Dengan adanya guru diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara seperti melaukan penelitian dengan pengamatan belajar pada setiap siswa, melakukan analisi hasil belajar serta melaksanakan tes hasil belajar sehingga guru akan mendapatkan peluang data siswa yang berkaitan dengan proses belajar dan hasil belajar.

2.1.1.3 Teori Belajar

a. Teori Kontruktivisme

Menurut Susanto (2016:96) teori kontruktivisme yaitu kondisi dimana peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan mengecek serta merevisi informasi baru yang diterima dengan aturan lama. Trianto dalam Wijanarko (2014:25) menambahkan bahwa teori kontruktivisme menuntut peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya disamping pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal senada juga dijelaskan oleh Rifa'i (2015:184) bahwa teori kontrukivisme termasuk teori psikologis yang memiliki makna bahwa apabila peserta didik menghendaki informasi tersebut menjadi miliknya maka mereka harus membangun dan mentransformasikan informasi tersebut secara individu. Kontruktivisme seringkali dikaitkan dengan pendekatan pendidikan yang mengadopsi pembelajaran aktif. Suprijono (2014:40) menyatakan pembelajaran

berbasis konruktivisme merupakan belajar artikulasi. Artinya belajar bukan saja mengonstruksikan makna dan membangun pemikiran saja, melainkan memerdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli dapat dimaknai bahwa teori kontruktivisme menekankan pada pembelajaran yang aktif. Siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri serta mentransfer informasi yang diperoleh, apakah masih sesuai dengan informasi yang telah didapat atau perlu untuk direvisi karena sudah tidak sesuai lagi. Dalam pembelajaran kontruktivisme, guru dituntut untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik sehingga dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Dalam penelitian ini ada kaitan antara teori kontruktivisme dengan media *pop up book* yaitu guru memfasilitasi peserta didik mengunakan media *pop up book* dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPS pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan. Penggunaan media ini dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuannya sendiri.

b. Teori Kognitif

Suprijono (2014:22) menyatakan bahwa teori kognitif memandang belajar sebagai aktivitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Artinya terdapat proses mental yang aktif untuk mengingat, mencapai, dan menggunakan pengetahuan. Selain itu, belajar tidak selalu dapat dilihat sebagai tingkah laku yang tampak karena merupakan perubahan persepsi. Rifa'i (2015:139) menyebutkan teori kognitif merupakan proses pembelajaran yang memfokuskan pada aspek pengetahuan atau kognitif yang menekankan pada

pendekatan pengolahan informasi. Pada teori ini disebutkan bahwa perilaku manusia ditentukan oleh faktor di dalam dirinya sendiri, bukan rangsangan dari luar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dimaknai bahwa teori kognitif menekankan pada kegiatan peserta didik dalam mengumpulkan informasi melalui proses internal dalam berpikir yaitu mengutamakan pengengetahuannya sendiri atau faktor dalam dalam diri untuk mengolah informasi yang didapat.

c. Teori Behavior

Rifa'i (2015:121) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yatu berwujud perilaku tampak (*overt behavior*) maupun tidak tampak (*inert behavior*) sehingga didapat hasil belajar yang permanen. Perubahan perilaku disebabkan oleh faktor stimulus/rangsangan yang menimbulkan respons bukan kemampuan dari dalam diri seseorang. Hal senada diungkapkan oleh Suprijono (2014:17) bahwa teori perilaku atau behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan stimulus dengan respon sehingga terbentuk kebiasaan dari proses pembiasaan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat dimaknai bahwa teori behavioristik menekankan pada perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh dari stimulus (rangsangan) dari luar. Hasil dari perubahan perilaku akan terbentuk kebiasaan. Kaitan antara teori behavioristik dengan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media *pop up book* pada muatan IPS kelas IV materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai

pekerjaan yang menekankan proses belajar peserta didik dalam memahami pengetahuannya melalui stimulus dari luar, yaitu penggunaan media *pop up book*.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran beasal dari gabungan dari aktivitas dan mengajar. Aktivitas secara metodologi lebih menonjol kepada siswa, sedangkan mengaajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Istilah pembelajaran mulai terkenal penggunaannya pada saat lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar di dalam lingkungan belajar agar dapat belajar dengan baik, Ahmad susanto (2016:18-19).

Yaumi (2018: 6-7) menyatakan istilah pembelajaran dipahami melalui dua kata yakni *construction* dan *instruction. Construction* dilakukan untuk peserta didik yang pasif, *instruction* dilakukan oleh peserta didik aktif. Pembelajaran dapat dipahami upaya untuk mengelola kegiatan belajar dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat memperoleh tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Omar hamalik (2017:55) *intruction* atau pengajaran dalam hal ini adalah perlunya perencanaan sebelum melakukan pengajaran terutama dalam hal perumusan tujuan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2017:57) pembelajaran adalah suatu penggabungan antara unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan

prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusia meliputi siswa, guru, dan tenaga yang lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, slide dan film, audio, serta video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri atas ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dam metode penyampaian informasi, praktikm belajar, ujian dan sebagainya.

Pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam suatu ruangan saja melainkan bisa di lakukan melalui cara membaca buku, belajar kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dn interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan peserta didik.

Jadi simpulannya pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari guru dan siswa dimana di dalamnya terdapat penyampaian suatu pesan yang di arahkan kepada tujuan pembelajaran yang sudah di buat sebelumnya.

2.1.2.1 Teori-teori pembelajaran

Para ahli sudah banyak melakukan rumusan tetang pengertian mengajar dengan cara pandang masing-masing seperti pada berlandaskan teori berikut ini:

1. Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik di sekolah

Rumusan ini menjabarkan mengenai teori pendidikan yang mementingkan mata ajaran yang harus dipelajari oleh siswa yang mendandung konsep-konsep sebagai berikut:

1) Pembelajaran merupakan persiapan di masa depan.
2) Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan menggunakan, penyampaian dengan menggunakan metode imposisi yaitu memberikan pengetahuan kepada siswa.
3) Tinjauan utama pembelajaran ialah penguasaan pengetahuan yang bersumber pembelajaran di sekolah. Para pakar yang mendukung teori ini berpendapat mata ajaran berasal dari pengalaman-pengalaman orang tua, masa lampau yang berlangsung sepanjang kehidupan manusia. Pengalaman-pengalaman itu diselidiki, disusun secara sistematis dan logis, sehingga tercipta mata ajaran (H. Albert 1953).
4) Guru di anggap sebagai orang yang paling tahu sehingga guru yang memberikan latihan-latihan dan menentukan peraturan dan kemajuan tiap siswa.
5) Guru tidak memerhatikan siswa yang pasif terkait dengan kebutuhan, minat, tujuan, abilitas dan lain-lain serta hal yang dilimiliki siswa.
6) Kegiatan pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas. Ruangan kelas dipandang sebagai ruang penyelamat, ruang memberi kehidupan.

2. Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah

Rumusan ini bersifat lebih umum bila dibandingkan dengan rumusan pertama, namun antara keduanya memiliki pola pikiran yang seirama

1) Pembelajaran bertujuan membentuk menusia yang berbudaya.
2) Pembelajaran berarti suatu proses pewarisan dengan pengajaran, media, hubungan pribadi dan sebagainya.
3) Bahan pembelajaran berasal dari kebudayaan seperti warisan sosial dalam masyarakat yang bersifat non-material, dan berfungsi abstrak, ada dalam jiwa dan kepribadian manusia.
4) Siswa sebagai generasi muda ahli waris kebudayaan yang perlu dikembangkan melallui pemanfaatkan teknologi sebagai aspek dari kebudayaan dapat menjadikan anak yang sedang berada dalam tarap perkembangan dan menuju ketingkatan yang lebih dewasa menjadi manusia berbudaya,.

3. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik

Pendidkan merupakan suatu perubahan tingkah laku manusia di hasilkan dari sutau proses. (Mc. Donald, dalam Oemar Hamalik). Tujuan pendidikan untuk menghasilakan peserta didik yang telah berkembang tingkah lakunya menjadi lebih baik dengan sekolah menyediakan tempat untuk berkembangnya tingkah lakunya melalui peran guru untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik

Di dukung oleh para pakar yang menganut pandangan pendidikan itu berorientasi kepada kebutuhaan dan tuntunan masyarakat. Membentuk siswa menjadi warga

negara yang baik dapat dilakukan salah satunya melalui pembelajaran dimana siswa mendapatkan latihan serta pengalaman praktis dengan bantuan guru yang berperan sebagai pemimpin serta bengkel kerja.

5. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupann masyarakat sehari-hari

Di dukung oleh pakar yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Sekolah dan masyarakat adalah suatu integrasi. Pendidikan adalah disini dan sekarang ini (G.E Olson, dalam Oemar Hamalik, 2017: 57-65)

2.1.2.2 Unsur unsur pembelajaran

Unsur-unsur yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa/ peserta didik, suatu tujua dan prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru (pengajar) tidak termasuk sebagai unsur sistem pembelajaran, fungsinya dapat digantikan atau dialihkan kepada media sebagai pengganti, seperti buku. Slide, teks yang diprogram, dll. Namun seorang kepala sekolah dapat menjadi salah satu unsur sistem pembelajaran karena berkaitan dengan prosedur perencanaaan dan pelaksanaan pembelajaran.

1. Unsur dinamis pembelajaran pada diri guru

1) Motivasi membelajarkan siswa

Siswa membangun serta mendapatkan motivasi dalam pembelajaran jika guru sering memberikannya secara intensif dengan demikian guru dapat melakukan tugasnya dengan baik.

2) Kondisi guru siap membelajarkan siswa

Guru berupaya meningkatkan kemampuan profesional agar selalu siap dalam memberikan suatu pembelajaran kepada siswa.

2. Unsur pembelajaran konnkruen dengan unsur belajar

1) Motivasi belajar menuntut sikap tangap dari pihak guru serta kemampuan untuk mendorong motivasi dengan berbagai upaya pembelajaran yang memiliki prinsip kebermaknaan, prasyarat, model, komunikasi terbuka, daya tarik, aktif dalam latihan, latihan yang terbagi, tekanann instruksional, dan keadaan yang menyenangkan.
2) Sumber belajar selain buku pelajaran terdapat sumber berupa guru sebagai sumber yang tidak tertulis dan sangat penting serta sangat kaya dan luas, serta sumber dari masyarakat.
3) Pengadaan alat-alat bantu belajar dilakukan oleh guru, siswa sendiri dan bantuan orang tua, namun harus dipertimbangkan kesesuian alalt bantu belajar itu dengan tujuan belajar, kemampuan siswa sendiri, bahan yang dipelajari dan ketersediaannya di sekolah.
4) Selain membangun hubungan yang serasi, selaras serta seimbang antara guru dan siswa, perlu juga membangun sikap disiplin serta tertib yang membudaya oleh siswa dengan guru bersikap menunjang, membantu, adil, dan terbuka di dalam kelas.

Subjek belajar yang berada daoam kondisi kurang mantap perlu diberikan bantuan, (Oemar Hamalik, 2017: 66-70)

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran

Deskripsi teroritik mengenai media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengertian media pembelajaran, nilai dan manfaat media, hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, karakteristik media visual, belajar melalui media cetak dan visual, media dua dimensi dan tiga dimensi.

2.1.3.1 Pengertian media pembelajaran

Media (*singular medium*) berasal dari bahasa Latin berarti antara atau perantara yang merunjuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Istilah media pembelajaran (media pendidikan) sering dipahami secara beragam oleh banyak ilmuan kadang disamkan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar. Bagi ilmuan teknologi pendidikan, menyamakan media pembelajaran dan teknologi pendidikan jelas merupakan pandangan yang keliru, seperti yang diungkapkan oleh Reiser dan Dempsey (dalam Yaumi) *early definition of the instructional technologi focused on instructional media–the physical means via which instructions of the field have been traced back at least as far as the first decade of the twentieth century.* Maksudnya definisi awal bidang teknoogi pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran yang merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran pada peserta didik. Penggunaan istilah inni berlangsung selam dekade awal abad kedua puluj terutama sejak munculnya film pedidikan, bahan-bahan visual atau perkembangann pembelajaran visual antata tahun 1900-1950 (Yaumi, 2018:3).

