



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP*
BOOK MATERI KERAGAMAN BUDAYA MUATAN
PEMBELAJARAN IPS KELAS IVB SDN
PURWOYOSO 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Algy Septiansyah A

1401415459

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang”, karya:

Nama : Algy Septiansyah Adzani

NIM : 1401415459

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing



A handwritten signature in black ink, which appears to be "Munisah", is written above the printed name and NIP number of the supervisor.

Dr. Munisah, M.Pd
NIP.195506141988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang” karya,

Nama : Algy Septiansyah Adzani

NIM : 1401415459

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, 16 Juli 2019

Semarang, 16 Juli 2019



~~Dra. Achmad Rifai RC, M.Pd~~
NIP. 19590821 198403 1 001

Penguji I

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.
NIP 196203121988032001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II

Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 195703231981112001

Penguji III

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Algy Septiansyah Adzani

NIM : 1401415459

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi
Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IVB SDN
Purwoyoso 02 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, 16 Juli 2019

Peneliti



Algy Septiansyah Adzani

NIM. 1401415459

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orang tua tercinta yaitu Ibu Umi Chamdiah dan Bapak Endang Rupendi yang telah mendidik dan selalu memberikan doa.

ABSTRAK

Adzani, Algy Septiansyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Mupel IPS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dra. Munisah, M.Pd. 143 halaman

Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Selain itu peran media juga sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini terjadi pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar IPS dikelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang, bahwa rata-rata nilai muatan IPS adalah 64.775 paling rendah dibandingkan dengan muatan lain, seperti muatan Bahasa Indonesia adalah 72.8 muatan IPA adalah 71.375 muatan PPKn adalah 71.225 dan muatan SBdP adalah 71.5, penting adanya media berupa buku tiga dimensi yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan desain media, menguji kelayakan media, dan menguji keefektifan media *pop-up book*.

Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D) subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 02 yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal uji normalitas dan analisis data akhir dengan uji *t*, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop-up book* sangat baik oleh ahli materi dengan presentase 93,75%, dan komponen penyajian sebesar 87,5% dari ahli media. Hasil uji-*t* diperoleh T_{hitung} sebesar 19.372 lebih besar dari T_{tabel} 2.042 maka media *pop-up book* efektif digunakan dalam muatan IPS dan Peningkatan rata-rata *N-gain* 0.498800959 termasuk dalam kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *pop-up book* efektif dan layak digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di pulau jawa. Saran untuk penelitian untuk penelitian selanjutnya yaitu pengembangan media pembelajaran *pop-up book* diharapkan untuk merencanakan komponen isi yang lebih lengkap, komponen penyajian yang lebih menarik dan bervariasi dan penggunaan bahasa yang baku, sehingga lebih bermanfaat dan bermakna dapat menyempurnakan media *pop-up book*.

Kata kunci: Media *Pop-Up Book*, Hasil Belajar, IPS

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai 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. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih M.Pd., Penguji 1;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Penguji 2;
7. Dr. Kustiono, M.Pd., sebagai Validator Media;
8. Dra. Munisah, M.Pd., M.Pd., sebagai Validator Materi;
9. Segenap karyawan Tata Usaha dan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
10. Tugiyon, S.Pd., Kepala SDN Purwoyoso 02;
11. Dra. Sarinah., Guru Kelas IVB SDN Purwoyoso 02;
12. Siswa kelas IVB SDN Purwoyoso 02 tahun ajaran 2018/2019;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 16 Juli 2019



Algy Septiansyah A.

NIM. 1401415459

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 LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.....Latar Belakang	1
1.2.....Identifikasi Masalah	8
1.3.....Pembatasan Masalah	8
1.4.....Rumusan Masalah	8
1.5.....Tujuan Penelitian	9
1.6Manfaat Penelitian	9
1.6.1....Manfaat Teoritis	9
1.6.2....Manfaat Praktis	9
1.6.2.1.Bagi Guru	9
1.6.2.2.Bagi Sekolah	9
1.6.2.3.Bagi Siswa.....	9
1.6.2.4.Bagi Peneliti	10

1.7.....Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1.....Kajian Teori	12
2.1.1....Hakikat Pengembangan.....	12
2.1.2....Teori Belajar.....	16
2.1.3....Hakikat Belajar.....	16
2.1.4....Hakikat Pembelajaran	24
2.1.5....Hasil Belajar.....	26
2.1.6....Hakikat IPS di SD	29
2.1.7....Media Pembelajaran.....	36
2.1.8....Media Pop-Up Book	45
2.2.....Kajian Empiris	57
2.3.....Kerangka Berpikir.....	68
2.4.....Hipotesis.....	72
BAB III METODE PENELITIAN.....	73
3.1.....Desain Penelitian.....	73
3.1.1....Pendekatan	73
3.1.2....Jenis Penelitian.....	73
3.2.....Tempat dan waktu Penelitian	76
3.2.1....Tempat Penilaian.....	76
3.2.2....Waktu Penelitian	76
3.3.....Prosedur Penelitian.....	76
3.3.1....Potensi dan Masalah.....	77
3.3.2....Pengumpulan Data	78
3.3.3....Desain Produk	79
3.3.4....Validasi Desain oleh Pakar/Ahli	79
3.3.5....Revisi Desain	80
3.3.6....Uji coba produk.....	80

3.3.7....Revisi Produk.....	81
3.3.8....Uji Coba Pemakaian.....	81
3.3.9....Revisi produk.....	82
3.3.10...Produk Massal.....	82
3.4.....Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	83
3.4.1....Data.....	83
3.4.2....Sumber Data.....	83
3.4.3....Subjek Penelitian.....	84
3.5.1....Variabel Bebas.....	84
3.5.2....Variabel Terikat.....	85
3.7.1....Teknik Tes.....	86
3.7.2....Teknik Non Tes.....	87
3.8.1....Uji Kelayakan.....	88
3.8.2....Uji Validitas.....	89
3.8.3....Uji Reliabilitas.....	92
3.8.4....Taraf kesukaran.....	94
3.8.5....Daya Beda Soal.....	95
3.9.1....Teknik Analisis Data Produk.....	98
3.9.2....Teknik Analisis Data Awal.....	99
3.9.2.1.Uji Normalitas.....	99
3.9.3....Teknik Analisis Data Akhir.....	101
3.9.3.1.Uji Paired Sample t-Test.....	101
3.9.3.2.Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain).....	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	103
4.1.....Hasil Penelitian.....	103
4.1.1....Perancangan Produk.....	103
4.1.2....Hasil Produk.....	118

4.1.3....Hasil Ujicoba Produk	120
4.1.4....Analisis Data	125
4.2.....Pembahasan.....	128
4.2.1....Pengembangan Media Pop-Up Book.....	124
4.2.2....Kelayakan Media Pop-Up Book	130
4.2.3....Keefektifan Media Pop-Up Book.....	131
4.3.....Implikasi Penelitian.....	135
4.3.1....Implikasi Teoritis	135
4.3.2....Implikasi Praktis	136
4.3.3....Implikasi Pedagogis	136
BAB V PENUTUP.....	137
5.1.....Simpulan	137
5.2.....Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD.....	32
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Komponen Media.....	52
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi.....	53
Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian.....	55
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	89
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	94
Tabel 3.3 Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	96
Tabel 3.4 Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	97
Tabel 3.5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	99
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda.....	100
Tabel 3.7 Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	101
Tabel 3.8 Soal Instrumen Penelitian.....	101
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	102
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa.....	103
Tabel 3.11 Interpretasi Indeks N-Gain.....	106
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	108
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	109
Tabel 4.3 Rancangan Media <i>Pop-Up Book</i>	111
Tabel 4.4 Desain Media <i>Pop-Up Book</i>	117
Tabel 4.5 Validasi Penilaian Tahap I Oleh Ahli Media.....	124
Tabel 4.6 Validasi Penilaian Tahap II Oleh Ahli Media.....	124
Tabel 4.7 Validasi Penilaian Tahap II Oleh Ahli Media.....	125

Tabel 4.8 Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	126
Tabel 4.9 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	128
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
Tabel 4.11 Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	132
Tabel 4.12 Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	132
Tabel 4.13 Hasil Analisis Uji T Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
Tabel 4.14 Hasil Uji N-Gain.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen.....	145
Lampiran 2 Instrumen Desain Dan Komponen Media.....	148
Lampiran 3 Instrumen Komponen Kelayakan Media.....	150
Lampiran 4 Instrumen Kelayakan Isi Media.....	155
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa.....	159
Lampiran 6 Angket Tanggapan Siswa.....	160
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	162
Lampiran 8 Angket Tanggapan Guru.....	163
Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....	166
Lampiran 10 Soal Tes Uji Coba.....	170
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	187
Lampiran 12 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba.....	188
Lampiran RPP.....	189
Lampiran 13 Penggalan Silabus Pembelajaran 1.....	190
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1.....	197
Lampiran 15 Penggalan Silabus Pembelajaran 2.....	244
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	249
Lampiran Analisis Data.....	295
Lampiran 17 Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	296
Lampiran 18 Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba.....	298
Lampiran 19 Daftar Nama Siswa	303
Lampiran 20 Kisi – Kisi Angket Analisis Kebutuhan.....	306

Lampiran 21 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	307
Lampiran 22 Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	310
Lampiran 23 Validasi Tahap I Ahli Media.....	312
Lampiran 24 Validasi Tahap II Ahli Media.....	314
Lampiran 25 Validasi Ahli Materi	319
Lampiran 26 Angket Tanggapan Siswa.....	322
Lampiran 27 Angket Tanggapan Guru.....	323
Lampiran 28 Hasil Belajar Tes Uji Coba	325
Lampiran 29 Lembar Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> <i>Posttest</i>	329
Lampiran 30 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	338
Lampiran 31 Hasil <i>Pretest</i>	339
Lampiran 32 Hasil <i>Posttest</i>	340
Lampiran 33 Surat Ijin Penelitian.....	342
Lampiran 35 Dokumentasi.....	344

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dalam menyampaikannya. Yang merupakan bagian dari skema pendidikan, media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Pemakaian media juga mampu memaksimalkan pembelajaran dan dapat menyampaikan materi pelajaran secara optimal. Dengan menggunakan media yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan.

