



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU *POP UP*  
MATERI KESEHATAN BAGI SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LUNDONG  
KECAMATAN KUTOWINANGUN  
KABUPATEN KEBUMEN**

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Aulia Nafsan Z

6102415034

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Aulia Nafsan Z NIM 6102415034 Program Studi Pendidikan Jasmani Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Judul Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Materi Kesehatan bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Lundong telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 21 Januari 2020.

### Panitia Ujian

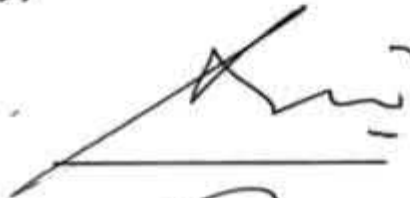
  
Ketua  
Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd.  
NIP. 196103201984032001

Sekretaris  
  
**PANITIA UJIAN SKRIPSI**  
JURUSAN SUKRA - PTK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.  
NIP. 19651020 199103 1 002

### Dewan Penguji

Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.  
NIP. 19641023 1990021001

(Ketua)



Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 1976090520088121001

(Anggota)



Dr. Endang Sri Hanani, M.Kes.  
NIP. 195906031984032001

(Anggota)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah mencurahkan segala rahmat, hidayah dan innayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU *POP UP* MATERI KESEHATAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LUNDONG KECAMATAN KUTOWINANGUN, KABUPATEN KEBUMEN” sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

- 1) Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di Universitas Negeri Semarang.
- 2) Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
- 3) Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan pengarahan selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
- 4) Dr. Endang Sri Hanani, M.Kes. Selaku Pembimbing yang memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.

- 5) Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan terutama di jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yang telah mendorong dan membantu penelitian.
- 6) Guru, seluruh siswa siswi SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih atas bantuannya sehingga penelitian terlaksana dengan lancar tanpa kendala suatu apapun.
- 7) Ibu, Bapak, dan Kakak tercinta atas dukungan, doa dan perjuangannya.
- 8) Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulisan sebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dikemudian hari.

Semarang, 26 Desember 2020

Penulis

Aulia Nafsan Z  
NIM 6102415034

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Aulia Nafsan Zakkiyyah

NIM : 6102415034

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Materi

Kesehatan bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1

Lundong Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah republik Indonesia.

Semarang, 5 Februari 2020

Yang menyatakan,



Aulia Nafsan Z  
NIM 6102415034

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. More good times – Jack Nicholson
2. Ubah pikiranmu dan kau akan mengubah duniamu – Norman Vincen Peale
3. Balas dendam terbaik adalah dengan memperbaiki dirimu – Ali Bin Abi Thalib

### **PERSEMBAHAN**

- 1) Allah SWT
- 2) Ibu dan Bapak tercinta atas dukungan, doa dan perjuangannya.
- 3) Almamater Universitas Negeri Semarang tercinta.

## ABSTRAK

**Aulia Nafsan Z.** 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Materi Kesehatan bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Lundong, Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Endang Sri Hanani, M.Kes.

**Kata Kunci : Model, Pembelajaran, Media, Pop Up**

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk membantu para siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang muncul yaitu: 1) Model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar para siswa kurang inovatif, 2) Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga proses pembelajaran tersebut terkesan klasik, 3) media yang digunakan masih terbatas.

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode RND (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Metode kualitatif deskriptif yaitu perbandingan antara teori dan kenyataan yang disusun secara sistematis. data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring).

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu produk media pembelajaran materi kesehatan berupa buku *Pop Up* bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penilaian dari ahli pendidikan kesehatan, ahli media pembelajaran, dan ahli pembelajaran penjasorkes produk buku *pop up* layak diuji cobakan dilapangan. Hasil pengambilan data lapangan di SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih didapat rata-rata presentase pilihan jawaban keseluruhan sebesar 95,75%. Data yang didapat dikategorikan dalam kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut pengembangan model pembelajaran materi kesehatan melalui media buku *Pop Up* dapat digunakan sebagai variasi model pembelajaran penjasorkes materi kesehatan dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru penjas di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengembangan produk model pembelajaran dapat disimpulkan media Buku *Pop Up* dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran kesehatan bagi siswa Sekolah Dasar. Maka dapat disarankan SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih, guru dapat mengaplikasikan produk model pengembangan media *Pop Up* sehingga guru lebih kreatif.

## ABSTRACT

**Aulia Nafsan Z.** 2020. The Development of Pop Up Book as Learning Media on Health Material for 4 th Grade Students of SD Negeri 1 Lundong Kutowinangun Sub-District Kebumen Regency. Final Project. Department of Physical Education, Health, and Recreation. Faculty of Sport Science. Universitas Negeri Semarang. Advisor: Dr. Endang Sri Hanani, M.Kes.