Dengan istilah mediator media mempunyai fungsi sebagai alat yang menghubungkan serta perantara dari pengirim pesan antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa) berupa materi pembelajaran, Arsyad (2013:3). Begitu juga menurut Ayu Wulandari dan Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari (2018:132) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, istilah media sering diartikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Yaumi (2018: 6-7) menyatakan istilah pembelajaran dipahami melalui dua kata yakni *construction* dan *instruction. Construction* dilakukan untuk peserta didik yang pasif, *instruction* dilakukan oleh peserta didik aktif. Pembelajaran dapat dipahami upaya untuk mengelola peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan pembelajaran. dengan demikian media pembelajaran merupakan semua bentuk fisik digunakan pendidik untuk peyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar (Briggs, 1977). Media pembelajaran dapat berupa bahan yang bersifat tradisional seperti kapur tulis, *handout,* gambar, slide, OHP, objek langsung, videotape, atau film begitu pula dengan bahan dann metode terbaru seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet dan konferensi video interaktif (Scanlan, 2012). Menurut Yaumi media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik seperti benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.

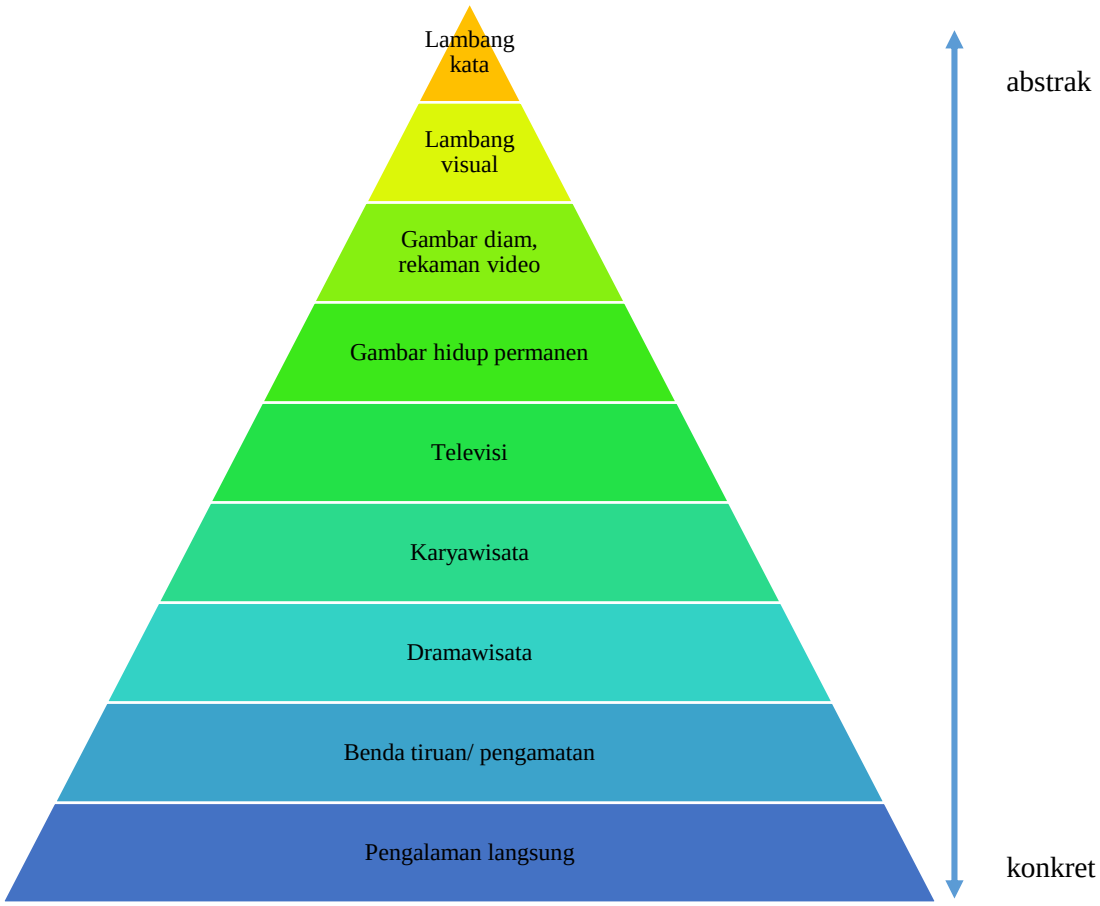
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memperjelas suatu maksud dari proses pembelajaran yang di gunakan oleh guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2.1.3.2 Nilai dan Manfaat Media

Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil proses belajar siswa dalam pengajaran, hal tersebut karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memerjelas suatu makna, metode mengajar lebih bervariasi, dan siswa menjadi aktif.

Alasan kedua berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangannya dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan, Nana Sudjana (2017:2-3).

Menurut Arsyad (2013:13-14) *learning by doing* merupakan hal yang dapat memberikan kesan bermakna siswa karena melibatkan semua indera yang meliputi indera penglihatan, indera perabaan, indera penciuman, indera pendengaran serta indera perasa. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) tingkat keabstrakan, jumlah jenis indera yang turut serta selama pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media peyampaian pesan itu.

Menurut Arsyad (2013:29) manfaat praktis dari pengguanaan media pembelajaran yaitu media akan memperjelas pemberian informasi; memusatkan perhatian anak sehingga dapat meningmbulkan motivasi belajar dan interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya; mengatasi keterbatasan ruang, indera serta waktu; serta media pembelajaran dapat memberikan hal yang sama terkait dengan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

Sependapat dengan Arsyad, menurut Nur Ahya Hidayah Media berperan penting dalam pembelajaran, karena dapat menciptakan interaksi antara anak dengan materi yang akan dipelajari. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar anak, sehingga perhatian anak terhadap materi pembelajaran semakin meningkat (Wina Sanjaya, dalam Nur Ahya Hidayah, 2016:3616). Media inovatif berperan pada saat menjelaskan materi/konsep pada kegiatan eksplorasi dalam kegiatan inti, berperan pada saat melakukan klarifikasi mengenai kebenaran konsep, dan konfirmasi sebagai penguatan terhadap konsep, (Noening Andrijati, 2014:132)

2.1.3.3 Hambatan-Hambatan Komunikasi dalam Pembelajaran

Di dalam suatu pembelajaran media berfungsi sebagai perantara dalam hal pemberian informasi dari guru sampai siswa. Namun di dalam proses penyampaian informasi terkadang mucul hambatan-hambatan yang dapat berupa:

Pertama verbalisme, hal tersebut berkaitan dengan pengucapan. Siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan oleh guru namun tidak mengetahui apa makna yang terkandung dari kata tersebut karena guru menggunakan metode ceramah (lisan) pada suatu pembelajaran pembelajaran.

Kedua salah tafsir, artinya terdapat perbedaan pengertian istilah atau kata antara guru dan siswa karena guru dalam menyampaikan pesan dengan cara ceramah yang tidak di dukung oleh media atau metode yang lain.

Ketiga perhatian tidak berpusat yang dapat terjadi karena terdapat berbagai gangguan baik dari siswa ataupun dari lingkungan. Seperti siswa bermain sendiri,

guru mengajar dengan cara yang membosankan, cahaya matahari terlalu cerah sehingga memengaruhi konsentrasi siswa ataupun faktor kegaduhan suara.

Keempat, tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamatiatu dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep, (Daryanto, 2013:9).

Jadi dapat ditarik simpulannya dari hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat terjadi jika guru dalam memberikan pesan menggunakan hanya dengan bentuk lisan serta kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan hal itu dapat dihindari dengan menggunakan media yang menarik.

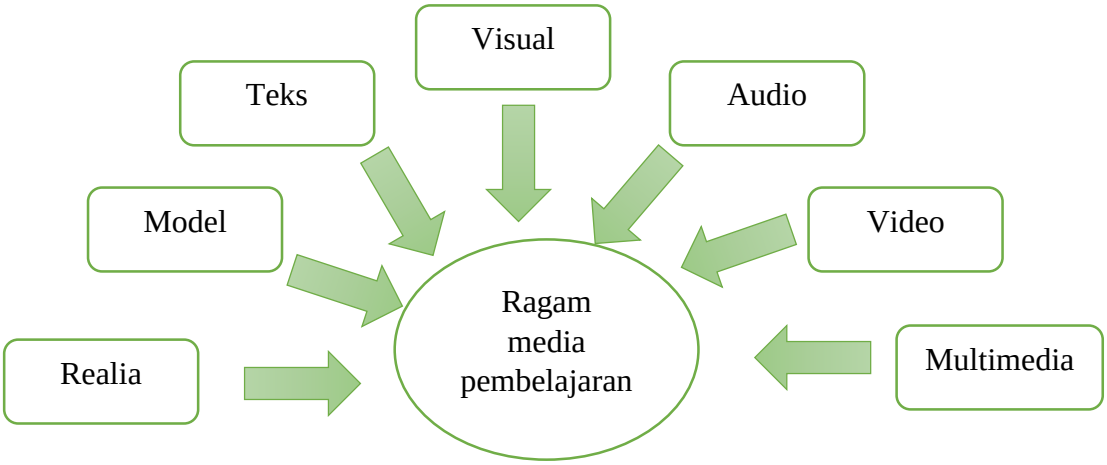
2.1.3.4 Karakteristik dan Ragam Media Pembelajaran

Pada dekade 1970-an-1980-an perdebatan seputar penggunaan media dalam pembelajaran bagitu menarik dan menyita perhatian banyak ilmuan pendidikan. Richard Calrk memperkalkan hasil temuannya pada tahun 1983 yang kemudian dicetak ulang pada 2012 yang menyatakan bahwa *media are vehicles that delivery instruction but do not influence student achievment anymore than truck that dalivery our groceries causes changes in our nutrition* (media hanya kendaraan untuk menyampaikan pembelajaran tetapi tidak memengaruhi prestasi belajar peserta didik, lebih dari truk yang membawa bahan makanan kita yang menyebabkan dalam nutrisi).

Pernyataan ini mencerminkan tidak terdapat pengaruh langsung pengguanaan media terhadap prestasi belajar. Hal tersebut mendapat banyak kritikan dari ilmuan lainnya, Robert Kozma melakukan penelitian khusus untuk menjawab pertanyaan *Do media influence learning* (apakah media memengaruhi belajar?). Hasil penelitian ini menunjukan media memiliki tiga karakteristik yaitu; dilihat dari perspektih teknologi, sistem simbol dan kemampuan prosesing

1) Fungsi media adalah teknologi di mana aspek mekanik dan elektorniknya memudahkan untuk mengklasifikasikan media seperti televism radiom surat kabar, buku, internet dan sebagainya. Aspek teknnologi memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap pneingkatan kecerdasan (aspek kognitif) manusia.
2) Sistem simbol ditelaah secara mendalam oleh Salomon (1979) yang menggambarakan hubungan antara sistem simbol media dan respresintasi mental. Sistem simbol adalah model tampilan atau rangkaian elemen (seperti kata pada komponen gambar) yang saling berhubungan dalam setiap sistem kalimat dan digunakan dengan cara yang dapat ditentukan dalam hubungannya (seperti kata dan kalimat dalam teks yang mempresentasikan orang , benda, dan aktivitas yang disusun membentuk cerita).
3) Media dapat digambarkan dengan kemampuan prosesing untuk memfasilitasi peserta didik melaksanakan aktivitas secara efektif dan eisien. Berbagai aktivitas yang sulit dilakukan sendiri oleh peserta didik dapat menggunakan media yang kemampuan memproses informasi lebih baik dari tangan manusia, Yaumi (2018: 9-10).