Peraturan Pemerintah nomor 13 tahun 2015 yang telah mengubah Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 (16) bahwa Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan perihal tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang dipakai di Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013. Selanjutnya untuk aspek-aspek yang lain seperti Standar Isi yang diatur dalam Permendikbud No 21 tahun 2016 mengenai Standar isi pendidikan dasar dan menengah, Standar Proses Pendidikan kurikulum 2013 diatur didalam Permendikbud No 22 tahun 2016 mengenai Standar proses pendidikan, Standar

Penilaian pendidikan diatur dalam Permendikbud No 23 tahun 2016 mengenai Standar Penilaian Pendidikan, Sedangkan untuk Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar saat ini diatur didalam Permendikbud No 37 tahun 2018 mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran yang mengungkapkan bahwa tujuan kurikulum mengecap empat kompetensi, yakni (1) Kompetensi sikap spiritual, (2) Sikap sosial, (3) Pengetahuan, dan (4) Keterampilan. Kompetensi tersebut diperoleh dalam proses suatu pembelajaran melalui Intrakurikuler, Kokurikuler, dan Ekstrakurikuler.

Salah satu rangkaian ilmu yang tidak berdiri sendiri adalah IPS (Ilmu Pengetahuan sosial) . IPS adalah muatan pembelajaran pokok dalam sekolah dasar, didalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2015 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 77 ayat (1) yaitu dalam bentuk Kurikulum SD/MI, SDLB atau tatanan lain yang sederajat terbentuk dari beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. Bahan analisis ilmu pengetahuan sosial yaitu, Ilmu Bumi, sejarah ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. (Susanto:143) Pendidikan IPS di sekolah dasar adalah ilmu yang menganalisis manusia melalui semua bagian dalam kehidupan serta interaksinya dalam sebuah masyarakat. Hidayati (2008: 1-3) IPS adalah bukan sub-disiplin ilmu tersendiri tapi merupakan suatu program pendidikan, sehingga tidak akan ditemukan di dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), ataupun ilmu pendidikan. *Social Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), mengatakan IPS sebagai “*Social Science Education*” dan *Social Studies*.

Gunawan (2016: 18) menjelaskan tujuan dari IPS yaitu “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”. Hidayati, Mujinem dan Anwar Senen (2008) bahwa pendidikan IPS bertujuan mendidik anak didik menjadikan warga yang baik berpengetahuan, berketerampilan dengan memiliki sikap, dan nilai yang baik pula yang berguna untuk dirinya, maupun masyarakat dan negara.

Pengertian media pembelajaran menurut Sudjana (2010:2) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk proses pembelajaran karena pembelajaran akan lebih menarik, mudah dipahami, tidak membosankan dan siswa di perbanyak untuk melakukan kegiatan belajar. Keberadaan media sebagai pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa disekolah, agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media dalam pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercipta media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal. (1975) dalam Arsyad (2013:4) menambahkan media dalam pembelajaran meliputi yang secara fisik adalah alat yang dipakai untuk mengirimkan isi materi pembelajaran, mulai dari buku, kaset, tape recorder, camera vidio, film, video recorder, *slide* (gambar bingkai), gambar, grafik, foto, dan komputer.

Pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dihasilkan

menarik maka media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias didalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah pemilihan media dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pelajaran ataupun materi pelajaran yang akan diajarkan, Ada beragam jenis media pembelajaran yaitu, mulai dari media *Audio*, *Visual*, dan *visual-audio*, serta bermacam-macam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diadopsi atau dikembangkan yaitu Media *Pop-up* yang merupakan alat untuk memberikan informasi, berkomunikasi/ memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media buku ilustrasi *pop-up* adalah media berupa buku atau kartu yang di dalamnya berupa lipatan gambar yang dibentuk yang muncul ke atas membentuk layar dengan tiga dimensi saat halaman di buka. Media *pop-up* digunakan sebagai karena media *pop-up* dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya sejarah karena media buku *pop-up* berisi komponen-komponen gambar, warna, lipatan dan gerak yang membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Buku *pop-up* banyak digemari oleh anak, dikarenakan media ini berisi komponen-komponen gambar dan warna. Dengan harapan anak mampu mengenal karakter/ilustrasi tokoh yang disajikan secara unik dalam media buku *pop-up* ini. Penggunaan media ilustrasi buku *pop-up* dapat menjembatani keterbatasan berfikir visual peserta didik melalui visualisasi peristiwa-peristiwa sejarah yang dapat disajikan didalam belajar mengajar didalam kelas. Media

ilustrasi buku *pop-up* mempunyai kelebihan dalam memvisualkan peristiwa-peristiwa sejarah yang sering dianggap membosankan dan berat.

Hasil refleksi diri peneliti dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada 30 Juli – 14 September 2018 di kelas IV SD Tunas Harum Bangsa Semarang, pada saat pelajaran IPS ketika mereka diberikan media pembelajaran menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan tidak menggunakan media, siswa makin lebih antusias saat proses pembelajaran berbantuan dengan media pembelajaran dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang penting, serta perlu dilakukan inovasi serta pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran siswa lebih kondusif dan hasil dari belajar siswa optimal.

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti laksanakan di SDN Purwoyoso 02 Semarang diperoleh data dokumen yaitu hasil belajar siswa berupa penilaian tengah semester pada tanggal 27 September 2018 yang ditunjukkan dengan diagram dibawah ini :

Gambar 1.1 Diagram Nilai PTS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02

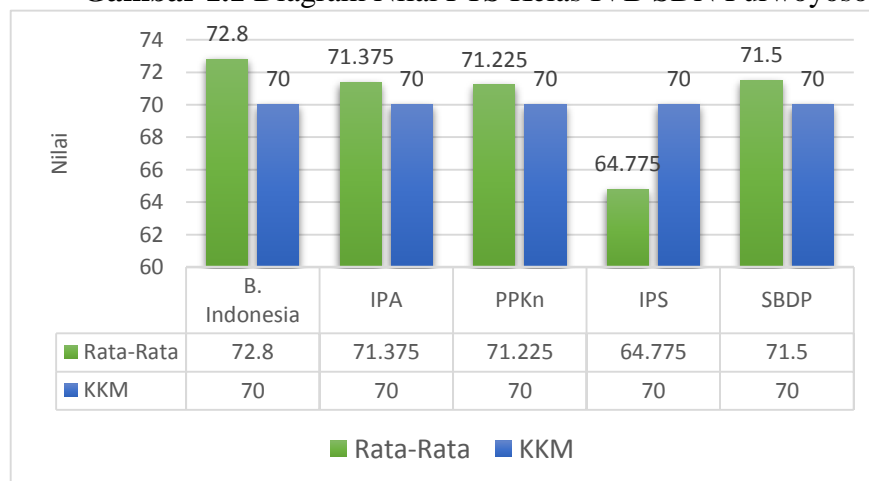


Diagram diatas menunjukkan rata-rata nilai untuk muatan IPS adalah 64.775 paling rendah dibandingkan dengan muatan lain, seperti muatan Bahasa Indonesia adalah 72.8 muatan IPA adalah 71.375 muatan PPKn adalah 71.225 dan muatan SBdP adalah 71.5.

Berdasarkan angket kebutuhan guru dalam mengajarkan materi pembelajaran IPS tentang keragaman budaya guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sedangkan buku pelajaran yang biasa digunakan belum sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi, sehingga perlu inovasi media yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Berhubungan dengan permasalahan tersebut, penting adanya media berupa buku interaktif yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa agar siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran seperti *Pop-Up Book*, media yang mampu memunculkan gambar-gambar ilustrasi dalam pembelajarannya dan praktis untuk digunakan, mudah dibawa, tampilan berbentuk dua dan tiga dimensi, yang menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Beberapa hasil Penelitian sejenis yang mengkaji tentang media pembelajaran Pop-Up Book Antara lain dilakukan oleh Jatu Pramesti dalam Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun ke IV September 2015. Penelitian yang pernah dilakukan di SDN Pakem yang subjeknya adalah siswa kelas III disimpulkan bahwa karakteristik media *Pop-Up Book* yang dibuat tergolong dalam kelompok sangat baik (SB) memiliki rata-rata 4,62 oleh ahli materi yang rata-ratanya 4,67 oleh ahli media. Respon siswa pada media *Pop-Up*

Book saat uji coba pelaksanaannya dilapangan diperoleh rata-rata 4,31 yang mendapat kriteria sangat baik (SB).