**Keywords : Model, Learning, Media, Pop Up**

Media Learning has an important role to help students understand the material delivered by the teacher. Based on the observation of the problems that arise are: 1) models, methods, strategies, and media learning used by teachers in the process of teaching students less innovative, 2) learning process that takes place using lecture methods, Questioning and assignment, so that the learning process is classic, 3) The media used is still limited.

The method used in the preparation of this thesis is the RND (Research and Development) method with a qualitative descriptive and quantitative approach. A qualitative descriptive method of comparison between theory and reality is structured systematically. Quantitative data is a numeric data, or a qualitative data that is being embraced (scoring).

The results of this development study is the media products learning the health materials in the form of Pop Up books for students of Grade IV Elementary School. Assessment of health education experts, learning media experts, and learning experts who have been tested with the pop-up book products. Based on the assessment that has been published by Health education obtained by the results of 84.8% with the category worth testing in the field with the revision, from the media experts obtained the results of 96.9% with the category is worth testing in field with no revision, from the expert learning to the generator, the result of 97.3% with the category is worth testing in the field without revision. The results of field data retrieval at SD Negeri 1 Lundong, elementary School 2 Lundong, and state SD Kaliputih gained an average percentage of overall answer option of 95.75%. The Data gained is categorized in excellent criteria. So based on the results of the study of the development model of health material learning through the media book Pop Up can be used as a variation of the learning model of health material classification with problems faced by the Penjas teachers in Primary school.

Based on product development of learning model can be concluded media Pop Up book can and deserves to be used in health learning for elementary school students. Then it can be advised SD Negeri 1 Lundong, elementary School 2 Lundong, and SD Negeri Kaliputih, teachers can apply the product development model of POP UP media so that the teacher is more creative.



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR/DIAGRAM .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan Pengembangan .....	11
1.4 Manfaat Pengembangan .....	11
1.5 Spesifikasi Produk.....	13
1.6 Pentingnya Pengembangan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Landasan Tori .....	16
2.2 Kerangka Berfikir.....	70
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Penembangan .....	75
3.2 Prosedur Pengembangan.....	75
3.3 Uji Coba Produk .....	77
3.3.1 Desain Uji Coba .....	77
- Uji Coba I : Kelompok Kecil.....	78
- Uji Coba II : Kelompok Besar .....	78
3.3.2 Subjek Uji Coba .....	78
3.4 Rancangan Produk.....	79

3.5 Jenis Data .....	84
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	84
3.7 Analisis Data .....	87
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Data Hasil Uji Coba I .....	91
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I .....	106
4.3 Revisi Produk .....	134
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II .....	135
4.5 Hasil Analisis Uji Coba II .....	136
4.6 Prototipe Produk .....	166
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian Prototipe Produk .....	172
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut .....	173
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>175</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>181</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Daftar Jurnal yang Mengarah dalam Penelitian.....	49
3.1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli .....	88
3.2 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	90
4.1 Hasil Rata-rata Penilaian Ahli dalam Peresentase .....	104
4.2 Saran Perbaikan dan Komentar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan, Ahli Media Pembelajaran, dan Ahli Pembelajaran Penjasorkes .....	105
4.3 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar .....	106
4.4 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Keakuratan Materi .....	108
4.5 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Kemutakhiran Materi .....	109
4.6 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Motivasi Belajar .....	111
4.7 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Teknik Penyajian .....	112
4.8 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Pendukung Media.....	113
4.9 Hasil Penilaian uji oba skala kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Proses Belajar Mengajar .....	115
4.10 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Sampul Buku <i>Pop Up</i> .....	117
4.11 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Bentuk Buku <i>Pop Up</i> .....	118
4.12 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Isi Buku <i>Pop Up</i> .....	119
4.13 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar .....	122
4.14 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Keakuratan Materi .....	123

4.15 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Kemutakhiran Materi .....	125
4.16 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Motivasi Belajar .....	126
4.17 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Teknik Penyajian .....	128
4.18 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Pendukung Media.....	129
4.19 Hasil Penilaian uji coba skala kecil oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Proses Belajar Mengajar .....	131
4.20 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar .....	137
4.21 Hasil Penilaian uji coba skala besar Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Keakuratan Materi .....	138
4.22 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Kemutakhiran Materi .....	140
4.23 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Motivasi Belajar .....	141
4.24 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Teknik Penyajian .....	143
4.25 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Pendukung Media.....	144
4.26 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan pada Indikator Proses Belajar Mengajar .....	146
4.27 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Sampul Buku <i>Pop Up</i> .....	147
4.28 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Bentuk Buku <i>Pop Up</i> .....	149
4.29 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Media Pembelajaran pada Indikator Isi Buku <i>Pop Up</i> .....	150
4.30 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar .....	153
4.31 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Keakuratan Materi .....	154