Menurut Yaumi (2018:11-12) media dibagi menjadi tujuh mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks; realia, model, perekasa, teks, visual, audio, video, dan multimedia.



Gambar 2.3 Ragam Media Pembelajaran

(Yaumi, 2018:11)

2.1.4 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Mengetahui serta memhami karakter dari setiap peserta didik akan memudahkan guru di dalam memberikan suatu pembelajaran. Setiap individu tidaklah sama terutama terdapat pebedaan yang signifikan antara kelas awal dan kelas tinggi. Untuk kelas awal membutuhkan penanganan lebih banyak untuk bisa membuka seluruh potensi yang ada pada peserta didik secara optimal.

Menurut Havighurst Juntiks dalam Ahmad susanto (2016:72) pada masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah yaitu usia enam hingga dua belas tahun, memiliki tugas perkembangan mulai bergaul dengan teman sebayanya serta belajar bersosisalisasi di dalam masyarakat dengan mengembangkan kata hati, moralitas

serta mulai belajar tentang nilai-nilai, intuisi-intusi sosial serta mencapai kebebasan pribadi.

Dalam tahap perkembangannya, siswa yang berada pada tahap periode perkembangan yang berbeda pada tahap awal dengan kelas akhir (4-6) dari segala aspek. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget (1950) yang menyatakan setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik berbeda secara garis besarnya dikelompokan empat tahap yaitu tahap sensori motor, pra-operasional, operasional konkret, dan tahap operasional formal.

Ketika seorang memasuki usia Sekolah Dasar, yakni antara 6-12 tahun, pada masa ini anak mengalami transisi yang ditandai dengan berakhirnya masa kanak-kanak, yaitu suatu masa ketika anak tumbuh dan berkembang dalam semua bidang dan mulai pada suatu fase perkembangan yang lebih perlahan-lahan. “Menurut Piaget dalam Izzaty (2008: 105) anak pada usia sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret”. Pada usia tersebut anak mulai menghilangkan sifat egosentrisme yakni sudah mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain; proses berpikir mengarah pada kejadian riil, dapat berpikir secara konkret dantidak abstrak; serta mulai mengembangkan kemampuan konversinya. Pada usia tersebut, anak akan berhubungan dengan proses pembelajaran dalam suatu sistem pendidikan. Menurut teori Gestlat pembelajaran haruslah bermakna dan menekankan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak seperti pembelajaran yang di laksanakan dengan fleksibel serta memerhatikan karaktersistik setiap individu yang tidak sama dan melibatkan berbagai media dan

sumber belajar yang memungkinkan siswa ikut aktif dalam pembelajaran, Muhammad Sholeh (2017:7).

Berdasarkan teori dia atas untuk peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahanp operasional konkret (usia 7-11 tahun) yang ditandai dengan anak telah memandang dunia secara objektif serta anak sudah dapat memahami aspek kumulatif selain dapat memahami peristiwa konkret anak juga dapat memahami materi berupa volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek dan dapat memahami konsep subtansi. Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya serta menghubugnakannya dengan sebab akibat.

Media pembelajaran *Pop up book* disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa SD yang memasuki tahap operasional konkret, dimana siswa mampu menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. *Pop up book* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu membangkitkan imajinasi anak serta merupakan media yang praktis baik dalam penggunaan maupun pembuatan, hanya perlu membuat pola gambar pada kertas, setelah itu digunting dan ditempelkan pada karton maka jadilah *Pop up book*. Pola gambar dapat dibuat sesuka hati atau disesuaikan dengan pengalaman siswa, Aimatus Sholikhah, Alfi Laila, dan Samijo (2017:2)

2.1.5 Hakikat Media *Pop up book*

Suatu media pembelajaran digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan baik. *Pop-*

up berasal dari bahasa inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan *pop-up book* dapat diartikan sebagai buku berisi gambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku, Tisna Umi Hanifah, dkk (2014: 49). *Pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Menurut Bluemel dan Taylor (2012) (dalam Refita Mustofa, dan Rohmatus Syafi’ah (2018:32)) “*Pop up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya”. Berbeda dengan buku pada umumnya, *pop up book* ini memiliki kelebihan pada visualnya yaitu banyaknya gambar yang terlihat lebih realistis. Selain terdapat gambar-gambar *pop up book* ini juga memuat informasi dengan tampilan yang menarik.

Gambar *pop-up* merupakan hasil kerajianan tangan berupa gambar kartunis yang memiliki unsur 2 atau 3 dimensi.Adapun buku-buku dengan menyisipkan model pop-upmulai banyak dikembangkan guna meningkatkan minat baca pada anak-anak. Misalnya di Amerika Serikat yang telah mencoba mengembangkan dan menerapkan buku dengan model *pop-up* yang menampilkan halaman-halaman buku berisi informasi dalam bentuk 3 Dimensi dan dapat digerakan pada saat membuka lembaran buku *pop-up* agar tidak membosankan pembaca. Seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi buku *pop-up* dikembangkan lebih menarik dari yang 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi, Uri, 2014 (dalam Yulisna Hawarya, Agus Wasisto Dwi Doso Warso 2014:139).

Dzuanda (2011:1) (dalam dalam Sylvia dan Hariani, 2015: 1198) menjelaskan bahwa *pop-up book* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamnnya dibuka.

Menurut Aimatus Sholikhah, Alfi Laila, dan Samijo (2017:4) *pop-up book* merupakan buku yang menampilkan halaman-halaman buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang membentuk lapisan tiga dimensi yang dapat pula digerakkan sehingga tidak membosankan pembacanya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur tiga dimensi. Buku *pop up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Selain itu memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu *pop-up book* memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga media *pop-up book* sangatlah cocok digunakan sebagai media di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* akan jauh lebih menyenangkan.

2.1.5.1 Manfaat Media *Pop up book*

Ada tiga poin unggulan dari buku *pop-up*, yang pertama, buku *pop-up* ini praktis digunakan oleh guru serta mudah dibawa; kedua, buku *pop-up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme siswa; ketiga, mengajak interaktivitas siswa dalam

penggunaannya, siswa dapat menggunakan secara mandiri maupun berkelompok dan kegiatan belajar pun akan lebih menyenangkan. Buku *pop up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tibatiba muncul dari balik halaman dengan cara ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan, Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari (2016:22).

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) (dalam Sylvia dan Hariani, 2015: 1198), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

1) Memberikan inforamasi secara tidak langsung untuk menghargai buku.
2) Memungkinkan membuat hubungan antara anak dan orang tua semakin erat.
3) Kreativitas anak akan terasah
4) Mengasah imajinasi siswa.
5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
6) Alat untuk menumbuhkan cinta membaca pada anak.

Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012: 4) menyebutkan kegunaan dari media *pop-up book*, yaitu:

1) Alat menumbuhkan kecintaan membaca pada buku.
2) Penghubunga antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.
3) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif bagi siswa yang lebih tua atau siswa yang berbakat.

4) Untuk mengembangkan kmmpuan berpikir kritis dan kreatif.
5) Melalui gambar yang menarik akan memudahkan siswa dalam menangkap makna suatu kata atau kalimat terutama bagi siswa yang menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa kedua (ESL) serta memunculkan rasa keingintahuan siswa dalam melanjutkan membaca dalam Nila Rahmawati halaman 4.

Dibandingkan dengan buku yang biasa, *pop-up book* dapat lebih memberikan kenikmatan pada saat membaca buku. Dalam menikmati *pop-up book*, anak tidak hanya membaca sebuah buku, mereka dapat berinteraksi dengan materi yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik melalui sentuhan, pengamatan atau bahkan melalui suara yang disajikan dalam *pop-up book*. Unsur kejutan yang dimiliki *pop-up book* dapat menumbuhkan rasa penasaran anak terhadap kelanjutan suatu cerita sehingga membuat anak semakin gemar untuk membaca.

2.1.5.2 Kelabihan Media *Pop up book*

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) (dalam Sylvia dan Hariani, 2015: 1198), media *pop-up book* memiliki berbagai kelebihan, yaitu :

1. Memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannyaodigeser
2. Memunculkan rasa penasaran serta takjub untuk membuka buku karena setiap halamannya diberikan berupa kejutan-kejutan.
3. Memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita dan

4. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.

Selain itu *pop up book* terbukti dapat meninkatkan kemampuan spasial dan minat siswa dalam belajar sesuai dengan hasil penelitian oleh Scolastika Mariani dkk (2014) dengan judul *The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop up book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matte.*

2.1.5.3 Kekurangan Media *Pop up book*

Menurut Sylvia dan Hariani (2015: 1198), media *pop-up book* memiliki kekurangan yaitu:

1) Pembuatannya memerlukan banyak keterlitian sehingga membutuhkan waktu yang lama.
2) Harganya relatif mahal.

2.1.5.4 Jenis Teknik *Pop up book*

Secara keseluruhan *pop up book* tidaklah berbeda dengan buku kebanyakan, hanya saja terdapat bagian-bagian yang memerlukan penanganan khusus. Dalam pembutan pertama haruslah mengerti tentang konsep buku serta alurnya kemudian barulah menentukan teknik yang akan digunakan yang sesuai. Menurut Sabuda dalam *Frequenty Asked Question, Creative Questions* (dalam Tisna Umi Hanifah, dkk (2014: 50) teknik Pop-up ada berbagai macam antara lain diantaranya *teknik transformations, volvelles, peepshow, flaps, pull-tabs, dan pull-downs*.

1. *Transformations*. Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan pop-up yang disusun secara vertikal
2. *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
3. *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
4. *Pull-tabs*. Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
5. *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang komplek
6. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka, Muhammad Sholeh (2017:6)
7. *Multiconstruction pop-up* adalah salah satu teknik dengan tingkat pengembangan kreativitas, karena tidak hanya terbatas pada satu jenis teknik saja, namun berbagai macam konstruksi yang dikira dapat membantu anak tertarik dapat diterapkan, Titis Febri Prabandari (2015).

Terdapat beberapa teknik *Pop-Up* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan *Pop-Up Book*. Dalam pembuatan *Pop-Up Book* ini peneliti menggunakan teknik *Multiconstruction pop-up* seperti *parallel fold action, automatic pull, floatinf planes, v fold.*.

Pemilihan gaya ilustrasi *pop up* diharapkan anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut. Selain itu sangat membantu menyampaikan pesan kepada anak-anak karena media yang dipakai berupa gambar yang menyajikan unsur tiga dimensi yaitu ketika lipatannya dibuka diiringi dengan gerakan komponen gambar. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya, Hani Tanzilia Ifadhah (2015).

2.1.6 Model pembelajaran *Numbered Head Together (*NHT)

Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* merupakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran Kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menganggap telah melakukan pembelajaran cooperative learning dalam bentuk belajar kelompok (Rusman, dalam Yunita Hilda Erlinda 2017:99). Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang hendak dicapai tidak hanya dalam penguasaan materi pelajaran namun juga adanya unsur kerjasama untuk menguasai materi tersebut, Yunita Hilda Erlinda (2017:99).

Model NHT mengacu pada belajar kelompok siswa, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda. Setiap

siswa mendapatkan kesempatan sama untuk menunjang timnya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Lie dalam Dyah Kartika Sari (2017:10) *Numbered Heads Together* adalah pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Aktivitas dalam *Numbered Heads Together* mendorong siswa untuk berfikir dalam suatu tim dan berani tampil mandiri. *Numbered Heads Together* pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok, ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya. Cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa. Cara ini juga merupakan usaha yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

NHT merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompokya sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dengan yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima satu dengan yang lain.