Penelitian yang telah dilaksanakan Nur Ahya Hidayah dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38 Tahun ke- 5 2016. dengan judul “Pengembangan Buku *Pop-Up* bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (RBIB) Jogja”. Buku yang dikembangkan merupakan buku bacaan materi tata cara dan manfaat gerakan salat dengan bentuk *pop-up*. Hasil penelitian melihat bahwa buku yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh skor 4,5 (sangat baik), ahli media 4,09 (baik), dan nilai rata-rata keseluruhan uji coba lapangan 4,4 (sangat baik).

penelitian lain yang dilakukan oleh Masturah, Elisa Diah dkk yang diambil dari jurnal *Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) tahun 2018* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar” berdasarkan hasil penelitian 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 $(22,08) > t_{tabel} (2,009)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Pop-Up Book* efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III A SD Mutiara Singaraja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian dan pengembangan dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* materi Keragaman Budaya mupel IPS Kelas IVB Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Studi Kasus, Wawancara, dan Observasi yang telah dilakukan. Permasalahan-permasalahan yang mampu diidentifikasi adalah antara lain:

- 1 Rata-rata nilai IPS masih rendah dan dibawah KKM dibuktikan dengan daftar nilai ulangan harian.
2. Kurangnya media pembelajaran IPS yang tersedia di sekolah
3. Siswa kesulitan memahami materi pada muatan pelajaran IPS
4. Kegiatan pembelajaran IPS masih berpaku pada buku siswa dan contoh sederhana

1.3 Pembatasan Masalah

dari hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada poin 2 yaitu kurangnya media pembelajaran IPS yang tersedia dikelas dan poin 3 yaitu siswa kesulitan memahami materi pada muatan pembelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Apakah Media Pembelajaran *Pop-Up Book* materi Keragaman Budaya mupel IPS layak di Kelas IVB SDN Purwoyoso 02?
- 1.4.2 Apakah media *Pop-Up Book* materi Keragaman Budaya mupel IPS efektif untuk dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1. Menguji kelayakan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* materi Keragaman Budaya mupel IPS Kelas IVB SD N Purwoyoso 02

1.5.2. Menguji keefektifan media *Pop-Up Book* materi Keragaman Budaya mupel IPS yang dikembangkan

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah kepandaian bahwa media *Pop-Up Book* pada materi Keragaman Budaya memang layak dan efektif untuk dijadikan referensi media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan mampu menambah pengetahuan dan referensi guru dalam menggunakan atau menciptakan media pembelajaran untuk semua muatan pelajaran khususnya muatan IPS.

1.6.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan juga akreditasi sekolah, khususnya dalam penggunaan Media Pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Dari pengembangan media Buku *Pop-Up Book* pada pembelajara IPS mampu menambah motivasi siswa untuk belajar, rasa antusias, keaktifan proses

pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS keragaman budaya di pulau jawa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti bahwa media yang dikembangkannya memang memiliki keefektifan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, sehingga peneliti memiliki ilmu untuk mengembangkan media dalam pembelajaran selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

1. Media *Pop-Up Book* mempertunjukkan ilustrasi dan gambar disetiap halaman buku yang membentuk tiga dimensi dan bisa timbul ke atas pada saat buku tersebut dibuka.
2. Media *Pop-Up Book* bermuatan materi keragaman budaya di pulau jawa, dari keragaman budaya di seperti rumah adat, baju adat tradisional, tarian adat alat musik tradisional dll mulai dari provinsi banten, DKI jakarta, jawa barat, jawa tengah, DI yogyakarta, dan jawa timur
3. Media *Pop-Up Book* dibuat berbentuk tiga dimensi yang mampu memberikan efek timbul keatas saat buku dibuka secara 180°.
4. Sampaian materi yang diwakilkan dari ilustrasi visual yang muncul keatas dengan penambahan materi disetiap halamannya.
5. Media *Pop-Up Book* bisa dipakai secara individu, kelompok kecil ataupun kelompok besar, berdasarkan kebutuhan siswa yang ada. M
6. Bentuk media *Pop-Up Book* adalah sebagai berikut :
 - (a) Ukuran media *Pop-Up Book* : 21 cm x 29,7 cm

- (b) Kertas ukuran : A4
- (c) Sampul : dengan hard cover
- (d) Pop-up : dengan kertas *ivory 260*
- (e) Isi : dengan kertas *ivory 260*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Dwi Priyanto (Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan hal 8). Pengembangan merupakan salah satu domain dari domain-domain yang terdapat dalam konsep Teknologi Pendidikan. Konsep Teknologi Pendidikan menurut AECT (Association for Educational Communicatoins and Technology) adalah the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of processes and recources for learning²¹. Berdasarkan definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 1994 di atas maka dapat disimpulkan bahwa struktur kawasan/domain teknologi pendidikan meliputi perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi.

Pengembangan menurut Seels & Richey (1994; 35) adalah “Development is the process of translating the design specifications into physical form.” Pengembangan merupakan proses peralihan atau penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Dalam hal ini, akhir dari proses pengembangan akan

menghasilkan sebuah produk, di mana sebelum proses pembuatan produk tersebut diawali dengan proses pembuatan desain.

Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki suatu produk, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik

2.1.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Sumiati (2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat yang banyak pula. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Rayandra Asyhar (2012) dalam Suryani, (2018:121) Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Bentuk media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi 3 yaitu media berbasis visual, berbasis audio dan berbasis audio-visual. Khusus pada pengembangan media kali ini akan dikembangkan media visual, karena pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah media *Pop-Up Book* yang merupakan media dengan basis media visual. Fakhruddin, Farid Ahmadi, Sumilah,

dan Isa Ansori dalam jurnalnya (2017) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu cara guru untuk menarik minat siswa dalam proses belajar di kelas. Harapan peserta pendampingan juga menghendaki pendampingan atau pelatihan pembuatan media dapat diselenggarakan lebih banyak lagi dengan program-program yang lebih beragam.

Dalam pengembangan media visual yang perlu diperhatikan adalah kualitas dan efektifitas bahan visual dan grafik itu. Dalam proses penataan visual harus diperhatikan prinsip-prinsip dalam pengembangan, antara lain. Prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

2.1.1.3 Model Pengembangan

Model Waterfall, Menurut Pressman (2015: 42) model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun perangkat lunak. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle". Menurut Shalahudin, Rosa (2014:28) Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, tahap selanjutnya tidak dapat dilakukan jika tahap sebelumnya selesai. Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: analisis, desain, pengodean dan pengujian.

Brog and Gall, merupakan model penelitian pengembangan pendidikan yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil

pendidikan, *research and development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan pengetahuan baru melalui “basic research”.

ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran

2.1.1.4 Model Pengembangan yang di pilih

Dalam penelitian yang dikembangkan adalah model Borg and gall, yang lebih berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan, dengan pengembangan yang dilakukan baik dari segi bentuk, fungsi, ataupun kegunaan dengan berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

2.1.1.5 Kelebihan Model Pengembangan Borg and Gall

Kelebihan penelitian Pengembang Borg & Gall, Menurut Situmorang (2013) antara lain:

- a. Mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak (*real needs in the here-and-now*) melalui pengembangan solusi atas suatu masalah sembari menghasilkan pengetahuan yang bisa digunakan di masa mendatang.
- b. Mampu menghasilkan suatu produk/ model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli.

- c. Mendorong proses inovasi produk/ model yang tiada henti sehingga diharapkan akan selalu ditemukan model/ produk yang selalu aktual dengan tuntutan kekinian.
- d. Merupakan penghubung antara penelitian yang bersifat teoritis dan lapangan.

2.1.2 Teori Belajar

2.1.2.1 Teori Konstruktivisme

Menurut Hamdani (2011:64) teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas). Kemudian Siregar dan Nara (2014:39) menyatakan bahwa teori konstruktivisme belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh seseorang yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri sebagai pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru.

2.1.2.2 Teori Behavioristik

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar, Hariyanto (2016:58). Sedangkan Suprijono (2014:17) dalam persepektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan dan respon, Pembelajaran sebagai proses pembiasaan yang melalui pengalaman secara langsung. Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku

berupa kebiasaan. Perilaku dalam behaviorisme adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung.

2.1.2.3 Teori Kognitif

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

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015:2) belajar merupakan usaha seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya.. Hal ini sependapat dengan Hamdani (2011:21) bahwa belajar merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Belajar dalam idialisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Belajar merupakan

suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2015:36). Menurut Susanto (2016:4), Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Dari beberapa pendapat ahli, maka dapat dijelaskan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadinya perubahan dimana perubahan itu dapat berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan merupakan proses yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mencapai tujuan.

2.1.3.2 Ciri-Ciri Belajar

Menurut Sugianto (2010:7) beberapa ciri belajar, antara lain:

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku relative permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak

berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.