4.32 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Kemutakhiran Materi .....	156
4.33 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Motivasi Belajar .....	158
4.34 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Teknik Penyajian .....	159
4.35 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Pendukung Media.....	161
4.36 Hasil Penilaian uji coba skala besar oleh Ahli Pembelajaran Penjas pada Indikator Proses Belajar Mengajar .....	162

## DAFTAR GAMBAR/DIAGRAM

Gambar	Halaman
2.1 Buku interaktif <i>pop-up</i> .....	25
2.2 Buku interaktif <i>peek a boo</i> .....	26
2.3 Buku interaktif <i>pull tab</i> .....	26
2.4 Buku interaktif <i>hidden objects book</i> .....	27
2.5 Buku interaktif <i>games</i> .....	27
2.6 Buku interaktif <i>participation</i> .....	28
2.7 Buku interaktif <i>play-a-song</i> .....	29
2.8 Buku interaktif <i>touch and feel</i> .....	29
2.9 Pararel <i>Pop Up</i> .....	34
2.10 <i>Pop Out Pop Up</i> .....	35
2.11 <i>V-fold</i> .....	36
2.12 <i>Parallelogram</i> .....	36
2.13 <i>45° fold</i> .....	37
2.14 Bagan Alur Kerangka Berfikir.....	73
3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	76
3.2 Sampul Media Buku <i>Pop Up</i> .....	80
3.3 Pendahuluan Media Buku <i>Pop Up</i> .....	80
3.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian .....	81
3.5 Daftar Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	82
3.6 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	82
3.7 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	83
3.8 Pertanyaan dalam Media Buku <i>Pop Up</i> .....	83
4.1 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	96
4.2 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	96
4.3 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	96
4.4 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	97
4.5 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	97
4.6 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	97
4.7 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	98
4.8 Langkah pembuatan <i>pop up</i> .....	98

4.9 Hasil cover sebelum uji coba produk.....	99
4.10 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	99
4.11 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	100
4.12 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	100
4.13 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	101
4.14 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	101
4.15 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	102
4.16 Hasil isi media sebelum uji coba produk .....	102
4.17 Sampul Buku <i>Pop Up</i> Hasil Revisi .....	167
4.18 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	168
4.19 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> 2 Hasil Revisi .....	168
4.20 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	169
4.21 Isi Media Buku <i>Pop Up</i> .....	169

#### Diagram

4.1 Data Hasil Pengisian Kuersioner Siswa SDN 1 Lundong .....	133
4.2 Data Hasil Pengisian Kuersioner Siswa SDN 1 Lundong, SDN 2 Lundong, dan SDN Kaliputih.....	136

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Salinan Formulis Usulan Topik Skripsi .....	182
2. Surat Keputusan Dekan Mengenai Penetapan Pembimbing Skripsi .....	183
3. Salinan Surat Ijin Penelitian .....	184
4. Salinan Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	186
5. Program Pengembangan Uji Coba Skala Kecil .....	189
6. Program Pengembangan Uji Coba Skala Besar .....	207
7. Daftar Nama Subjek Uji Coba I dan II .....	226
8. Instrumen Uji Coba Skala Kecil oleh Ahli Pendidikan Kesehatan .....	229
9. Instrumen Uji Coba Skala Besar oleh Ahli Pendidikan Kesehatan .....	233
10. Instrumen Uji Coba Skala Kecil Oleh Ahli Media Pembelajaran .....	237
11. Instrumen Uji Coba Skala Besar Oleh Ahli Media Pembelajaran.....	243
12. Instrumen Uji Coba Skala Kecil Oleh Ahli Pembelajaran Penjasorkes .....	246
13. Instrumen Uji Coba Skala Besar Oleh Ahli Pembelajaran Penjasorkes.....	252
15. Dokumentasi Uji Coba Skala I .....	261
16. Dokumentasi Uji Coba Skala II .....	262



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran juga berperan penting untuk membantu para siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sarana prasarana dan media sangat menunjang untuk pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi. Sarana prasarana dan media yang mendukung akan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penjasorkes materi kesehatan juga diperlukan. Salah satu pengembangan media yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu buku *pop up*.

Penggunaan media dapat memerikan pengalaman yang tidak langsung bagi siswa. Penggunaan media untuk memperjelas pesan-pesan yang disampaikan kepada siswa, media yang sebenarnya mempermudah siswa untuk mengerti serta memahaminya, karena media seperti buku *pop up* sangat menarik bagi siswa. Seorang guru yang dapat mengembangkan suatu media untuk pembelajaran menjadi sesuatu yang inovatif dan kreatif untuk menarik minat dan semangat para peserta didik. Materi kesehatan dalam pembelajaran penjasorkes penting untuk dan harus disampaikan kepada peserta didik, sehingga media pembelajaran menggunakan buku *pop up* cocok untuk membantu guru menyampaikan materi.