Sistem sosial adalah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam model pembelajaran tersebut. Dalam model pembelajaran Numbered Heads Togheter (NHT) sistem sosialnya adalah pertama pembentukan kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Kedua pemberian nomor kepala yang berbeda pada masing-masing anggota kelompok. Ketiga dalam diskusi kelompok setiap siswa harus

memahami jawaban yang telah didiskusikan. Situasi belajar yang tercipta siswa dapat berinteraksi dengan sesamanya dalam diskusi kelompok menyatukan jawaban “Heads Together” memikirkan jawaban bersama atas pertanyaan dari guru sehingga terbentuk kerjasama yang menyenangkan.

Prinsip Reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka. Prinsip reaksi dari model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah guru sebagai fasilitator mengontrol dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran terutama saat berdiskusi. Guru berperan dalam pembagian kelompok dan memberikan nomor kepala, kemudian memberikan soal untuk didiskusikan bersama kelompok dan membimbing siswa dalam berdiskusi. Terakhir, guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Sistem Pendukung adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. Sistem pendukung dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu berupa bahan dan alat yang digunakan untuk melaksanakan model *Numbered Heads Together* (NHT) diantaranya LKS, bahan ajar berupa buku paket memuat materi pecahan, pengikat kepala (terbuat dari kertas) dengan nomor 14 yang dipakai di kepala masing-masing anggota kelompok dan media berupa roda keberuntungan yang berisi pertanyaanpertanyaan untuk diselesaikan bersama dengan berdiskusi.

Dampak instruksional dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) meliputi siswa dapat memahami konsep-konsep materi

pembelajaran yang disampaikan secara spesifik melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT), keterampilan, kemampuan pemecahan masalah, mengandalkan penalaran dan membuat keputusan. Sedangkan dampak pengiringnya adalah kesadaran akan pilhan tentang jawaban atas pertanyaan yang diberikan guru serta kepekaan komunikasi dengan bekerjasama antar sesama, Yunita Hilda Erlinda (2017:100-101).

Langkah-langkahnya di dalam pembelajaran yaitu:

1) Guru mengatur siswa untuk berkelompok dan memberikan nomor atau simbol pada siswa.
2) Guru memberikan tugas untuk masing-masing kelompok
3) Setiap kelompok melakukan kegiatan diskusi guna memcahkan masalah atau soal yang diberikan guru.
4) Setiap kelompok memilih perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusi sedangkan kelompok lain yang belum mendapatkan kesempatan presentasi untuk saling menanggapi.
5) Siswa dan guru membuat simpulan

Kelebihan NHT yaitu sebagai berikut:

1) Siswa menjadi lebih aktif
2) Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai
3) Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal
4) Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi

Kelemahan NHT yaitu terlalu cocok diterpkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama serta tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu terbatas, Aris Shoimin (2017: 107-109)

2.1.7 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah study ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semua dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Menurut Zuraik dalam Ahmad Susanto (2016:137) hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab dengan menciptakan nilai-nilai. IPS di sekolah dasar berguna untuk melatih siswa menjadi warga negara yang baik sedini mungkin melalui pemberian pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai bagaimana kehidupan sosial di dalam masyarakat.

Jadi, hakikat IPS adalah usaha mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan kenyataan pada kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya, sehingga

dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia yang mampu bertidak secara efektif, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis. Nilai-nilai yang wajib dikembangkan dalam pendidikan IPS, yaitu: nilai-nilai edukatif, praktis, teoritis, filsafat, dan kebutuhan.

Sedangkan menurut Soemantri dalam Sapriya (2017:11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagosis/ psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari pengertian di atas, menunjukan IPS yang studi ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh tentang berbagau aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. (Ahmad Susanto, 2016:137-139).

Jadi, pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.

2.1.7.1 Cakupan Pedidikan IPS

Pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan dalam kelompok msayarakat dimana ia tinggal. Pengertian diatas yang diberikan oleh Banks dan Jarolimek menekankan kedua upaya pembentukan moral anak sebagai warga negara atau kelompok masyarakat yang mampu berperan serta dalam kelompok hidupnya.

IPS membahas tentang masalah manusia di dalam lingkungan alam fisik serta lingkungan sosialnya dimana pembahasaannya mengambil dari ilmu-ilmu sosial diantaranya geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi dengan demikian diharapkan siswa menjadi masyarakat yang baik serta harmonis dengan mendapatkan pengetahuan dalam memahami dirinya maupun orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu untuk menemukan kepentingannya.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematik. Dengan demikain, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan sikap, dan keterampilan agar dapat bermasyarakat dan dapat menjadi warga negara yang baik..

Pendidikan IPS menurut NCSS (*National Concucil for the Social Studies)* pada prinsipnya menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu

dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraa (*civic competence).*

Di dalam program sekolah pendidikan, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Juga isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan, seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian, pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disilpin ilmu tunggal, melainkann, gabungan dari berbagai disiplin ilmu (*interdisipliner),* Ahmad susanto (2016:141-144).

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Damanhuri, Zerri Rahman Hakim, dan Mega Utami Pratiwi (2016:157) IPS di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasa pengetahuan (*knowledges*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes anvalues*) untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Mutakin dalam Ahmad Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu tertanamnya sikap kepedulian serta nilai-nilai sosial di dalam kehidupan bermasyarakat ataupun dengan lingkungannya sehingga dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial. Selain itu siswa dapat menangani isu-isu sosial dengan kritis dengan menggunakan model dan

proses berpikir. Dengan demikian siswa dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam dirinya yang berhubungan dengan kehidupan sosial.

Secara khusus tujuan pendidkan IPS di sekolah dapat di kelompokan menjadi 4 yang dikemukakan oleh Chapin dan Messick (1992) (dalam Ahmad Susanto: 147) yaitu:

1) Siswa dapat mengetahui mengenai bagaimana manusia dapat hidup bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
2) Membantu siswa untuk mengembangan dalam hal mencari, mengolah ataupun memproses informasi.
3) Membantu siswa dalam penembangan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4) Membiarkan siswa untuk merasakan bagaimana berperan menjadi masyarakat yang baik di bermsayarakat.

Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mancapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan masnusia yang andal, baik dalam bidang akademik maupun aspek moralnya. IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga yang menguasai pengetahuan (*knowledge)*, keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and value*). Pengetahuan, ketrampilan dan sikap tersebut dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta

kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik, Sri Nupiksani (2015:14).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik simpulannya bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu menuntun siswa agar dapat bersosialisai di dalam masyarakat dengan baik serta dapat menjadi warga negara yang baik.

2.1.7.3 Materi pembelajaran

Tema : 8 “Daerah Tempat Tinggalku”

Sub tema : 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”

Pembelajara : 3

Materi : Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan

KD :

Tabel 2.2 KD dan Indikator Muatan IPS Tema Daerah Tempat Tinggalku

Mapel/ KD	Indikator
IPS 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen 3.3.2. Menjelaskan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi. 3.3.3. Menjelaskan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan di setiap daerah.

MATERI KEGIATAN EKONOMI DAN HUBUNGANNYA DENGAN BERBAGAI PEKERJAAN

A) Aktivitas Ekonomi Rakyat

Coba sebutkan beberapa mata pencaharian! Lingkungan alam setempat memengaruhi kegiatan perekonomian. Di pedesaan umumnya usaha yang dilakukan berupa pertanian. Akan tetapi, di perkotaan kegiatan ekonomi beragam, misalnya pegawai, karyawan pabrik, pedagang, pengusaha, industri, dan jasa. Adapun jenis perekonomian masyarakat tersebut akan diuraikan di bawah ini.

1) Agraris

Agraris adalah kegiatan mengolah tanah. Kegiatan ini bertujuan menghasilkan barang. Kegiatan agraris banyak mempergunakan sumber daya alam.

a. Pertanian adalah kegiatan bercocok tanam. Bertujuan menghasilkan bahan pangan. Hasil yang diperoleh padi, jagung, kacang, kedelai, dan sebagai-nya.
b. Peternakan adalah pembudidayaan hewan ternak. Hewan ternak berupa sapi, kuda, kerbau, kambing, sejenis unggas (hasilnya daging dan telur).
c. Perkebunan merupakan bagian dari agraris. Tanaman yang ditanam digunakan untuk keperluan industri. Hasil perkebunan berupa teh, kopi, cengkih, dan sebagainya.
d. Kehutanan adalah kegiatan menggunakan hasil hutan. Selain itu, kegiatan kehutanan dapat berupa pelestarian. Hasil hutan berupa kayu, rotan, dan damar

e. Perikanan adalah kegiatan membudidayakan ikan. Hasil perikanan berupa bandeng, nila, lele, dan sebagainya

2) Perdagangan adalah kegiatan membeli barang dan menjualnya kembali tanpa proses pengolahan.

3) Industri adalah pengolahan bahan mentah menjadi barang jadi. Sebagai contoh pabrik sepatu, pabrik semen, pabrik kertas, produk makanan kaleng, pabrik cat. Adakah industri di sekitar tempat tinggalmu? Apa hasil industri tersebut?

4) Jasa adalah usaha yang tidak menghasilkan barang. Bentuknya berupa pelayanan. Pelayanan tersebut membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus. Pemakai jasa tidak menerima barang. Akan tetapi, pemakai merasakan hasil dari penyedia jasa tersebut. Misalnya, dokter memeriksa pasiennya atau tukang ojek yang siap mengantarkan kita

Faktor lingkungan ikut mempengaruhi kegiatan ekonomi. Contohnya sebagai berikut.

1. Penduduk pantai banyak yang menjadi nelayan.
2. Penduduk di daerah dataran rendah banyak yang menjadi petani.
3. Penduduk di sekitar tempat pariwisata akan melakukan kegiatan ekonomi di bidang pariwisata.
4. Penduduk di daerah dataran tinggi dan pegunungan banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga.

B) Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan. Pendapatan yang diperoleh dipergunakan untuk

memenuhi kebutuhan hidup. Orang tidak bisa menghasilkan semua barang kebutuhannya. Misalnya, petani menghasilkan padi, jagung, sayur, dan buah. Kebutuhan seorang petani akan perabot rumah tangga didapatkan dari tukang kayu. Sebaliknya tukang kayu mendapatkan makanan dari petani. Contoh ini menunjukkan sifat manusia sebagai makhluk sosial. Artinya, manusia tidak bisa hidup seorang diri.

Kegiatan ekonomi terdiri dari:

1) Kegiatan produksi

Apakah kamu masih ingat jenis-jenis pekerjaan? Kamu sudah belajar jenis pekerjaan yang menghasilkan barang pemuas kebutuhan. Misalnya, petani bercocok tanam untuk menghasilkan padi. Padi diolah menjadi beras. Peternak merawat hewan supaya menghasilkan daging, susu, kulit, dan telur. Ada juga jenis pekerjaan yang menawarkan jasa. Misalnya, dokter merawat orang sakit sampai sembuh, guru mengajar dan mendidik para siswa, pemandu wisata menerangkan objek wisata kepada para wisatawan.

Semua kegiatan di atas termasuk kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Istilah lainnya adalah kegiatan produksi. Orang yang melakukan kegiatan itu disebut produsen. Tujuan kegiatan produksi adalah menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat. Misalnya, kamu membutuhkan sebuah sepatu baru. Kamu pasti membeli ke toko sepatu. Supaya tersedia sepatu di toko, harus ada orang yang membuat sepatu. Para pembuat sepatu bekerja di pabrikpabrik sepatu dan menghasilkan berbagai macam sepatu. Pabrik sepatu

hanya bisa bekerja kalau tersedia kulit untuk membuat sepatu. Kulit dihasilkan oleh hewan-hewan yang diternak para peternak.