3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.3.3 Tujuan Belajar

Menurut Sugianto (2010:9) ada 3 jenis tujuan belajar:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, untuk mengembangkannya dapat dilakukan dengan cara model kuliah (presentasi), pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian anak didik/siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berfikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan yaitu dengan banyak melatih kemampuannya, misalnya dengan metode role playing.

3. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of value*. Oleh karena itu guru tidak sekedar “pengajar” tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai.

2.1.3.4 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Slameto (2013:27) Menyampaikan beberapa prinsip-prinsip belajar, sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 1. dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 2. belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 3. belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif
 4. belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar

1. belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 2. belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
 3. belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
1. belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 2. belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
1. belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang
 2. repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan / sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar, adalah belajar memerlukan proses percobaan yang mampu membina sikap, keterampilan, cara berfikir kritis. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses

belajar. Oleh sebab itu, maka setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

2.1.3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Menurut Slameto (2010:54) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal ini meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

(1) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yang berpengaruh dalam kegiatan belajar terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap sehat. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

(2) Faktor Psikologis

Berbagai faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

(3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor Eksternal

Menurut Sugianto (2010:300) faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal ini meliputi:

(1) Faktor Keluarga

Seseorang yang belajar akan mendapat pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

(2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup: kondisi lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, relasi antara siswa dengan guru, waktu pembelajaran di sekolah, sumber daya yang dimiliki sekolah dan tugas-tugas.

(3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh besar terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan dan kegiatan siswa di lingkungan masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar antara lain: kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang datang dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal

yang yaitu faktor yang datangnya dari luar diri siswa, meliputi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologi cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2013: 18-19).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

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

berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa, Winkel (dalam Siregar dan Nara, 2014:17).

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

2.1.4.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

1. Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran.
2. Subjek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

6. Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku. Pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa komponen yaitu: tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penunjang proses pembelajaran.

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:159) Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Suprijono (2014:7) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 69) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan dengan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K.Brahim (2007:39) yang menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran

disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

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

Hasil belajar pada penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di pulau jawa yaitu dengan mengidentifikasi keragaman-keragaman yang berada di pulau jawa . Indikator pembelajaran dalam penelitian ini meliputi, (1) Menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia, (2) Mengidentifikasi keragaman rumah adat di pulau jawa, (3) Mengidentifikasi keragaman baju adat di pulau jawa, (4) Mengidentifikasi keragaman tarian adat di pulau jawa, (5) Menyebutkan

keragaman tarian adat tradisional di pulau jawa, (6) Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau jawa. Hasil belajar dalam penelitian ini di dapat melalui pretest dan posttest

2.1.6 Hakikat IPS di SD

2.1.6.1 Pengertian IPS di SD

Susanto (2016:138) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS atau yang di sebut *social studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, Negara dan bahkan di dunia. Sedangkan Menurut Sapriya (2015:7) ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik Sehingga dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Pengetian IPS Hidayati (2008:1.6) adalah integrasi dari beberapa ilmu dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial yaitu antropologi, ekonomi, geografi, sejarah,

hukum, psikologi sosial, politik, agama, dan sosiologi.

Kemudian Hidayati (2008:1.7) menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan hasil pemfusiaan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang utuh dan terdapat dalam satu wadah disiplin ilmu yang ada.

Menurut Sapriya (2015:11) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang mengorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat.

2.1.6.2 Tujuan IPS di SD

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut Susanto (2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik

agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara khusus, Munir dalam Susanto (2016:150) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Munisah, Arini Estiastuti, Kurniana Bektiningsih, Atip Nurharini (2018) Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan

yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan.

Tujuan lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

IPS menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan Tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmaja (2006) dalam Hidayati (2008: 1.24) yaitu pendidikan IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Menurut Oemar Hamalik (1992:40) Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku

para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai social dan sikap, (4) ketrampilan.

Berkaitan dengan tujuan di atas Hasan, (1996: 41) mengemukakan bahwa: “fungsi dari kurikulum IPS Sekolah Dasar adalah membentuk sikap rasional dan bertanggung jawab terhadap masalah-masalah yang timbul akibat interaksi antara manusia dan lingkungannya”. Sementara itu tentang materi pembelajaran dikemukakan Djahiri, (1995: 6) bahwa pengajaran IPS di Sekolah Dasar tidak bersifat pengetahuan. Ini bermakna bahwa yang diajarkan bukanlah teori - teori ilmu sosial, melainkan hal-hal yang praktis yang berguna bagi dirinya dan kehidupannya kini maupun kelak dikemudian hari dalam berbagai lingkungan serta berbagai aspek kehidupannya.

2.1.6.3 Ruang Lingkup Materi IPS SD

Susanto (2013:160) bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah social serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.1.6.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mupel IPS Kelas IV

Rumusan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk materi IPS semester 1 dan semester II pendidikan dasar Kelas IV menurut Permendikbud No 37 tahun 2018. Sebagai berikut:

Tabel 2.1 KI dan KD

KOMPETENSI INTI 3	KOMPETENSI INTI 4
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Sumber : Permendikbud No 37 tahun 2018

Penelitian ini dibatasi pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Pemilihan materi KD

tersebut berdasarkan pemikiran peneliti bahwa cakupan materi IPS tentang Keragaman Budaya dengan menggunakan pengembangan media *Pop-Up Book* akan meningkatkan pemahaman siswa sehingga capaian hasil belajar lebih optimal.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium). Media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tujuan dari media sendiri adalah Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal, Daryanto (2013:4). Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, Azhar Arsyad (2009:16). Miarso (1984), Media merupakan proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan, perantara, dan penerima,

Menurut munadi (2008), proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena adanya rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Dari pengertian media dan pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang diharapkan kondusif.

2.1.7.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media

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



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika, pesan itu disampaikan kedalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Jika pesan

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

2.1.7.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011) dalam Suryani, dkk, (2018:10) terdiri atas:

1) Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami

2) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

4) Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu berkaitan dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu:

- a. Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik;
- b. Fungsi afektif: fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran;
- c. Fungsi kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- d. Fungsi psikomotorik: fungsi media pembelajaran dalam membantu peserta didik menguasai ketrampilan atau kecakapan motorik;
- e. Fungsi imajinatif: fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik yang dapat melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif;

f. Fungsi motivasi: media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar.

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

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

Encyclopedia of Educational Research dalam Suryani, dkk. (2018:14) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
2. Menarik perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.

4. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
6. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Sanjaya (2016:70) media pembelajaran bermanfaat untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu;
2. memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu;
3. menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Suryani, dkk. (2018:14-15) sebagai berikut.

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - a) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
 - b) memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
 - c) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
 - d) membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain;
 - e) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
 - f) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;

- g) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
 - h) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
- a) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar;
 - b) memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
 - c) memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
 - d) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
 - e) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

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

2.1.7.4 Perencanaan Media Pembelajaran

dalam Azhar Arsyad (2013:67) berpendapat bahwa dalam perencanaan Media Pembelajaran yang efektif dikenal dengan singkatan ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Equiner learner response, and Evaluate). Perencanaan ini jika dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan sebagai berikut:

- a. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dari tingkat satuan pendidikan apa mereka berasal, serta pengetahuan, ketrampilan, dan sikap mereka.
- b. Menyatakan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki atau kuasai setelah proses belajar. Tujuan ini mempengaruhi pemilihan media dan urutan urutan penyajian kegiatan belajar.
- c. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya.
- d. Menggunakan materi dan media, setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Disamping praktik dan latihan menggunakannya.
- e. Meminta tanggapan siswa, dengan meminta tanggapan siswa, media yang telah dihasilkan akan mendapat masukan pendapat yang berfungsi untuk

koreksi penyempurnaan media pembelajaran. Sehingga dengan begitu media pembelajaran dapat mendekati tingkat kesesuaian yang diinginkan dalam proses belajar. mengevaluasi proses belajar, tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri. Jadi dengan perencanaan awal tersebut diharapkan dalam proses pemilihan media yang akan dihasilkan mendekati dengan keinginan yang akan dicapai.

Menurut Hamalik dalam Suryani, dkk (2018:174) perencanaan media pembelajaran membutuhkan pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran meliputi: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (3) seluk-beluk proses belajar (4) keterkaitan antar metode dan media pembelajaran (5) nilai atau manfaat media dalam pendidikan (6) pemilihan dan penggunaan media dalam pendidikan (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan (8) media pendidikan dalam setiap pelajaran (9) usaha inovasi dalam media pendidikan

2.1.7.5 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2013) menjelaskan bahwa Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan artinya media yang dipilih merupakan media yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri.
4. Guru terampil menggunakannya artinya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokan sasaran artinya media yang dipilih sesuai kebutuhan baik untuk kelompok besar, sedang maupun kecil.