Pengembangan media *pop up* sudah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif, beberapa diantaranya yaitu :

a. Pengembangan Media Belajar *Pop-Up Book* Pada Materi Minyak Bumi

- b. Pengembangan Media *Pop-Up* Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo
- c. Pengembangan Media *Pop Up* Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V Sdn Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017
- d. Pengembangan Media *Pop-Up* Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
- e. Pengembangan Media *Pop-Up* Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd

Dalam pembelajaran penjasorkes buku *pop up* belum pernah dijadikan sebagai media pembelajaran. Menggunakan media buku *pop up* ini maka pembelajaran penjasorkes materi kesehatan bisa tersampaikan dengan baik. Memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan para siswa dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22.Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, ada 3 aspek penilaian dalam pembelajaran yaitu 1. Aspek Pengetahuan, 2. Aspek Keterampilan, 3. Aspek Sosial. Karena salah satu aspek penilaian pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yaitu aspek pengetahuan, maka penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Menggunakan media yang digunakan guru untuk proses pembelajaran juga dapat menunjang keterampilan para siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, daya pikir siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka kurang bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan kesehatan adalah proses belajar yang terjadi dalam proses pertumbuhan dan perkembangan atau perubahan ke arah yang lebih baik dan lebih matang pada diri individu, kelompok, dan masyarakat menurut Notoatmodjo (dalam Siswanto, 2012: 311).

Pembelajaran kesehatan juga dibutuhkan dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi materi kesehatan. Pemberian materi tentang pencegahan perawatan cedera dan p3k sangat diperlukan, karena pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi selalu berhubungan dengan aktivitas fisik. Aktivitas yang berhubungan dengan fisik rentan akan terjadinya cedera. Para siswa sekolah dasar perlu diberi materi tentang cedera dan p3k, dengan pemberian materi tersebut akan bermanfaat untuk mereka saat terjadi cedera pada saat melakukan aktivitas fisik. Pemberian materi tentang cedera dan p3k untuk siswa sekolah dasar perlu pembelajaran yang menarik agar mereka bisa memahami dengan mudah dan cepat.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 Pasal 79 Ayat 1 tentang kesehatan menjelaskan bahwa, kesehatan sekolah diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat peserta didik dalam lingkungan hidup sehat sehingga peserta didik dapat belajar, tumbuh, dan berkembang secara harmonis dan setinggi-tingginya menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Ayat 2 menjelaskan bahwa, kesehatan sekolah sebagaimana dimaksud ayat (1) diselenggarakan melalui sekolah formal dan informal atau melalui lembaga pendidikan lain (Depkes, 2009).

Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang kritis karena pada usia tersebut seorang anak rentan terhadap masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang dihadapi oleh anak usia sekolah pada dasarnya cukup kompleks dan bervariasi. Peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) misalnya, masalah kesehatan yang muncul biasanya berkaitan dengan kebersihan perorangan dan lingkungan, sehingga isu yang lebih menonjol adalah perilaku hidup bersih dan sehat, seperti cara menggosok gigi yang benar, mencuci tangan pakai sabun, dan kebersihan diri lainnya (Bramirus, 2011)

Dalam bahasa Inggris kata "*health*" mempunyai 2 pengertian dalam bahasa Indonesia, yaitu "sehat" atau "kesehatan". Sehat menjelaskan kondisi atau keadaan dari subjek, misalnya anak sehat, orang sehat, ibu sehat, dan sebagainya. Sedangkan kesehatan menjelaskan tentang sifat dari subjek, misalnya kesehatan manusia, kesehatan binatang, kesehatan masyarakat, kesehatan individu, dan sebagainya. Sehat dalam pengertian atau kondisi mempunyai batasan yang berbeda-beda. Secara awam sehat diartikan keadaan

seseorang yang dalam kondisi tidak sakit, tidak ada keluhan, dapat menjalankan kegiatan sehari-hari, dan sebagainya. (Notoatmodjo, 2005:2).

Kesehatan adalah keadaan seimbang yang dinamis, dipengaruhi faktor genetik, lingkungan dan pola hidup sehari-hari seperti makan, minum, seks, kerja, istirahat, hingga pengelolaan kehidupan emosional. Status kesehatan tersebut menjadi rusak bila keadaan keseimbangan terganggu, tetapi kebanyakan kerusakan pada periode-periode awal bukanlah kerusakan yang serius jika orang mau menyadarinya. (Santoso, 2012: 8).

Sampoerno (2008:23) mengemukakan bahwa kesehatan merupakan unsur potensi dasar dari setiap individu yang diperlukan pada awal kehidupan dan masa perkembangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan kesehatan merupakan keadaan yang sehat secara fisik, sosial maupun mental, yang tidak mengganggu aktifitas mereka dalam melakukan kegiatan.

Menurut WHO yang dikatakan “sehat” adalah: suatu keadaan yang lengkap meliputi kesejahteraan fisik, mental dan sosial, bukan semata-mata bebas dari penyakit dan cacat atau kelemahan.