Di sini para peternak melakukan kegiatan ekonomi menghasilkan barang yang dibutuhkan untuk membuat sepatu. Para buruh pabrik sepatu melakukan kegiatan ekonomi menghasilkan barang dengan mengubah kulit menjadi sepatu. Sepatu yang sudah selesai diproduksi siap untuk dibawa ke toko sepatu. Masyarakat yang mau membeli sepatu, tinggal datang ke toko sepatu dan membeli sepatu di sana.

Kegiatan ekonomi dalam menghasilkan jasa yang dibutuhkan masyarakat pun banyak ragamnya. Misalnya, ayahmu akan bertugas ke luar kota. Apa yang akan ayahmu lakukan? Dia akan mencari dan membeli tiket bis, kereta api, pesawat terbang, atau kapal laut. Saat ini ayahmu membutuhkan tiket dan jasa angkutan bis. Nah, di masyarakat sudah ada orang yang kerjanya menjual tiket. Penjualan tiket ini termasuk kegiatan ekonomi menghasilkan jasa. Setelah tiket dibeli, ayahmu menumpang bis atau kereta api atau pesawat terbang ke luar kota. Di masyarakat juga sudah ada perusahaan jasa yang menyediakan jasa angkutan bis, kereta api, pesawat terbang, kapal laut, dan sebagainya.

2) Kegiatan distribusi

Setelah selesai diproduksi, sepatu harus dijual. Ada orang yang pekerjaannya adalah menjual sepatu. Penjual sepatu telah melakukan kegiatan ekonomi yang namanya mendistribusikan barang. Demikian pula pedagang beras, pedagang buah, penjual ikan, dan sebagainya.

Orang-orang yang bekerja mendistribusikan barang dan jasa disebut distributor. Tanpa distributor barang dan jasa yang dihasilkan tidak akan diketahui dan dipakai masyarakat. Tanpa ada kelompok yang menghasilkan barang dan jasa, tidak akan ada barang dan jasa yang bisa didistribusikan. Jadi, ada hubungan yang saling menguntungkan.

Selain distributor barang, ada juga distributor jasa. Misalnya, perusahaan yang bergerak di bidang jasa pariwisata. Perusahaan ini memiliki tenaga pemasar yang mempromosikan jasanya. Selain itu masih ada agen-agen yang berusaha menjual jasa-jasa. Demikian pula dengan perusahaan jasa lainnya seperti perusahaan asuransi, rumah sakit, lembaga pendidikan, konsultasi hukum, dan seterusnya.

Para distributor memperoleh pendapatan dari keuntungan atau laba. Keuntungan utama yang dikejar adalah uang. Dengan uang ini para pelaku kegiatan ekonomi distribusi barang dan jasa dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Para pelaku kegiatan ekonomi distribusi menjadi penghubung antara masyarakat dengan mereka yang menghasilkan barang.

3) Kegiatan konsumsi

Begitu barang didistribusikan dan sampai di pasar, barang siap dijual ke masyarakat. Ayah dan ibumu membeli beras ke toko beras. Kamu membeli sepatu baru di toko sepatu, dan seterusnya. Nah, barang-barang yang kamu beli tersebut akan kamu pakai. Kegiatan ekonomi yang tujuannya adalah memakai atau menggunakan barang dan jasa disebut kegiatan mengkonsumsi barang dan jasa. Demikian halnya dengan jasa. Misalnya, ada sebuah perusahaan jasa angkutan bis

luar kota menjual tiket angkutan. Tiket siap digunakan untuk naik bis. Orang yang melakukan kegiatan ekonomi memakai atau menggunakan jasa tertentu juga disebut melakukan kegiatan konsumsi.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang akan dikembangkan pada muatan IPS kelas IV SD dengan materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yang terdapat pada Tema 8. Dengan harapan siswa akan semakin memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengna berbagai pekerjaan di dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar berupa penilaian tes dan penilaian proses tanpa mengesampingkan penilaian sikap untuk mengetahui tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media *pop up book*.

2.1.8 Hakikat Hasil Belajar

Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap yang ditandai anak berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau instruksional. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar.

Peserta didik yang menentukan untuk berhasil tidaknya terjadinya perubahan tingkah laku. Tujuan peseta didik merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang

diinginkan pada diri peserta didik, yakni pernyataan tentang apa yang diinginka pada peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Pengamatan kinerja yang dilakukan guru bertujuan mengamati perubahan yang terjadi pada peserta didik, Ahmad Rifa'i (2015:67)

Menurut Ahmad Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar melalui evaluasi.

Benyamin S. Bloom (Munzenmaier dan Rubin 2013 dalam Ahmad Rifa'i, 2015: 68) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengna ranah belajar yaitu ranah kognitif (*cognitive domain),* ranah akfektif (*affective domain),* dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain).* Ranah kognitif meggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengertian dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkir yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minnat dan nilai. Ranah psikomotor berkaitan degna kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Menurut Susanto (2013: 6-11), hasil belajar meliputi:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan dalam menyerap, menerima, serta memahami materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, melalui proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemempuan

tersendiri, seperti menerjemahkan, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Evaluasi produk dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes dalam bergai bentuk ulangan baik ulangan harian, ulangan semseter maupun ulangan umum.

2) Keterampilan proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mntal, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Menurut Indrawati keterampilan proses merupakan tempat penemuan dan pengembangan konsep, prisip dan teori yang meliputi enam aspek yaitu observai, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikann penjelasan atau interprestasu terhadap suatu pengamatan dan melakukan eksperimen.

3) Sikap

Menurut Azwar (dalam Susanto 2013) selain aspek mental, sikap juga terdapat aspek respon positif dengan memiliki struktur tiga komponnen yang saling menunjang yaotu komponen kognitif, afektif dan konotatif.

Terkait dengan ketiga aspek tersebut Bany dan Johnson dalam Yousda dan Arffin (dalam Susanto 2013) menyatakan terdapat model yang mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu:

a) Teknik pelaporan diri sediri (*self report technique)* merupakan jawaban dari seseorang dalam bentuk ‘ya’ atau ‘tidak’.
b) Observasi terhadap perilaku yang nampak dengan memperhatikan tiga dimensi yaitu arah perilaku, kadar derajat dan intesitas atau kekuatan sikap tesebut untuk menentukan kemunculan dalam perilaku.

c) Sikap yang disimpulkan dari tingkah laku orang seperti gerakan muka atau badan seseorang.

Bukti seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah adanya perubahan perilaku dalam aspek seperti pengetahuan, pemhaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), dan lain-lain, Oemar hamalik (2017:38).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku secara menyeluruh tidak hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja serta erat hubungannya dengan tujuan instruksional pembelajaran yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai model yang ada.

2.1.8.1 Ranah pembelajaran

Secara umum hasil belajar digolongkan ke dalam tiga ranah meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), sebagai berikut:

a. Ranah Afektif

Lange dalam Susanto (2016:10) menjelaskan sikap terdiri dari aspek mental dan respon fisik, sehingga diperlukan kekompakan antara fisik juga mental secara bersamaan. Kurikulum 2013 pada ranah afektif terdiri atas sikap spiritual dan sikap sosial yang dijelaskan dalam tabel 2.2 (Permendikbud No 104, 2014:6)

Tabel 2.3 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (sikap)

Tingkatan Sikap	**Deskripsi**
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

b. Ranah Kognitif

Hasil berlajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan menurut Bloom yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang kemudian disempurnakan oleh Anderson Krathwohl yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.4 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan) Menurut Aderson Krathwohl

Kemampuan Berpikir	**Deskripsi**
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari

Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

c. Ranah Psikomotorik

Kelima kategori penilaian ranah psikomotorik berupa meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi yang sebelumnya terdiri atas enam tingkatan yaitu memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan. Kata kerja operasional dari kelima katerogi tersebut dijelaskan tabel dibawah:

Tabel 2.5 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

P1 **Meniru**	**P2** **Manipulasi**	**P3** **Presisi**	**P4** **Artikulasi**	**P5** **Naturalisasi**
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang	Kembali membuat Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki	Menunjukkan Melengapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan	Membangun Mengatasi Menggabungkan Beradaptasi Memodifikasi Merumuskan Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan	Mendesain Menentukan Mengelola

Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan Memposisikan	Mengidentifikasikan Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Memulai Menyetir Menjelaskan Menempel Menskestsa Mendengarkan Menimbang	

Peneliti memaknai ada tiga ranah pada klasifikasi hasil belajar, meliputi ranah afektif (sikap) terdiri atas sikap spiritual dan sikap sosial, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan peneliti lebih menekankan pada ranah kognitif dengan tetap menilai hasil belajar yang lain mencakup sikap dan keterampilan sebagai penilaian proses. Dalam hal ini produk yang dikembangkan dikatakan efektif dan mendukung proses pembelajaran apabila hasil belajar meningkat.

2.1.8.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Ahmad Susanto (2016: 12-18), hal yang memengaruhi hasil belajar adalah siswa serta lingkungan belajarnya. Untuk faktor siswa dalam artian kemampuan berpikir atau intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Sedangkan untuk faktor lingkungan meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga dan masyarakat. Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016), berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar dari dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivsai belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah.

Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Semua itu sangat ditentukan oleh guru, sebagimana dikemukakan oleh Sanjaya (dalam Ahmad Susanto 2016) karena guru merupkan pengendali serta pemimpin di dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses dan atau pembelajaran yang di berikan oleh guru dimana tinggi rendahnya hasil belajar di pengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam serta luar peserta didik.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat.

1) Kecardasan anak; sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan seperti kemampuan memusatkan kepada masalah yang dipecahkan, adaptasi terhadap suatu masalah serta kemampuan mengadakan kritik.

2) Kesiapan anak; tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya sehingga hal ini erat hubunganya dengan masalah minnat dan kebutuhan anak.
3) Bakat anak; kemempuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang maka bakat dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
4) Kemauan belajar; hasil belajar yang baik erat hubungannya dengan kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
5) Minat; ketika seorang siswa menaruh minat yang cukup besar terhadap pembelajaran maka akan memusatnkan perhatiannya lebih besar daripada siswa lainnya.
6) Model penyajian materi; pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa dalam menyerap pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar.
7) Pribadi dan sikap guru; tindak tanduk guru menjadi contoh untuk siswanya, sehingga guru sebaiknya memberikan contoh yang baik.
8) Suasana belajar; malakukan pembelajarn di tempat yang kondusif membuat siswa akan memberikan nilai lebih terhadap pembelajaran yang dilakukan.
9) Kompetensi guru; guru melakukan pembelajaran secara profesional dengan menggunakan metode, strategi dan model yang tepat sehingga mampu menggiring siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.
10) Kondisi masyarakat; kemajuan zaman dan teknologi dimana masyarakatnya hidup dengan gaya modern membuat siswa akan lebih terpengaruh dari pada keluaraga maupun sekolah.

2.1.9 Kurikulum 2013

Kemendikbud dalam implementasi kurikulum 2013 diantaranya bertanggungjawab dalam pengadaan buku peserta didik, buku panduan guru dan pelatihan guru. Kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih dimudahkan dengan ketersediaan buku panduan guru sehingga diharapkan pembelajaran lebih efektif. Orientasi pengembangan kurikulum 2013 tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) yang dicapai melalui pembelajaran yang holistik dan menyenangkan. Dalam implementasi Kurikulum 2013, pemerintah juga akan memperkuat peran pendampingan bagi guru pasca pelatihan. Pendampingan untuk memastikan keterlaksanaan pelatihan di kelas, mulai dari mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Menurut Nuh (2013) kualitas pendampingan akan menjadi kunci penting keberhasilan implementasi kurikulum di semua jenjang sekolah.