Mutu teknik artinya media yang dikembangkan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

2.1.8 Media *Pop Up Book*

2.1.8.1 Pengertian Buku *Pop-Up Book*

Bluemel dan Taylor (2012: 22) memberi pengertian *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Pengertian lain menurut Montanaro (2009) *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sedangkan menurut Joko Muktiono (2003: 65), *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyekobyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Buku *Pop-Up* merupakan jenis buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk gambar tiga dimensi ketika

halamannya dibuka. Menurut seorang professional dan pengamat di bidang *paper engineering*, Rubin (Febrianto, 2014:143), “menyatakan bahwa *Pop-Up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi”. Desain *Pop-Up* selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita anak. Nama *Pop-Up* dan pembuatan buku-buku tersebut dikenal juga sebagai teknik rekayasa kertas atau *paper crafting*, salah satu turunan keilmuan dari *paper engineering*, yaitu sebuah ilmu yang membahas tentang kertas, baik cara mengelolanya maupun cara memprosesnya. Ada kesamaan antara teknik *Pop-Up* dan teknik origami, yakni sama-sama menggunakan teknik melipat dan merupakan satu turunan keahlian yang sama yaitu *paper engineering*. Namun, origami merupakan bentuk paling sederhana yang tidak memerlukan gunting atau lem dan cenderung dibuat dengan kertas sederhana, berbeda dengan *Pop-Up* yang memerlukan lem, gunting, dan karton tebal.

Pendapat lain dari Okamura (2010:40), “menyatakan bahwa *Pop-Up* adalah selembar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Izuka (2011:605), “juga menyebutkan bahwa *Pop-Up* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi 3 dimensi ketika dibuka”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi serta dapat bergerak 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 alat peraga di kelas. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pop-up book akan jauh lebih menyenangkan.

2.1.8.2 Manfaat dan Keutamaan Media *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda (2011: 5-6), media *pop-up book* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- a) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- b) Mendekatkan anak dengan orang tua karena pop-up book memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- c) Mengembangkan kreativitas anak.
- d) Merangsang imajinasi anak.
- e) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda). Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan Menurut Bluemel dan Taylor (2012: 23) menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, yaitu:

- a) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.
- b) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.
- c) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan

dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

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

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

2.1.8.3 Kelebihan Media *Pop-Up Book*

Desty Setyawan (2014) Kelebihan dari media Pop Up Book adalah memberikan pengalaman khusus pada pembaca karena melibatkan pembaca dalam cerita tersebut seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian Pop Up Book. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini. “*Adding movement contributes yet another way for readers and non-readers to learn and enjoy. Hands-on and kinetic, movable and pop-up books combine hands and eyes, action and reaction, discovery and wonder.*” Van Dyk (2010: 5). Dengan lebih banyak kegiatan yang menarik dan memacu daya ingat diharapkan dapat dijadikan bahan dan inovasi siswa dalam berbicara, khususnya mengenai suatu cerita yang telah disampaikan oleh seseorang.

2.1.8.4 Penyusunan Buku *Pop-Up*

Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian yang dapat berubah bentuk. Ilustrasi buku *pop-up* selalu memberikan kejutan-kejutan yang dapat menjadi daya tarik lebih. selain itu media berupa ilustrasi buku *pop-up* memiliki unsur interaktif berupa hubungan sosial antarpengajar atau orangtua dengan anak (Dzuanda, 2009:5). Wayang Tokoh Pandhawa Buku Pop-Up tentang wayang tokoh Pandhawa ini disusun dengan tujuan untuk memberikan tampilan visual yang lebih menarik dalam sebuah cerita, sehingga peserta didik tidak merasa monoton dan lebih bersemangat dalam belajar cerita tokoh pewayangan. Ada beberapa langkah penyusunan buku *Pop-Up* yang dijelaskan Febrianto (2014:150) sebagai berikut:

1. Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada buku *Pop-Up* karena *Pop-Up* memiliki visualisasi menarik dan memiliki format tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan buku *PopUp* sebagai media pembelajaran.

2. Proses Desain

Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media buku *PopUp*. Hal pertama yang dilakukan adalah *storyboard* buku *Pop-Up* yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe buku *Pop-Up* untuk materi wayang tokoh Pandhawa.

Setelah itu, maka dilanjutkan proses edit dengan menggunakan aplikasi software *Adobe Photoshop CS3* sebagai media editor.

3. Proses Perakitan *Pop-Up*

a) Pemotongan dan Pelipatan

b) Membuat *Pop-Up* Melompat Keluar

Hasil Pembuatan

Setelah melalui proses desain, proses editing komputerisasi, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan dan pengeleman maka buku pop-up sudah siap digunakan sebagai prototipe media pembelajaran. prosedur pengembangan yang dipilih peneliti yaitu model pengembangan dari Sugiyono.

2.1.8.5 Penggunaan Media *Pop-up Book* pada Pembelajaran IPS

1. Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan motivasi yang diberikan guru.
2. Siswa merespon apersepsi agar timbul ketertarikan terhadap materi yang akan dipelajari.
3. Siswa mendengarkan dan memahami informasi atau materi yang disampaikan guru menggunakan pop-up book.
4. Siswa membentuk kelompok-kelompok siswa secara heterogen.
5. Guru bersama siswa mendemonstrasikan media pop-up book, kemudian mendapatkan pengalaman langsung mempelajari buku tersebut.
6. Kemudian tiap siswa saling mengerjakan tugas.
7. Siswa maju kedepan menyampaikan hasil diskusinya.
8. Dari hasil diskusi tersebut, siswa menarik kesimpulan sambil mendapat pelurusan dan penguatan dari guru.

9. Kemudian siswa melaksanakan evaluasi pembelajaran.

10. Siswa mendapatkan penghargaan tertentu dari guru atas prestasi yang diraih.

2.1.8.6 Kriteria Penilaian Media

Aspek yang akan dinilai pada media pembelajaran yang akan dibuat meliputi validasi penilaian komponen media, Kelayakan isi dan Penyajian. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Penilaian akan dilakukan dengan cara memberikan ceklis pada setiap deskriptor yang muncul dari masing-masing indikator. Penentuan kriteria penilaian menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat layak sampai tidak layak yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata skor setiap aspek penilaian (Sugiyono, 2015:134).

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Komponen Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Komponen <i>Media Buku Pop-Up Book</i>
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)	Kelengkapan standar	a) Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan KI dan KD
	kompetensi, kompetensi	b) Isi materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran
	dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran	c) Materi keragaman budaya di pulau jawai disajikan secara logis dan runtut

Komponen Penyajian Guru terampil dalam menggunakannya (Arsyad,2013:75)	Penggunaan media	d) Media buku <i>pop-up book</i> menarik perhatian siswa pembelajaran
		e) Penggunaan media yang mudah
	Persyaratan teknis	f) Ukuran gambar dalam media buku <i>pop-up book</i> terlihat jelas
		g) Gambar pada media media <i>pop-up book</i> jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan
Mutu Teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)	Desain media jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan	h) Desain tampilan visual gambar jelas sesuai informasi yang disampaikan
		i) Jenis dan ukura huruf mudah dibaca oleh siswa
		j) Gambar ilustrasi dan teks saling berkaitan

2.1.8.7 Aspek Penilaian Kelayakan Isi

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk mengetahui apakah media pembelajaran

tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Tabel 2 adalah kriteria penilaian untuk kelayakan isi (materi) media pembelajaran *Pop-Up Book*

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013:74)	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai.	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan indikator
		2. Materi keragaman budaya di pulau jawa tercakup secara keseluruhan dalam media <i>pop-up book</i>
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai, 2013:5)	Kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan.	4. Materi dalam media <i>pop-up book</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		5. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat menjadi sumber belajar bagi siswa
		6. Materi dalam media <i>pop-up book</i> disajikan secara runtut dan sistematis
		7. Gambar dalam media <i>pop-up book</i> berhubungan dengan materi keragaman budaya di pulau jawa
	Kebermanfaatan materi	8. Gambar dalam media <i>pop-up book</i> membantu siswa dalam memahami materi
		9. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan pengetahuan siswa
		10. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat

		memotivasi siswa dalam belajar
		11. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di pulau jawa
		12. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami materi keragaman budaya di pulau jawa
		13. Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.
Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2015:106)	Kejelasan Bahasa	14. Kalimat yang digunakan dalam media <i>pop-up book</i> jelas dan informatif.
		15. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		16. Bahasa yang digunakan dapat memberi motivasi siswa

2.1.8.8 Aspek Penilaian Penyajian

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur penyajian media pembelajaran *pop-up book* untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut menarik atau tidak dalam proses pembelajaran. Tabel 3 adalah kriteria penilaian untuk penyajian media pembelajaran *pop-up book*.