WHO mendefinisikan Kesehatan sebagai *“a state of complete physical, mental, and social well-being, not merely the absence of disease or infirmity”*. Berarti kesehatan adalah kondisi fisik, mental dan sosial yang sempurna, bukan hanya ketidak hadirannya belaka.

Menurut Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 menyatakan bahwa “Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun

sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis.”

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa kesehatan merupakan kondisi fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memiliki keadaan sehat secara jasmani maupun rohani. Kesehatan masuk dalam pembelajaran penjas juga perlu disampaikan dalam proses pembelajaran.

Menurut Notoatmodjo (2005: 3-4) ada 4 aspek yang mempengaruhi tingkat kesehatan pada seseorang, kelompok atau masyarakat. Itulah sebabnya, maka kesehatan bersifat holistik atau menyeluruh yang mengandung keempat aspek. Wujud atau indikator dari masing-masing aspek tersebut dalam kesehatan individu sebagai berikut:

1. Kesehatan fisik terwujud apabila seseorang tidak merasa sakit atau tidak adanya keluhan dan memang secara klinis tidak adanya penyakit. Semua organ tubuh berfungsi normal atau tidak ada gangguan fungsi tubuh.
2. Kesehatan mental (jiwa) mencakup 3 komponen, yakni: pikiran, emosional, dan spiritual.
  - 1) Pikiran yang sehat itu tercermin dari cara berfikir seseorang, atau jalan pikiran seseorang, atau jalan pikiran. Jalan pikiran yang sehat apabila seseorang mampu berfikir logis (masuk akal), atau berfikir secara runtuk.
  - 2) Emosional yang sehat tercermin dari kemampuan seseorang untuk mengekspresikan emosinya, misalnya takut, gembira, kuatir, sedih, dan sebagainya.
  - 3) Spiritual yang sehat tercermin dari cara seseorang dalam mengekspresikan rasa syukur, pujian atau penyembahan, keagungan,

dan sebagainya terhadap sesuatu di balik alam ini, yakni Sang Pencipta alam dan seisinya (Allah Yang Maha Kuasa). Secara mudah, spiritual yang sehat dapat dilihat dari praktik keagamaan, keyakinan atau kepercayaan, sesuai dengan agama yang dianut. Dengan perkataan lain, spiritual yang sehat adalah apabila orang melakukan ibadah dan aturan-aturan agama yang dianutnya.

3. Kesehatan sosial terwujud apabila seseorang mampu berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain secara baik, atau mampu berinteraksi dengan orang atau kelompok lain, tanpa membedakan ras, suku, agama atau kepercayaan, status sosial, ekonomi, politik, dan sebagainya, saling menghargai dan toleransi.
4. Kesehatan dari aspek ekonomi terlihat dari seseorang (dewasa) itu produktif, dalam arti mempunyai kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang dapat menyokong secara finansial terhadap hidupnya sendiri atau keluarganya. Bagi mereka yang belum dewasa (siswa atau mahasiswa) dan usia lanjut (pensiunan), dengan sendirinya batasan ini tidak berlaku. Oleh sebab itu, bagi kelompok tersebut, yang berlaku adalah produktif secara sosial, yakni mempunyai kegiatan yang berguna bagi kehidupan mereka nanti, misalnya berprestasi bagi siswa atau mahasiswa, dan kegiatan pelayanan sosial, pelayanan agama, atau pelayanan masyarakat yang lain bagi usia lanjut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Lundong, terkait dengan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) mengenai materi kesehatan. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan sudah disampaikan oleh guru kepada para siswa. Model, metode, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru

dalam proses mengajar para siswa kurang inovatif. Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, sehingga proses pembelajaran tersebut terkesan klasik. Proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

### **1.1.1 Problem Dalam Proses Pembelajaran Penjasorkes Materi Kesehatan Di Sekolah Dasar**

Proses pembelajaran penjasorkes perlu mengetahui bagaimana sebenarnya proses pembelajaran itu terjadi, dan dituntut untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap professional dalam membelajarkan siswa. Tetapi dalam pelaksanaannya, pembelajaran penjasorkes tidak semulus yang dibayangkan, masih terkendala terkait (1) Pelaksanaan proses belajar mengajar, (2) Metode yang kurang tepat, dan (3) Terbatasnya media pembelajaran kesehatan.

Masalah proses pembelajaran yang dihadapi guru perlu diberikan informasi dan solusi yang dapat mendorong guru memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional dalam mengajar dengan mengakses media sesuai materi ajar. Guru dituntut memiliki empat kompetensi yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian terkait dengan pengelolaan pembelajaran peserta didik agar guru penjasorkes semakin kreatif dan berkualitas.