Pembelajaran di sekolah dasar dalam kurikulum 2013 menerapkan model pembelajaran tematik terpadu yang dikenal dengan *integrated thematic instruction*. Pembelajaran tematik terpadu sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan. Keunggulan dari pembelajaran tematik terpadu dapat dilihat dari ruang untuk mewadahi serta menyentuh secara terpadu ranah ranah emosi, fisik, dan akademik pada peserta didik sekolah dasar. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat memicu akselerasi dan menaikkan kapasitas daya ingat peserta didik untuk jangka waktu yang lebih

panjang. Berbagai keberhasilan dan prestasi peserta didik, diharapkan dapat tercapai melalui kurikulum 2013.

Secara spesifik, pembelajaran di Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang sangat disarankan penggunaannya dengan nama pembelajaran tematik terintegrasi. Pendekatan pembelajaran tematik integratif ini sebelumnya telah dikembangkan khusus untuk peserta didik berbakat dan bertalenta (*gifted and talented*), cerdas, program perluasan belajar, dan peserta didik yang belajar cepat. Dalam kurikulum 2013, peserta didik membutuhkan kesempatankesempatan tambahan (*additional opportunities*) agar dapat memanfaatkan bakat dan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pembelajaran di sekolah dasar yang terintegratif, diharapkan dapat mencapai kompetensi yang berimbang antara sikap (*attitude)*, keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*) yang dicapai melalui pembelajaran yang holistik dan menyenangkan.

Kompetensi yang berimbang menuntut perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ketiga aspek dalam kurikulum 2013 terintegrasi di dalam setiap kompetensi dasar sehingga guru di Sekolah Dasar harus memiliki keterampilan mengelaborasikan ketiga aspek. Kompetensi yang berimbang juga perlu mendapatkan penguatan melalui evaluasi yang mengukur ketiga aspek. Bentuk evaluasi yang disarankan yaitu; tes yang dapat mengukur pengetahuan, kinerja siswa dalam bentuk portofolio untuk mengukur perkembangan yang dicapai siswa, dan tugas-tugas asesmen kinerja untuk mengukur aplikasi konsep yang telah diajarkan (Kemendikbud, 2013).

Kurikulum 2013 sebagai hasil pengembangan, mengedepankan proses belajar yang menumbuhkan kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan adalah *scientific*, observasi, tanya-jawab, hingga presentasi. Karakteristik pembelajaran dalam Kurikulum 2013, meliputi; a) menggunakan pendekatan scientific melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar, b) menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, c) menuntun peserta didik untuk mencari tahu, bukan diberi tahu (discovery learning), d) menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif. Dalam penerapan kurikulum, pemerintah akan memperkuat pada peran pendampingan dan pemantauan oleh pusat dan daerah dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pasca pelatihan (Kemendikbud, 2012) dalam Sri Sulistyorini dan Parmin, Umar Samadi (2015:86-88)

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang menggembangkan media pembelajaran *pop-up book*. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, pertama, penelitian yang dilakukan oleh Evi Khoiriyah dan Eka Yuliana Sari (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajarann *Pop up book* Pada Mata Pelajaran IPA kelas III SDN 3 Junjung Kec Sumbergempol Kab Tulunganggung tahun 2017/2018” Hasil penelitian menunjukkan hasil media pembelajaran *Pop-Up Book* valid dan layak diterapkan pada pembelajaran. Tingkat keefektifitasan media

juga menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan tuntas dalam pembelajaran dengan melihat rata-rata nilai siswa berada di atas KKM yakni sebesar 95,3

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Anggit Shita Devi, dan Siti Maisaroh (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". Hasil penelitannya yaitu respon siswa terhadap media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa dalam kategori sangat baik dengan skor presentase 93.33% dan respon guru dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4.50. Terdapat peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa, peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yaitu 45.45 % pembelajaran sebelum menggunakan media, dan 81.81% pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran buku Pop-Up wayang tokoh Pandhawa dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Ketiga, penelitian oleh Elisa Diah Masturah, dkk (2018) dengan judul "pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada mata pelajaran IPA kelas III SD". Hasil penelitiannya adalah efektivitas media pembelajaran berbasis Pop-Up Book menunjukkan nilai rata-rata pretest 53,33 dan posttest 88,21. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil thitung (22,08) > ttabel (2,009) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian media pembelajaran berbasis Pop-Up Book efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III A SD Mutiara Singaraja

Keempat, selain itu penelitian yang dilakukan oleh Tisna Umi Hanifah (2014) yang berjudul Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)". Hasil penelitian menunjukkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media *pop-up book* adalah sama. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pop-up book memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia 4-5 tahun setelah diberikan perlakuan dengan pop-up book.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Lulut Sugiarti Lulut Sugiarti, dan Diana Endah Handayani (2017) yang berjudul "Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI". Hasil pengembangan berupa media POKARI POKABU dengan hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1 sebesar 91,67% dan pada tahap 2 sebesar 97,62%, hasil validasi ahli materi tahap 1 sebesar 95% dan pada tahap 2 sebesar 97%, hal ini menunjukan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Keenam, penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Umayah, Sri Haryani, Woro Sumarni (2013) dengan judul "Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan". Dari hasil penelitian dapat simpulkan bahwa Kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA terpadu dengan rata-rata skor 89,84%, dikatakan layak karena sesuai dengan

indikator pencapaian diatas 81%, dan Kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA terpadu yang ditunjukkan dari peningkatan nilai N-gainnya yaitu 0,52.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Aimatus Sholikhah, Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., dan Drs. Samijo, M.Pd. (2017) dengan judul "Pengembangan Media *Pop up book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017". Hasil penelitiannya adalah (1) Penelitian pengembangan media *Pop up book* yang dilakukan telah menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan yang telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa kelas V SD. (2) *Pop up book* efektif sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dengan nilai kevalidan 4,5, respon siswa sebesar 96,9% dan semua indikator respon guru melebihi 65%.

Kedelapan, penelitian oleh Linda Noviyanti, Kukuh Santoso, dan Noor Aini Habibah (2013) dengan judul Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk *Pop Up Card* Pada Pembelajaran Siswa SMP. Hasil penelitiannya adalah tabel = 1.671, untuk t> t tabel, maka Ho ditolak. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mencapai ketuntasan 93,94%, sedangkan kelas kontrol 78,13%. Aktivitas siswa kelas eksperimen, 72,7% siswa pada pertemuan pertama dan 84,8% siswa pada pertemuan kedua tergolong aktif dan sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan, penggunaan kartu *pop up card* efektif dalam pembelajaran sistwm organisasi kehidupan di SMP N 3 Pabelan

Kesembilan menurut Scolastika Mariani, Wardono, dan Elyn Diah Kusumawardani (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop up book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter".* Hasil penelitiannya adalah Matematika *Pop up book* adalah kombinasi buku-buku siswa dan alat peraga matematika. Buku pop-up digunakan pada tahap penjelasan konsep dan penerapan konsep melalui latihan. Secara keseluruhan penggunaan buku pop-up dilakukan secara berkelompok. Hasil kuesioner tentang Matematika *Pop up book* sangat bagus. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran PBL dibantu oleh Mathematics *Pop up book* efektif terhadap kemampuan spasial siswa di kelas VIII pada materi pelajaran geometri.

Kesepuluh, penelitian lainnya oleh Erwin Putera Permana, dan Yeny Endah Purnama Sari (2017) dengan judul "*Development of Pop up book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary Schoo".* Hasil penelitiannya adalah Respon guru terhadap media pembelajaran *Pop up book* yang dikembangkan, setelah digunakan dalam pembelajaran materi, karakteristik lingkungan yang sehat dan tidak sehat memperoleh respon yang baik. Demikian juga respon siswa terhadap media ini mendapat respon positif.

Kesebelas belas penelitan yang dilakukan pleh Karyono, Andy Suryadi (2016) dengan judul "pengembangan *history room* berbasis media visual bertema sejarah lokal Semarang dalam pembelajaran sejarah". Hasil penelitiannya adalah

Ruang sejarah memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan secara optimal media-media visual untuk pembelajaran sejarah.

Keduabelas belas penelitian yang dilakukan oleh Akaat Hasjiandito, Wulan Adiarti, Wantoro (2016) dengan judul efektivitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* tema adama di KB-TK Assalmah Ungaran Kab. Semarang". Media yang valid dapat dilihat dari produk yang dihasilkan dan produk terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya (materi). Proses kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif apabila dalam proses pem belajaran setiap komponen berfungsi dengan baik, peserta didik merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, berkesan dengan model pembelajaran yang digunakan, sarana dan fasilitas yang memadai, serta pendidik yang professional.

Ketigabelas penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto, Ika Ratnaningrum (2017) dengan judul peneltian "pengembangan media edukasi *multimedia indonesian culture (MIC)* sebagai penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Hasil penelitiannya adalah Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV SD Islam Al Madina Kota Semarang menunjukkan nilai ketuntasan 100% dan mencapai kenaikan sampai 33. 21 dari pre test dan post test pada pembelajaran dengan media pembelajaran MIC sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Keempat belas belas penelitian oleh Elok Fariha Sari, Nursiwi Nugraheni, Trimurtini (2018) dengan judul penelitian "pengembangan media *geometry fun activity* berciri konservasi". Media diperlukan tidak hanya untuk menyampaikan konsep geometri, tetapi media juga diperlukan dalam pemberian latihan soal

geometri. Hal inilah yang melatarbelakangi pentingnya pengembangan media yang berkonsentrasi pada pemberian latihan soal.

Kelimabelas belas penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Rika Ayu , Deni Setiawan, Sukarjo (2017) dengan judul penelitian "pengembagnan media *comic on pop up* untuk meningkatkan hasil belajar PKn". Hasil penelitiannya adalah media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketuntasan klasikal 16,12% menjadi 100% jadi ada perbedaan antara rata-rata nilai PKn sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Keenambelas 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".* Siswa menemukan kata-kata baru dari buku teks, memperhatikan guru, berpartisipasi, dan menikmati belajar di kelas. para siswa menggunakan beberapa kalimat yang tidak sesuai tata bahasa dan beberapa memiliki masalah dengan pengucapan kata-kata. Namun, siswa mencoba menggunakan banyak cara untuk menyelesaikan masalah, misalnya, berdiskusi dengan teman, bertanya pada guru, dan menggunakan kamus.

Ketujuhbelas penelitian yang dilakukan oleh Jatu Pramesti (2015) dengan judul penelitian "pengembangan media *pop up book* tema peristiwa kelas III SD". Hasil penelitiannya yaitu Respon siswa terhadap media *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan adalah sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,31. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa media *Pop-Up Book* yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran tematik.

Kedelapanbelas penelitian yang dilakukan oleh Nor Nashirah Nor Mahadzir dan Li Funn Phung (2013) dengan judul "*The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School*". Buku *pop-up* AR membantu siswa menjembatani kesenjangan antara dunia digital dan fisik. Siswa dapat menggunakan buku *pop-up* AR sebagai antarmuka utama, mengubah perspektif atau arah dengan memindahkan buku melalui *webcam* mereka tempat pendeteksi penanda yang merupakan pola dua dimensi untuk membawa informasi yang dilampirkan ke halaman buku.

Kesembilanbelas penelitian yang dilakukan oleh Intan Fajar Isnaini dan Sri Sulistyorini dengan judul "pengembangan media *pop up book* berbasis PBL pada mata pelajaran IPA". Media *pop up book* berbasis PBL telah memenuhi kriteria sangat valid, hal ini terbukti dengan hasil perolehan skor kelayakan 95% (sangat valid) dari ahli materi; 87,5% (sangat valid) dari ahli media; dan 89% (sangat valid) dari guru. Sehingga media *pop up book* berbasis PBL layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi peristiwa alam kelas V.