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Aspek	Indikator	Deskriptor
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)	Gambar atau desain memenuhi persyaratan teknis	a) Penyajian media buku <i>pop-up book</i> dilengkapi gambar atau ilustrasi
		b) Gambar atau ilustrasi pada media buku <i>pop-up book</i> mencakup materi mengenai keragaman budaya di pulau jawa
		c) Penyajian gambar pada media buku <i>pop-up book</i> menarik perhatian siswa dengan efek muncul keatas <i>pop-up</i>
		d) Gambar pada media buku <i>pop-up book</i> jelas sesuai dengan informasi yang disampaikan
Guru mudah dalam penerapannya (Arsyad, 2013:75)	Penggunaan media buku <i>pop-up book</i> yang mudah	e) Media <i>pop-up book</i> mudah digunakan guru dan siswa untuk belajar
		f) Media <i>pop-up book</i> dilengkapi dengan petunjuk penggunaan

<p>Guru mudah dalam penerapannya (Sudjana dan Rivai, 2013:5)</p>		<p>g) Petunjuk penggunaan seperti pada <i>pop-up book</i> mempermudah penggunaan</p>
		<p>h) Praktis dalam penggunaan media <i>pop-up book</i>, berupa buka, tutup</p>
<p>Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2011:6.39)</p>	<p>Tata urutan belajar yang jelas</p>	<p>i) Tata urutan media <i>pop-up book</i> sesuai dengan urutan konsep materi</p>
		<p>j) Konsep ilustrasi dari yang mudah ke sukar</p>
		<p>k) Penyajian alur cerita pada media <i>pop-up book</i> diberikan secara runtut</p>
		<p>l) Penyajian tata urutan gambar yang sesuai atau proporsional mempermudah siswa dalam belajar</p>
<p>Gambar, huruf, dan warna yang digunakan sesuai dengan syarat teknis. (Anitah, 2011:6.38)</p>	<p>Desain media <i>pop-up book</i> sesuai dengan kebutuhan</p>	<p>m) Desain gambar pada media <i>pop-up book</i> terlihat jelas</p>
		<p>n) Tampilan media <i>pop-up book</i> menarik antusias siswa</p>
		<p>o) Tata letak gambar sesuai dengan ilustrasi adegan</p>

		p) Ukuran gambar pada media <i>pop-up book</i> sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar
Gambar maupun fotograf jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)	komponen media buku <i>pop-up book</i> terlihat jelas	q) Bentuk dan ukuran gambar dalam media buku <i>pop-up book</i> terlihat jelas memberikan gambaran yang akurat
		r) Gambar ilustrasi dan teks saling berkaitan, dimana penjelasan dari gambar adalah teks
		s) Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa
		t) Keseluruhan komponen media dapat terlihat dengan jelas dan berkaitan

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari yang berjudul “*Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*”. dalam jurnal PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 30 No. 1

April 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku pop-up untuk pembelajaran bercerita memperoleh kriteria sangat baik, dibuktikan dengan hasil penilaian buku *pop-up* pada evaluasi satu-satu oleh ahli memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93,26%. Sedangkan pada tahapan uji coba lapangan memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 99,46%.

Scolastika Mariani dari Semarang State University pada tahun 2014 dengan judul "*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*". *The presentage of students' interesttowards learning mathematics in experiment class is higher than control class. Inconclusion, PBL assisted Mathematics Pop Up Book is effective against the spatialability in grade VIII on the geometry material.* Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PBL menggunakan media *pop-up book* matematika efektif terhadap kemampuan siswa pada materi geometri.

Novita Kurniawati dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2016 dengan judul "*Pengaruh Metode Bercakap-cakap Berbasis Media Pop Up Book terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A*". dalam Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 68-72. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bercakap-cakap berbasis media *pop up book* terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Retno Suwari Gresik, dibuktikan dengan hasil perbandingan rata-rata skor *pre-test* sebesar 4,65 dan *post-test* sebesar 6,3.

Penelitian oleh Nor Nashirah Nor Mahadzir dan Li Funn Phung dari Universiti Sains Malaysia pada tahun 2013 dengan judul “*The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning for Naational Primary School*”. *Year One students perceive augmented reality (AR) pop-up book as being motivational through the attention, relevance, confidence, and finally the feeling of satisfaction as a result from the learning session.* Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pop-up book sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris.

Penelitian oleh Nutthida Prasarntong dan Nutprapha K. Dennis (2016) dengan judul “*The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pendapat siswa tentang pembelajaran kosakata dengan menggunakan kamus *pop up* menunjuk bahwa perilaku siswa yang kadang-kadang termotivasi untuk menjadi lebih baik. Selain itu, banyak siswa menyarankan bahwa mereka ingin belajar dengan menggunakan kamus *pop up*. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki sikap positif untuk belajar kosa kata dengan menggunakan kamus *pop up*.

Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani dengan judul ” Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI dalam Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 4 No. 1, Juni 2017. Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengembangkan media pembelajaran POKARI POKABU (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) pada pembelajaran IPA materi

Pengelompokkan tumbuhan kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian penelitian ini yaitu 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 menunjukkan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu penelitian tidak sampai pada uji coba pada subyek penelitian tetapi hanya sampai pada validasi ahli. Sementara penelitian peneliti setelah divalidasi ahli maka langkah selanjutnya diujikan pada skala kecil dan skala besar.

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

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Idha Rahmawati, Rukiyati yang berjudul *“Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years”* dalam jurnal *Education and Humanities Research*, volume 249 tahun 2018 bahwa Hasil penelitian menunjukkan tiga kesimpulan yaitu *pop up book* berhasil dikembangkan, layak untuk diterapkan pada siswa serta efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa umur 4-5 tahun. *Pop up*

book layak diterapkan, dibuktikan dengan skor validasi ahli materi yaitu 3,30 dan ahli media senilai 3.42. Respon yang diberikan guru masuk dalam kategori sangat layak, didukung oleh respon siswa yang sangat bagus. Selain itu, *pop up book* yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui uji *n-gain* dan *t-test*.

Penelitian yang dilakukan oleh Febri Ukhtinasari, Mosik, dan Sugiyanto yang berjudul "Pop-up sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik untuk Siswa Sekolah Menengah Atas" dalam Jurnal Pendidikan Fisika Unnes vol.6 (2) tahun 2017. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dalam bentuk *pop-up book* materi alat-alat optik. *Pop-up book* yang dihasilkan memiliki tingkat keefektifan sebesar 75,42%, yakni dalam kriteria sangat baik. Skor rata-rata kelayakan *pop-up book* sebesar 80,62% atau dalam kriteria baik. Hasil penelitian ini *pop-up book* layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika materi alat-alat optik untuk siswa sekolah menengah atas. Bedanya dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian peneliti subyek penelitian diberikan angket tanggapan guru dan peserta didik untuk menguji kelayakan dan keefektifan, sementara pada penelitian ini untuk menguji kelayakan dan keefektifan media tidak diberikan angket tanggapan guru dan peserta didik baik pada uji skala kecil dan besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H., dkk pada tahun 2015 vol.X dengan judul "Pobundo (*Pop Up* Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil uji validasi media bahwa media Pobundo sangat baik dalam aspek tampilan media

dengan presentase 100% dan adalm aspek media termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 71,5%. Hasil lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikn dibandingkan kelas control, yaitu dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol mengalami kenaikan nilai dari 2,391 menjadi 5,043.

Penelitian yang dilakukan Azizan, Yoga Rifqi pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Psychowriting Pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar” bahwa Hasil studi menunjukkan *pop up book* yang dikembangkan dalam pembelajaran menulis puisi terhadap siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar berada pada kriteria “berkualitas”. *Pop up book* ini divalidasi oleh dua ahli dan mendapatkan 86.14%. Selain itu, media ini dinilai efektif. Hasil pengamatan aktivitas guru dikategorikan baik dengan persentase 84,4% dan aktivitas siswa dengan persentase 88,8%. Selain itu hasil tes juga meningkat dengan rata-rata 80.

Meri Iismayanti dari Universitas Jambi pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Buku Pop Up sebagai Media Pembelajaranpada Materi Crustacea untuk SMA Kelas X”. dalam jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains Volume 18, Nomor 1, Hal. 44-48 Januari – Juni 2016. Hasil penelitian menunjukkan hasil revisi ahli media yang dilakukan sebanyak tiga kali, persentase kelayakan produk 71% dikategorikan baik, revisi ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali, persentase kelayakan produk 84% dikategorikan sangat baik, persentase

uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil berturut-turut yaitu 88 dan 91,6%, persentase tersebut termasuk di dalam kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran buku *pop up* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Adelila Sari dan Azzah Ulya dengan judul "*The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body*" Vol.10 No.2, Mei-Agustus 2017 ISSN 2411-9563A. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *pop-up book* dan mengetahui respon siswa terhadap *pop-up book* yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan berdasarkan angket tanggapan guru sebesar 80% dan peserta didik memperoleh presentase penilaian sebesar 92%. Keduanya termasuk kategori sangat baik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan modifikasi menjadi 9 langkah. Jadi pada penelitian ini tidak dilakukan *pretest* dan *posttest*, hanya dilakukan angket tanggapan guru dan siswa saja. Sementara penelitian peneliti menggunakan *pretest-posttest* kedalam penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Fakhruddin, Trimurtini, dan Khafidhotul Khasanah yang berjudul "*The Development of Pop-Up Book Media to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes Of Civic Education*" dalam Jurnal Konferensi Internasional ke-3 tentang Teori & Praktik, Tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku *pop-up* tentang

globalisasi dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku *pop-up* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pendidikan kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa *pop-up book* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nur, Alfiani H dkk tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran Ips tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu *pop-up book* sudah baik dan dapat menjadi sebuah solusi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hanifah, tisna umi diambil dari jurnal Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini BELIA 3 (2) tahun 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 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*. Guru disarankan untuk menggunakan media *pop-up book* dalam meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kusrianto, S.I., Suhito, dan Wuryanto diambil dari jurnal *UNNES Journal of Mathematics Education* 5 (2) tahun 2016

yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Core Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Siswa Kelas VIII Pada Aspek Representasi Matematis” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE berbantuan *pop up book* efektif terhadap kemampuan siswa kelas VIII pada aspek representasi matematis.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Benardi, Andi Irwan Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktik dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi Tahun 23, Nomor 2, Jun 2018 , Hal 85-93 yang berjudul “Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media Pop Up Book Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Bergas” berdasarkan hasil penelitian Metode mendongeng dengan bantuan media *Pop up book* efektif untuk digunakan dalam pendidikan kesiapsiagaan bencana tanah longsor. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang melampaui KKM sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Haryanti, Agustina., Harmanto & Ahmadi, Farid diambil dari Joyful Learning Journal Volume 6 No 3 tahun 2017 dengan judul “Keefektifan Media Pop-Up Book Pada Model Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar IPS”, menjelaskan bahwa media dapat berperan dalam merangsang pikiran, minat, dan motivasi siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Handhika J. dalam jurnal Pendidikan IPA Indonesia tahun 2012 yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran IM3 berbasis flash dan media *MS. Power Point* terhadap prestasi belajar IPA-Fisika. Siswa yang diajar menggunakan media IM3 berbasis flash memberikan rata-rata prestasi lebih baik (80,625) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media *power point* (76,176) Terdapat perbedaan antara motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar IPA-Fisika.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Handayani, Try Lisa dkk dalam Unnes Physics Education Journal 8 (1) (2019) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbentuk *Pop-Up* dan *Smash Book* Materi Sifat Cahaya Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Rungu” Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran IPA (Fisika) berbentuk *pop-up* dan *smash book* materi Sifat Cahaya dinyatakan layak oleh validator media dan validator materi dengan persentase kelayakan media sebesar 90,50% dan kelayakan materi sebesar 85,50%. Persentase keefektifan modul sebesar 92,00% dengan nilai *NGain* 0,64 dan persentase kepraktisan modul sebesar 92,50%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa modul berbentuk *pop-up* dan *smash book* terbukti layak, efektif, dan praktis untuk digunakan oleh siswa tunarungu dalam pembelajaran IPA (Fisika) materi Sifat Cahaya.

penelitian lain yang dilakukan oleh Rustini Tin dalam jurnal *EduHumaniora* : Vol. 6 No. 2, Juli 2014 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Dan *Self Esteem* Siswa SD Melalui Multimedia Dalam Pembelajaran IPS” dengan hasil penelitian bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS dan *self esteem* siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan multimedia lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran IPS secara konvensional; Tidak terdapat hubungan yang positif antara hasil belajar IPS siswa dan *self esteem* siswa dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran dengan multimedia.

penelitian lain yang dilakukan oleh Dewanti Handaruni dkk dalam jurnal JKTP Volume 1, Nomor 3, September 2018 yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo” berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh presentase 95.71% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada sutema Lingkungan Tempat Tinggalku.

penelitian lain yang dilakukan oleh Qondias Dimas dkk dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 5, No. 2, Oktober 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores” dalam penelitian ini menjelaskan bahwa hasil analisis data awal (pretest) perbandingan kemampuan awal siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada

kelas eksperimen yaitu 6.15 dengan standar deviasi 1.83 sedangkan pada kelas control yaitu 6.42 dengan standar deviasi 1.71. hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan pada data akhir (posttest) perbandingan kemampuan akhir siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 10.9 dengan standar deviasi 2.49 dan pada kelas kontrol yaitu 9.74 dengan standar deviasi 2.06.

penelitian lain yang dilakukan oleh Hartariani, Luh Lina dkk dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:137 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita” berdasarkan penelitian ini Media pembelajaran digunakan sebagai panduan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak serta membantu proses belajar siswa di sekolah. Ini dibuktikan dengan hasil respon siswa yaitu 90,7% jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam kategori Sangat Baik.

2.3 Kerangka Berpikir

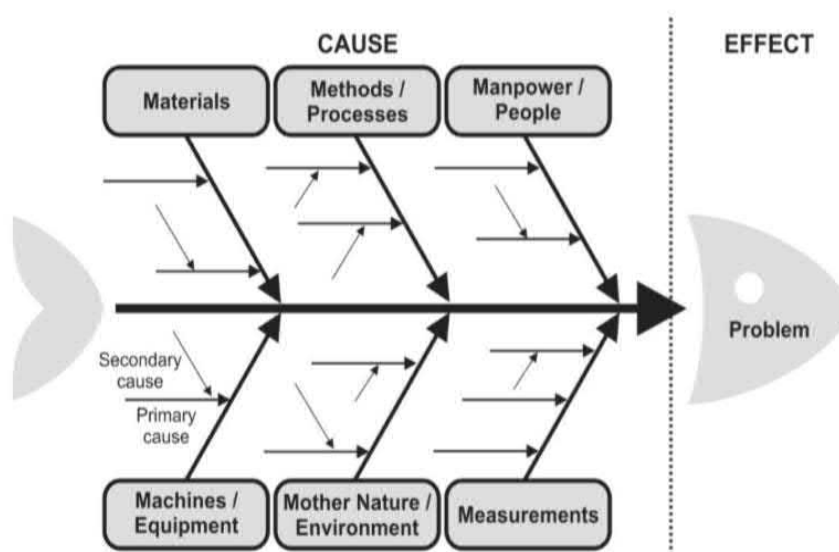
Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada kelas IV B SDN Purwoyoso 02 Semarang perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, hal ini muncul karena ada beberapa factor yang berasal dari guru, siswa, dan materi muatan pelajaran tersebut. Kerangka berfikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang akan di ambil. Peneliti melakukan proses analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data

hasil observasi berupa wawancara, dan dokumen sehingga diperoleh permasalahan yang membutuhkan pengembangan dalam menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPS.

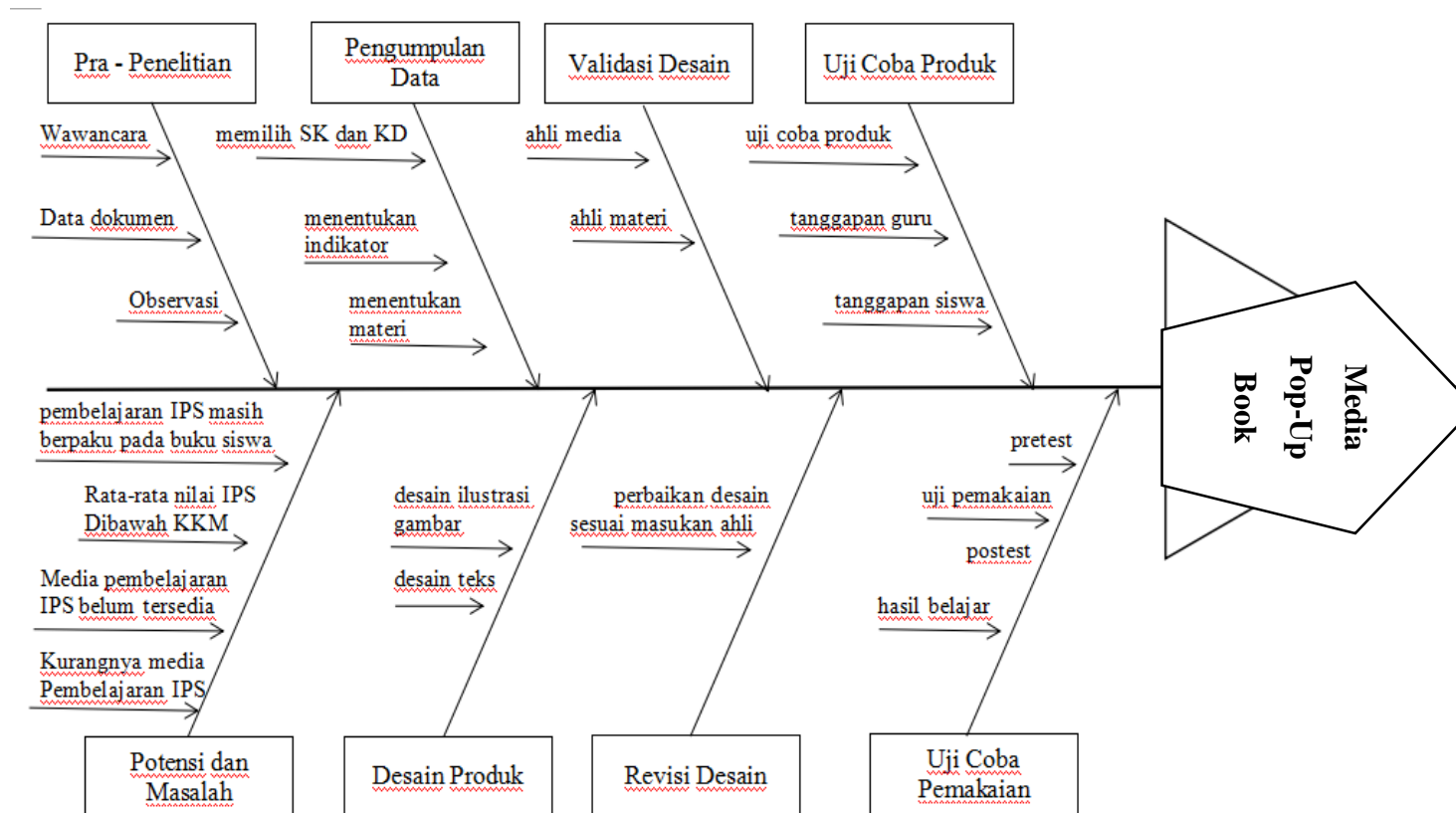
Peneliti melakukan perancangan desain yang selanjutnya akan divalidasi dulu oleh tim ahli, kemudian dilakukan pembuatan Media Pembelajaran *Pop Up Book* yang hasilnya akan diuji cobakan kepada sampel yang telah ditetapkan oleh peneliti pada kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang. Setelah hasil ujicoba dianalisis dan media pembelajaran dirasa layak digunakan pada muatan IPS materi keragaman budaya, selanjutnya diharapkan dengan adanya media tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang maksimal.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *Borg and Gall* yang disusun menggunakan diagram *Fishbone* atau tulang ikan. Berikut gambar diagram *fishbone* dalam jurnal Ilija Hristoski, Olivera Kostoska, Zoran Kotevski dan Tome Dimovski (2017).