### **1.1.2 Problem Proses Belajar Mengajar (PBM) Kurang Inovatif**

Dalam analisis situasi diuraikan bahwa salah satu gambaran yang menjadi problem adalah proses belajar mengajar kesehatan yang kurang



inovatif, karena para guru penjasorkes masih menggunakan model dan metode ceramah dalam proses pembelajarannya sehingga terkesan klasik, sedangkan saat ini sudah banyak pengembangan model dan metode inovatif sekaligus meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar untuk menambah pengetahuan dan wawasan agar semakin optimal.

### **1.1.3 Problem Media Pembelajaran**

Para guru penjasorkes harus termotivasi dan terdorong untuk mengembangkan model-model pembelajaran melalui media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan memanfaatkan bahan dan alat yang mudah didapat. Berbagai macam media yang dibuat dikembangkan dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan yang disampaikan oleh guru berupa pencegahan perawatan cedera dan p3k. Materi cedera dan p3k yang disampaikan kepada para siswa dengan menggunakan buku *pop up* akan sangat menarik perhatian para siswa. Pada dasarnya anak-anak menyukai hal-hal yang unik dan menarik, sehingga buku *pop up* cocok untuk media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif, kreatif akan membuat anak mudah dalam menerima materi. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes), materi kesehatan berupa cedera dan p3k sangat diperlukan. Para siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran mempunyai resiko besar terjadinya cedera. Pertolongan pertama sangat diperhatikan saat seseorang terkena cedera, dalam hal ini materi yang disampaikan mengenai p3k.

P3k sederhana bisa dilakukan oleh siswa apabila terjadi cedera saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan berbagai media dan segala sesuatu yang ada dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan. Media juga bisa digunakan dalam pembelajaran cedera dan p3k. P3k perlu disampaikan kepada para siswa sekolah dasar untuk mencegah terjadinya kepanikan yang menyebabkan cedera bertambah parah. Menggunakan media yang menarik bagi siswa akan memunculkan kesan positif bagi siswa tersebut.

Buku *pop up* saat ini banyak digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Dibidang kesehatan pun *pop up* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam ranah pendidikan. Penggabungan antara *pop up* dengan materi cedera dan p3k dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa agar fokus terhadap materi yang diberikan guru. P3k berperan penting dalam proses kegiatan yang sering melakukan aktivitas fisik.

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Bagaimana peran seorang guru dalam mengajar, memanfaatkan media yang ada untuk proses pembelajaran. Peran guru dalam mengembangkan media yang ada untuk melakukan pembelajaran yang menarik bagi siswanya. Memanfaatkan media sekitar yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Membuat media karna keterbatasan sarana prasarana, itu sangat penting untuk tugas seorang guru. Keterbatasan media tidak menghalangi seorang guru untuk berkreasi dalam mengajar. Pengembangan media buku *pop up* guru dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka model pembelajaran dan media pembelajaran sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang inovatif, menarik, dan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran dan menciptakan kelas yang aktif, inovatif, kreatif, dan efektif dan menyenangkan ke dalam sebuah penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Materi Kesehatan Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 1 Lundong Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen**".

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran buku *pop up* materi kesehatan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran penjasorkes materi kesehatan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

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

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis media buku *pop up* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran penjasorkes materi kesehatan tentang cedera dan p3k kelas IV SD Negeri 1 Lundong sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Pengembangan media pembelajaran buku *pop up* dalam Pembelajaran Penjasorkes materi Kesehatan tentang cedera dan p3k dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu juga membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan tentang cedera dan p3k.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

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

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan memperkaya pengetahuan baru bagi semua pihak terutama warga sekolah.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Meningkatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran, teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran berupa buku *pop up*. Mampu menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya serta menambah pengetahuan pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Diharapkan produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran buku *pop up* materi kesehatan bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Lundong, Kecamatan Kutowinangun, Kabupaten Kebumen tahun 2019. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa buku *pop up* yang berisi materi kesehatan tentang cedera dan p3k. Buku *pop up* adalah buku bergambar yang timbul saat dibuka sehingga dapat menarik perhatian pembaca untuk membacanya. Buku *pop up* ini memiliki ketebalan 5 cm, panjang 30 cm, lebar 21 cm dan berisi 14 halaman. Tujuan dari pengembangan buku *pop up* ini untuk membantu siswa dalam memahami materi cedera dan p3k, meningkatkan minat siswa dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) khususnya materi kesehatan, dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

### **1.5.1 Kelebihan produk**

1. Tampilan luar dan dalam dari buku *pop up* menarik
2. Materi buku singkat, padat, jelas dan mudah dipahami
3. Halaman buku tidak terlalu banyak
4. Bahan mudah didapat.

### **1.5.2 Kekurangan**

1. Proses pembuatan memerlukan waktu
2. Harga untuk pembuatan buku mahal

## **1.6 Pentingnya Pengembangan**

### **1.6.1 Bagi peneliti**

Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan melalui media pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

### **1.6.2 Bagi guru penjasorkes**

Sebagai motivasi guru penjasorkes dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan kesehatan sehingga menjadi pembelajaran secara PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif, dan Menyenangkan) dengan menggunakan media pembelajaran.