Keduapuluh penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatchul Mubarok Febrianto dkk, (2014) dengan judul "penerapan media dalam bentuk *pop up book* pada pembelajaran unsur-unsur seni rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik". Hasil penelitiannya yaitu penerapan media *pop up book* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan anak didik dalam memahami materi, disamping itu penerapan media *pop up book* juga mampu untuk meningkatkan keantusiasan siswa dalam proses belajar dan kreativitas siswa dalam berkarya.

Keduapuluh satu penelitian yang dilakukan oleh Afrinar Pramitasari dan Hanindya Restu Aulia, Zahir Widadi (2015) dengan judul "Pengembangan Buku *Pop-up* Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan". Hasil penelitiannya adalah Buku *pop-up* adalah media yang tepat untuk menjawab permasalahan kebutuhan materi ajar siswa SD dan masyarakat Kota Pekalongan.

Keduapuluh dua penelitian yang dilakukan oleh Evi Khoiriyah, Eka Yuliana Sari (2018) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada mata pelajaran ipa kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018". Penggunaan media *Pop-Up Book* pada siswa di lapangan, memberi pengalaman baru pada diri siswa. Mereka sangat antusias menggunakan media yang sama sekali belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Mereka terlihat penasaran dengan halaman-halaman yang ada pada media *Pop-Up Book* yang bisa memberi kesan timbul pada gambar dan ilustrasinya. Namun pada penggunaanya secara berkelompok, mengakibatkan siswa kadang saling berebut menggunakanya.

Penelitian yang telah dijabarkan tersebut, bagi peneliti akan memberikan dasar dan penguat dalam penelitian ini. Karena penelitian tersebut menyatakan bahwa *pop up book* efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga penelitian tersebut relevan dengan yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian tersebut merupakan bukti bahwa adanya pengembangan *pop up book* yang semakin tahun semakin berkembang dan dimanfaat untuk bidang pendidikan. Sehingga peneliti mengambil beberapa sumber jurnal untuk menunjang penelitian dan pengembangan

pop up book pada kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan muatan IPS di sekolah dasar.

2.3 Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor peningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04 masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan dari beberapa faktor, baik faktor dari guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran yang belum optimal. Dari beberapa identifikasi masalah yang muncul, maka peneliti menyusun dan mengembangkan kerangka berpikir.

Pengembangan media *pop-up book* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dirumuskan Sugiyono yang dilaksanakan melalui sepuluh tahapan yaitu: (1) Potensi dan Masalah; (2) Mengumpulkan Informasi; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Perbaikan Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk dan (10) Pembuatan Produk Masal. Penelitian ini dilaksakan sampai tahap ke-8, karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan media *pop-up book*.

Pertama, tahap pra penelitian dilakukan observasi dilanjutkan dengan melakukan wawancara, serta mengambil beberapa data seperti daftar nilai di Kelas IVB SD Negeri Purwoyoso 04 untuk mengetahui potensi dan mengidentifikasi masalah.

Kedua, pengumpulan data dimulai dari potensi dan masalah yang telah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data hasil pembelajaran

dan semua informasi yang dapat digunakan sebagai sumber untuk memecahkan masalah yang ada. Sehingga peneliti bisa menentukan dan merancang produk yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.

Ketiga, melakukan desain produk pada langkah ini merupakan penyusunan desain media pembelajaran *pop up book* yang meliputi penyusunan pokok materi, penyusunan isi *pop up book*, pembuatan media dan editing. Setelah semua bahan pengembangan *pop up book* dikumpulkan, dilakukan pembuatan rancangan *pop up book*, di dalam pembuatan rancangan ini mengacu pada buku siswa tema kelas IV serta dimodifikasi dengan kajian pustaka dari berbagai sumber yang relevan.

Keempat, validasi desain. Pada tahap ini rancangan berupa media pembelajaran *pop up book* kegiatan ekonomi yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket yang disediakan. Validasi media pembelajaran *pop up book* dilakukan oleh Dosen dan Guru

Kelima, revisi desain. Revisi media *pop up book* dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli dan guru kelas melalui lembar penilaian kevalidan *pop up book* menurut kajian pustaka yang sudah dimodifikasi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari hasil penilaian ahli dan guru.

Keenam, uji coba skala kecil. Dalam bidang pendidikan, desain produk desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan di revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di ujicobakan pada kelompok yang terbatas, Sugiyono (2015:414). Uji kelompok kecil, yaitu 10% dari populasi. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IVb SD Negeri Purwoyoso 04

berjumlah 32 siswa. Yang hasilnya 3,2 maka dibulatkan menjadi 3 siswa untuk di uji pada kelompok kecil.

Ketujuh, revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan tanggapan dan hasil uji coba skala kecil.

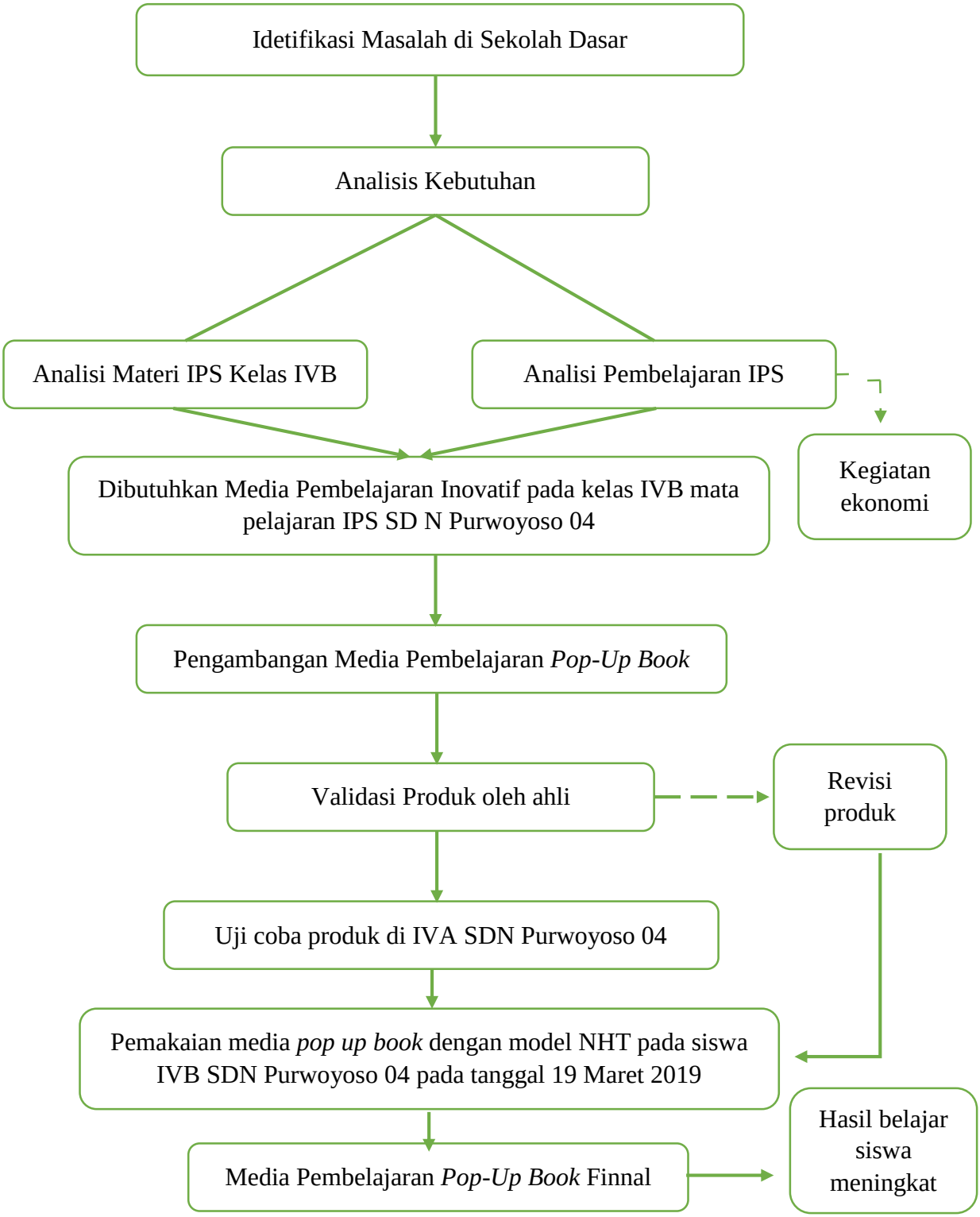
Kedelapan, uji coba produk skala besar. Media yang telah direvisi berdasarkan uji coba skala kecil kemudian diujikan pada kelompok yang lebih besar. yaitu di kelas IVB SD Negeri Purwoyoso 04, yang meliputi 32 orang siswa. Uji coba skala besar dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian kuantitatif, Uma Sekaran dalam Sugiyono menyatakan kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting, Sugiyono (2017: 117).

Pop up book merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, yang menampilkan potensi untuk bergerak interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya serta memiliki kelebihan pada visualnya yaitu banyaknya gambar yang terlihat lebih realistis. Selain terdapat gambar-gambar *pop up book* ini juga memuat informasi dengan tampilan yang menarik, sehingga media *pop up book* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, Refita Mustofa, dan Rohmatus Syafi'ah (2018:32).

Berdasarkan uraian di atas, media pop-up book dikembangkan dapat membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar belajar yang maksimal, yang dilaksanakan guru di sekolah, maupun melalui penggunaan secara mandiri. *Pop up book* ini dirancang dengan tampilan yang menarik agar menumbuhkan motivasi siswa untuk menggunakannya.

Berikut ini gambar kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi dan Hubungannya Dengan Berbagai Pekerjaan pada siswa kelas IV SD Purwoyoso 04.



Gambar 2.4 Bagan alur kerangka Berpikir model konseptual (R&D dari Sugiyono (2015:409))

Keterangan:

= Berhubungan

= Berpengaruh

= Tidak diteliti

= Diteliti

Menurut sugiyono (2017: 118) kerangka berpikir merupakan sintesa hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan. Pada kerangka berpikir pengembangan media *pop up book* diatas terdapat banyak konsep yang dimulai dari identifikasi masalah sampai konsep kerangka media pembelajaran *pop up book* sudah layak digunakan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatakan hasil belajar materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan yang dilengkapi dengan materi bergambar. Sebelum pemakaian produk, media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru serta diujicobakan pada skala kecil, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dengan begitu media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemebelajaran IPS.

BAB V

PENUTUP

Bab 5 merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dianalisis. Simpulan tersebut merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Berikut uraiannya.

5.1 Simpulan

Penggunaan media *pop up book* dalam pembelajaran belum pernah digunakan oleh guru kelas IVB SD Negeri Purwoyoso 04. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D).* Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *pop up book.* Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan milik sugiyono yang memiliki 10 tahapan yaitu (1) Potensi dan Masalah; (2) Mengumpulkan Informasi; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Perbaikan Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk dan (10) Pembuatan Produk Masal. Namun penelitian ini dilaksakan sampai tahap ke-8, karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan media *pop-up book* serta tidak membuat media dengan jumlah yang banyak.
2. Media *pop up book* yang dikembangkan dinilai valid oleh ahli media, materi serta guru dengan perolehan persentase 94,44% dengan kriteria sangat baik

untuk ahli materi, dan 92,86% dengan kriteria sangat baik dari ahli media, serta 97,97% dengan kriteria sangat baik dari penilaian guru.