Gambar 2.4 Diagram *Fishbone* Kaoru Ishikawa



Pada diagram fishbone dalam penelitian ini, kerangka tulangnya menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian, berikut kerangka berpikir pada penelitian



Bagan 2.3 Bagan Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Pop-Up Book dengan diagram fishbon

2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah:

H_{01} = Pengembangan media *pop-up book* untuk muatan IPS materi keragaman budaya di pulau jawa tidak layak digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

H_{02} = Pengembangan media *pop-up book* untuk muatan IPS materi keragaman budaya di pulau jawa tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

H_{a1} = Pengembangan media *pop-up book* untuk muatan IPS materi keragaman budaya di pulau jawa layak digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

H_{a2} = Pengembangan media *pop-up book* untuk muatan IPS materi keragaman budaya di pulau jawa efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* untuk muatan IPS materi keragaman budaya di pulau jawa kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *pop-up book* dilaksanakan beberapa tahap, mulai dari perancangan, pembuatan desain, dan ujicoba produk.

Media pembelajaran ular tangga berbantuan *spanning wheel* untuk muatan IPS materi peristiwa Proklamasi yang telah dinyatakan layak oleh pakar materi dan media berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh kedua ahli sesuai aspek yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Media pembelajaran *pop-up book* untuk muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di pulau jawa dengan perhitungan t_{hitung} yaitu 19.37235805 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2.042 yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *pop-up book*, dan uji peningkatan rata-rata sebesar 0.498800959 dengan kriteria sedang. Media *pop-up book* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di pulau jawa terhadap hasil belajar siswa dengan perhitungan

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti terdapat saran yang peneliti berikan yaitu pengembangan media pembelajaran *pop-up book* kedepannya diharapkan untuk: (1) merencanakan komponen isi yang lebih lengkap; (2) komponen penyajian yang lebih menarik dan bervariasi; (3) penggunaan bahasa yang baku, sehingga lebih bermanfaat dan bermakna dapat menyempurnakan media *pop-up book*.

Media pembelajaran *pop-up book* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di pulau jawa apabila guru dapat memberi inovasi dan kreatifitas yang dimiliki dalam penggunaan media *pop-up book* seperti tetap berperilaku interaktif dalam membimbing siswa menggunakan media pembelajaran ini.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia bagi guru untuk mengikuti seminar pendidikan atau workshop yang bermanfaat agar dapat berinovasi dan berkreasi dalam menciptakan media ataupun mengembangkan media pembelajaran yang menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Adiza, B. H. (2015). *Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. PELITA, Volume X, Nomor 1.
- Arsyad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Devi, A. S., & Siti M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia* 3(2).
- Fadillah, N. R., & Ika L. (2016). *Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan 30 (1).
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, N. A. Pengembangan Buku *Pop-Up* Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (Rbib) Jogja. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 38.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurniawati N., & Endang P. S. (2016). Pengaruh Metode Bercakap-Cakap Berbasis Media *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3):68-72
- Lismayanti, M., Afreni H., & Evita A. (2016). Pengembangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk Sma Kelas X. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains* 18(1) 44-48.
- Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang Standar isi pendidikan dasar dan menengah.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran.
- Permendikbud No 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.

- Permendikbud No 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SD-MI
- Rifa'i dan Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dan Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: Rosda.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Pramesti, Jatu. (2015). Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar Edisi 16*.
- Kurniawati, Novita dan Endang Pudjiastuti S. 2016. "Pengaruh Metode Bercakap-Cakap Berbasis Media *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A". *Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03* 68-72.
- Sulastrri. 2016. "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri Bangunharjo Bantul". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi Tahun ke-5*.
- Hidayah, Nur Ahya. 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*.
- Fadillah, Rachmadini Nur dan Ika Lestari. 2016. "Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar". *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 30*

- Sugiarti, Lulut dan Diana Endah Handayani. 2017. "Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI". *JURNAL PENDIDIKAN GURU MI (2017) VOL 4 (1): 109-118*.
- Devi, Anggit Shita dan Siti Maisaroh. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD". *JURNAL PGSD INDONESIA P-ISSN 2443-1656/E-ISSN 977-2549477 Vol 3 No 2*.
- Ukhtinasari, Febri dkk. 2017. "Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas". *Unnes Physics Education Journal 6 (2)*.
- Lismayanti, Meri dkk. 2016. "Pengembangan Buku *Pop Up* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Crustacea Untuk Sma Kelas X". *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*.
- Khoiriyah, Evi dan Eka Yuliana Sari. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* 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*.
- Dewanti, Handaruni dkk. 2018. "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo". *JKTP Volume 1, Nomor 3*.
- Nur, Melinda Alfiani dkk. 2017. "Pengembangan *Media Pop Up Book* pada Pembelajaran IPS tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar". *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR- Vol. 4, No. 2*
- 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)". *BELIA 3 (2)*.
- Kusrianto, S.I. dkk. 2016. "Keefektifan Model Pembelajaran Core Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Siswa Kelas VIII Pada Aspek Representasi Matematis". *UNNES Journal of Mathematics Education 5 (2)*.

- Benardi, Andi Irwan. 2018. "Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Tanah Longsor Untuk Siswa Anak Usia Dini Dengan Metode Dongeng Berbasis Media *Pop Up Book* Di Paud Dewi Sartika Kecamatan Bergas". *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktik dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi Tahun 23, Nomor 2, Halaman: 85-93*.
- Haryanti, Agustania dkk. 2017. "Keefektifan Media *Pop-Up Book* Pada Model Cooperativelearning Terhadap Hasil Belajar IPS". *Joyful Learning Journal 6 (3)*.
- Masturah, Elisa Diah dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 215-225*.
- Firzad, Edho Bakhtawar Alresza. 2015. "Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-Up* Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini". *Journal of Arts Education Eduarts 4 (1)*.
- Noviyanti, Linda. 2013. "Keefektifan Penggunaan Kartu Bergambar Berbentuk *Pop Up* Cardpada Pembelajaran Siswa Smp". *Lembaran Ilmu Kependidikan. Volume 42. Nomor 2*.
- Handayani, Try Lisa. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbentuk *Pop-Up* dan *Smash Book* Materi Sifat Cahaya Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Rungu". *Unnes Physics Education Journal 8 (1)*.
- Rustini, Tin. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dan Self Esteem Siswa Sd Melalui Multimedia Dalam Pembelajaran IPS". *EduHumaniora : Vol. 6 No. 2*.
- Handhika, J. 2012. "Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar". *JPII 1 (2) (2012) 109-144*.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05 (1)*.
- Dewanti, Handaruni dkk. 2018. "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo". *JKTP Volume 1, Nomor 3*.

- Hartariani, Luh Lina dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 SLB C Negeri Singaraja)". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Hal:137*.
- Qondias, Dimas dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores". *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- 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)". *BELIA 3 (2)*
- 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". *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*.
- Prasarntong, Nutthida dan Nutprapha K. Dennis. 2016. "The Use Of Pop-Up Dictionary For English Vocabulary Learning For Primary School Level". *International Journal of Research - GRANTHAALAYAH*.
- Vate-U-Lan, Poonsri. 2012. "An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: the Development of a Multimedia Project for English Language Teaching". *IEEE International Conference on Multimedia and Expo*.
- Sari, Sri Adelila dan Azzah Ulya. 2017. "The Development of Pop-up Book on the Role of Buffer in the Living Body". *European Journal of Social Sciences Education and Research*.
- Rahmawati, Dian Idha dan Rukiyati. 2018. "Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years". *Education and Humanities Research, volume 249*.
- Munisah dkk. 2018. "Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau". *Jurnal Kreatif 8 (2) | 180*.
- Fakhrudin dkk. 2017. "IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013". *ABDIMAS Vol. 21 No. 2*.