### **1.6.3 Bagi pembaca**

Sebagai pertimbangan bila ingin melakukan kegiatan penelitian pengembangan yang lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran**

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. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap.

##### **2.1.2 Syarat Pengembangan Media**

Sebelum membuat media pembelajaran, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Penjabaran mengenai syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut : Syarat edukatif Syarat edukatif maksudnya bahwa pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.

Secara lebih khusus lagi syarat edukatif ini maksudnya bahwa:

- a. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku).

- b. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak)

Syarat teknis Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan media pembelajaran adalah:

- a. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
- b. Media pembelajaran hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
- c. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
- d. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun dan lain-lain).
- e. Media pembelajaran hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah).
- f. Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- g. Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.



Syarat estetika Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan media pembelajaran yang dibuat. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetis ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- a. bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
- b. keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
- c. warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

### **2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary* (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2012: 5).

Smaldino, dkk (2008) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara” menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakan media pembelajaran, bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Masih banyak lagi pengertian media, yang masing-masing memberi tekanan pada hal-hal tertentu, misalnya ada definisi yang menekankan pada anggota tubuh yang

dikenai rangsangan. Anggota tubuh itu misalnya mata, dan telinga, dengan kata lain media audio dan media visual.

Menurut Anitah (2012: 6) media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan yang diharapkan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar.

Gagne dalam Musfiqon (2012: 27) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Menurut Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan seorang guru untuk mempermudah

dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

#### **2.1.4 Ruang Lingkup dan Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan (Musfiqon, 2012: 28).

Untuk itu, salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indra. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai Angkowo dalam (Musfiqon, 2012: 28).

#### **2.1.5 Prinsip Pemilihan Media**

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat (Musfiqon, 2012: !16).

Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

#### 1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Media yang telah memenuhi aspek efektifitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap anak didik.

#### 2. Prinsip relevansi

Relevansi ini ada dua macam, yaitu relevansi ke dalam dan ke luar. Relevansi ke dalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran.

Sedangkan relevansi ke luar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Oleh karena itu media pembelajaran disesuaikan dengan problem yang dihadapi siswa serta disesuaikan dengan paa yang lagi kecenderungan di kalangan anak didik. Artinya, media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihta, didengar, dan dialami.

#### 3. Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dapat difahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam.

Untuk itu, dalam memilih media perlu dipertimbangkan prinsip produktifitas. Tentunya media yang lebih produktiflah yang seharusnya digunakan guru dalam melakukan pembelajaran. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran terealisasikan.

Menurut Musfiquon (2012: 118) pemilihan media juga harus berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, berikut ini kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Kesesuaian dengan tujuan
2. Ketepatangunaan
3. Keadaan peserta didik
4. Ketersediaan
5. Biaya kecil
6. Keterampilan guru
7. Mutu teknis

#### **2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Bretz dalam (Musfiquon, 2012: 70) membagi media menjadi tiga macam, yaitu media visual, media suara (audio), dan media gerak.

##### **2.1.6.1 Media Visual**

Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indra penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya dalam

melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Media visual meliputi:

1. Gambar/ Foto
2. Sketsa
3. Diagram
4. Bagan
5. Grafik
6. Kartun
7. Poster
8. Peta/globe
9. Papan flanel
10. Papan buletin

#### **2.1.6.2 Media Audio**

Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini.

Dalam penggunaan media audio, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun nonverbal. Sehingga antara pengirim pesan dengan penerima pesan bisa memahami makna dari lambang auditif tersebut.

Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain:

1. Radio
2. Alat perekam pita magnetik
3. Piringan hitam
4. Laboratorium bahasa

### **2.1.6.3 Media Gerak**

Media gerak adalah media yang penggunaannya dan pemfungsinya memerlukan sentuhan antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Biasanya media jenis ini lebih menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya. Sebab media tidak hanya bersifat fisik saja, tetapi lingkungan dan suasana juga bagian dari media pembelajaran. Berikut ini jenis-jenis media yang bisa dikategorikan media gerak:

1. Demonstrasi
2. Permainan dan simulasi
3. Karya wisata
4. Kemping atau perkemahan sekolah
5. Survei masyarakat

### **2.1.7 Pengertian Buku Interaktif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sedangkan menurut *Oxford dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak

dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

### 2.1.8 Jenis-Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu terdiri atas:

#### 1. Buku interaktif *pop up*

Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.



Sumber:<http://taskiaputriandira.blogspot.com/2010/05/pop-up-arts-makes-it-poping-up.html>

Gambar 2.1 Buku interaktif *pop-up*



## 2. Buku interaktif *peek a boo*

Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.