3. Media *pop up book* efektif dalam meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04. Terbukti dengan hasil uji peningkatan rata-rata nilai (*gain*) *pretest* dan *postest* siswa sebesar 0,58. Sedangkan dari hasil uji hipotesis menunjukan bahwa *pop up book* berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi siswa

1. Meningkatkan keinginan untuk membaca
2. Memerhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan yang diberikan guru
3. Mengurangi berbicara sendiri atau bersama teman yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran sehingga pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima dengan baik.
4. Memerhatikan dengan baik petunjuk penggunaan *pop up book.*

5.2.2 Bagi guru

Guru hendaknya mulai menerapkan media pembelajaran *pop-up book*. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah diperoleh, yaitu pembelajaran

menggunakan media *pop-up book* efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sementara itu, untuk mendapatkan minat dan hasil belajar yang lebih maksimal dalam penerapan media pembelajaran *pop-up book*, guru disarankan untuk:

1. Guru perlu memperluas informasi tentang media *pop-up book*, karena *pop-up book* merupakan hasil dari kreatifitas dan keterampilan seseorang, sehingga dalam pembuatannya membutuhkan pemikiran yang dalam.
2. Memberikan pengarahan kepada siswa tentang cara menggunakan media *pop up book*, supaya siswa tetap konsentrasi terhadap halaman yang sedang dibuka atau dipelajari.
3. Membimbing siswa dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *pop-up book.*
4. Media *pop up book* dapat dijadikan media pembelajaran pada muatan IPS di sekolah dasar
5. Media *pop up book* perlu dikembangkan lagi untuk muatan pelajaran lainnya agar siswa lebih termotivasi untuk belajar

5.2.3 Bagi sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *pop-up book* efektif meningkatkan hasil belajar materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, oleh karena itu peneliti memberikan saran kepada pihak sekolah seyogyanya untuk:

1. Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung untuk pembuatan media *pop-up book*

2. Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai media pembelajaran *pop-up book*, melalui sosialisasi ini, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa media *pop-up book* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa
3. Memberikan fasilitas LCD karena efektif dalam proses pembelajaran.

5.2.4 Bagi peneliti lanjutan

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian tentang media *pop up book* disarankan untuk memerhatikan berbagai kelemahan-kelemahan media *pop-up book*, baik dalam proses pembuatan sampai pada proses pembelajaran, seperti:

1. Pengembangan media *pop up book* perlu menggunakan bahan yang berkualitas agar dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak.
2. Pengembangan media *pop up book* perlu menggunakan lebih banyak teknik sehingga produk yang dihasilkan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Farid, dkk. 2017. Pengembangan media edukasi multimedia indonesian culture (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2 halaman 127-136

Ahya Hidayah, Nur. 2016. Pengembangan buku pop-up bagi anak usia sekolah dasar di rumah belajar Indonesia bangkit (RBIB) Jogja. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38 Tahun ke-5 halaman 3.614- 3.622

Andrijati, Noening. 2014. Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 2 halaman 123-132

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan.* Jakarta: Bumi aksara

Arsyad, Ashar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo persada

Ayu, Wulandari Rika. 20117. Pengembangan media comic on pop up untuk meningkatkan hasil belajar PKn. Joyful Learning Journal JLJ 6 (4) halaman 263-269

Damanhuri, dkk. 2016. Penerapan model pembelajaran inquiri terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. *JPSD Vol. 2 No. 2, September 2016*

Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.* Yogyakarta: Gava media

Devi, Anggit Shita dan Siti Maisaroh. 2017. Pengembangan media pembelajaran buku *pop up* wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas v. *JURNAL PGSD INDONESIA Vol 3 No 2 Tahun 2017*

Erlinda, Yunita Hilda. 2017. Keefektifan model pembelajaran NHT berbantu media roda keberuntungan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan 34 Nomor 1 halaman 95-104*

Dimyati, dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: Rineka cipta dan Departemen pendidikan dan kebudayaan.

Damanhuri. 2016. Penerapan model pembelajaran inquiri terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. *JPSD Vol. 2 No. 2, September 2016 ISSN 2301-671X. Halaman 156-165*

Fadillah, Rachmadini Nur dan Ika Lestari. 2016. Buku pop up book untuk pembelajaran bercerita siswa SD. *Vol. 30 No. 1 April 2016 halaman 21-26*

Febrina, Novita. Pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi bilangan bulat kelas IV SD negeri 37 Pekanbaru. *Halaman 1-11*

Febrianto, Muhammad Fatchul Mubarok dkk. 2014. Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur seni rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014, 146-153*

Fitriani, Kartika. 2017. Hubungan kecerdasan interpersonal dan percaya diri dengan hasil belajar IPS ranah afektif siswa kelas V. *Joyful Learning Journal JLJ 6 (4) (2017) halaman 243-249*

Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar.* Bandung: Pustaka setia

Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan pembelajaran.* Jakarta: Bumi aksara

Hanifah, Tisna Umi. 2014. Pemanfaatan media *pop up book* berbasis tematik untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik anak usia 4-5 tahun (studi eksperimen di TK negeri pembina Bulu Temanggung. *EARLY CHILDHOOD EDUCATION PAPERS (BELIA) 3 (2) (2014)*

Hasjiandito, Akaat. 2016. Efektivitas media pembelajaran berbasis powerpoint tema agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kab. Semarang. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 33 Nomor 1 halaman 7-12

Hawarya, Yulisna dan Agus Wasisto Dwi Doso Warso. 2014. Pengembangan Pop-up Module Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan. *JUPEMASI-PBIO Vol. 1 No. 1 Tahun 2014, ISSN: 2407-1269 | Halaman 139-143*

Isnain, Intan Fajar dan, Sri Sulistyorini. 2017. Pengembangan media pop up book berbasisi PBL pada pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal 6 (3) 2017 Halaman 1-8*

Ifadhah, Hani Tanzilia. 2015. Penciptaan buku ilustrasi berbasis pop up tentang cerita rakyat danau Kastoba Bawean sebagai upaya memperkenalkan produk budaya lokal bagi anak-anak. *Jurnal desain komunikasi visual Vol.4, No.2, Art Nouveau, 2015*

Karyono dan, Andy Suryadi. 2016. Pengembangan history room berbasisi media visual bertema sejarah lokal Semarang dalam pembelajaran sejarah. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 33 Nomor 2 halaman 155-162

Khoiriyah, Evi dan, Eka Yuliana Sari. 2018. Pengembangan media pembelajaran pop up pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2 No.2 halaman 22-32*

Kustiono, dkk. 2010. Daya aplikatif buku teks IPS geografi SLTP sejawa tengah: dicermati dari kriteria kepemadaian curriculum and instructional design, content, communication, creativity, dan cosmetic. Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 27 halaman 32-38

Mahadzir, Nor Nashirah Nor dan, Li Funn Phung. 2013. The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning For National Primary School. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X Volume 1, Issue 1 (Jan - Feb 2013), PP 26-38*

Masturah, Elisa Diah, dkk. 2018. Pengembangan media pembelajaran pop up book pada mata pelajaran IPA kelas III SD. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 215-225*

Mariani, Scolastika. 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 Vol. 2 No. 8 August 2014*

Mustofa, Refita dan Rohmatus Syafi'ah. 2018. Pengembangan media pembelajaran *pop up book* materi kenampakan permukaan bumi mata pelajaran IPA kelas III SD. *ELSE (Elementary School Education Journal) Volume 2 Nomor 2 Agustus 2018*

Nastiti, Luvia Ranggi dan Muhammad Nasir. 2016. Pengembangan LKS berbasis saintifik pada materi alat-alat optik dan efektivitasna terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa. *EduSains Volume 4 Nomor 1; 2016*

Nermana, Erwin Putera dan Yeny Endah Purnama Sari. 2017. Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School. *International Journal of Elementary Education. Volume 2, Number 1, Tahun 2018, pp. 8-14*

Nupiksani, Sri. 2015. Peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran group investigation pada siswa kelas VI SDN Rejoagung 01 Kec Semboro Kab. Jember. *Vol. 4, No. 4, hal 13-24*

Pingge, Heronimus Delu. 2016. Faktor yang mempengaruhu hasil belahar siswa sekolah dasar di kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Prima Edukasia Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (134 - 147)*

Permana, Erwin Putera dan, Yeny Endah Purnama Sari. 2018. Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School. *International Journal of Elementary Education. Volume 2, Number 1, Tahun 2018, pp. 8-14*

Prabandari, Titis Febri, dkk. 2015. Perencanaan multi-constructional pop up book cerita Sawunggaling sebagai upaya pelastarian legenda asli Surabaya untuk anak-anak. *Jurnal desai komunakasi visual Vol.4, No.2, Art Nouveau, 2015*

Pramesti, Jatu. 2017. Pengembangan media pop up book tema peristiwa kelas III SD. *Halaman Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun ke IV 1-13*

Pramitasari, Afrinar, dkk. 2015. Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan. *Jurnal LITBANG Kota Pekalongan VOL.8 TAHUN 2015(43-51)*

Prasarntong, Nutthida dan Nutprapha K. Dennis. 2016. *The use of pop up dictionary for english vocabulary learning for primary school level. International journal off research-granthaalayah Vol.4 (Iss.7): July, 2016 (213-219).*

Putri, Ghina Fitriadi. 2018. Pengaruh Media Pop-Up Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya. *Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar Vol.5, No. 1 (2018) 174-183*

Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip evaluasi pengajaran.* Bandung: PT Remaja rosdakarya

Rahmawati, Nila. Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Halaman 1-6*

Rifa'i, Achmad dan Catrharina Tri Anna. 2015. *Psikologi pendidikan.* Semarang: Pusat pengembangan MKU/ MKDK-LP3 UNNES

Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: Rosda

Saputra, Budiyono. 2011. *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi.* Yogyakarta: Aswaja pressindo

Sari, Elok Fariha dkk. 2018. Pengembangan media geometry fun activity berciri konservasi. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 35 Nomor 2 halaman 113-120

Shoimin, Aris. 2017. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta:Ar ruz zmedia*

Sholeh, Muhammad. 2017. Pengembangan media pop up book berbasis budaya lokal sub tema keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SD. *Halaman 1-15*

Sholikhah, Aimatus, dkk. 2017. Pengembangan media *pop up book* untuk meninngkatkan kemampun menulis kreatif pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan kelas V SDN Rowoharjo tahun ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 08 Tahun 2017*

Sudjana. 2005. *Metoda statistika.* Bandung: Taristo

Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian hasil proses belajar mengajar.* Bandung: PT Remaja rosdakarya.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media pengajaran.* Bandung: Sinar baru algensindo

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiarti, Lulut dan Diana Endah Handayani. 2017. Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI (2017) VOL 4 (1): 109-118*

Sukasih, Sri dkk. 2015. Literasi media berbasis pendidikan karakter bagi mahasiswa PGSD UNNES. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 32 Nomor 2 Halaman 163-168

Sulistyorini, Sri. 2015. Pengembangan model pendamping guru yang mengintegrasikan self assessment dala mengimplementasikan kurikulum 2103. Lembaran Ilmu Kependidikan. *Volume 44. Nomor 2. Halaman 85-97*

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana

Sylvia, Nur Indah. 2015. Pengaruh penggunaan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. *JPGSD, Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015*

Ukhtinasari, Febri. 2017. *Pop up* sebagai media pembelajaran fisika materi alat-alat optik untuk siswa sekolah menengah atas. *Unnes Physics Education Journal 6 (2) (2017)*

Umayah, Siti, dkk. Pengembanga kartu bergambar tiga dimensi sebagai media diskusi kelompok pada pembelajaran IPA terpadu tema kehidupan. *Unnes Science Education Journal 2 (2) (2013)*

Wulandari, Ayu dan Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari. 2018. Pop - Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Vol. 2, No. 2, September 2018, pp. 130-139*

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan teknologi pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia group.

Yulianti, Dwi dkk. 2014. Pengembangan karakter peduli lingkungan anak usia dini melalui buku cerita bermutuan sains berwawasan konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 1 halaman 11-18*

Yusuf, Amin. 2014. Analisis kebutuhan pendidikan masyarakat. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 2 halaman 77-84