Sumber: [http://kidsbookshop.blogspot.com/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://kidsbookshop.blogspot.com/2011_12_01_archive.html)

Gambar 2.2 Buku interaktif *peek a boo*

## 3. Buku interaktif *pull tab*

Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.

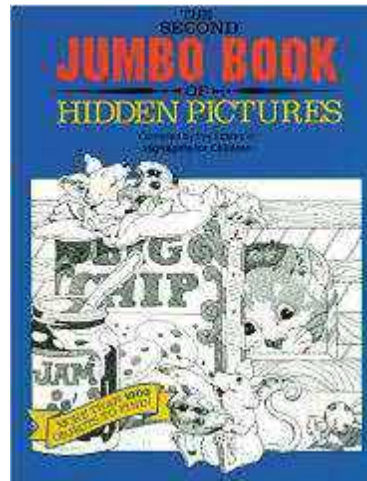


Sumber: <http://www.edu-kidz.com/index.php?act=viewProd&productId=973>

Gambar 2.3 Buku interaktif *pull tab*

#### 4. Buku interaktif *hidden objects book*.

Jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.

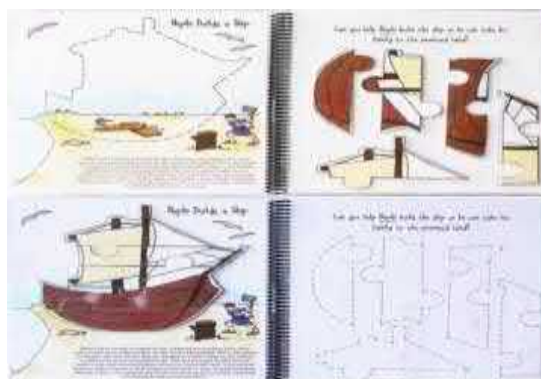


Sumber: <http://www.barnesandnoble.com/w/the-second-jumbo-book-of-hidden-pictures-highlights-magazine-editors/>

Gambar 2.4 Buku interaktif *hidden objects book*

#### 5. Buku Interaktif *Games*

Jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.

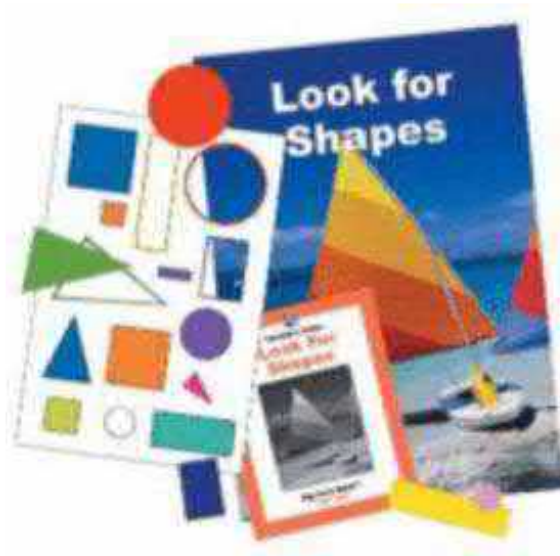


Sumber: <http://www.edu-kidz.com/index.php?act= viewProd&productId=973>

Gambar 2.5 Buku interaktif *games*

#### 6. Buku interaktif *participation*

Jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

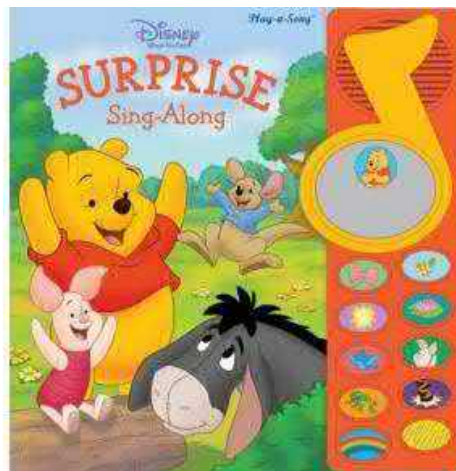


Sumber:<http://www.angusrobertson.com.au/book/look-for-shapes-interactive-big-book-pack/24759988/>

Gambar 2.6 Buku interaktif *participation*

#### 7. Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.



Sumber: <http://www.duniacyber.com/detail/jual-mainan-buku-interaktif-untuk-anak-10003.php>

Gambar 2.7 Buku interaktif *play-a-song*

#### 8. Buku Interaktif *Touch And Feel*

Jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.



Sumber: <http://soundbookno1.en.made-in-china.com/product/ueRQUngovMGy/China-Touch-and-Feel-Sound-Book-CT48635-.html>

Gambar 2.8 Buku interaktif *touch and feel*

## 9. Buku Interaktif Campuran

Jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a boo*.

### 2.1.9 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007).

#### **2.1.10 Pengertian *Pop Up***

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman, salah satu tantangan di dunia pendidikan terutama guru adalah bagaimana membuat media pembelajaran itu menarik dan dapat meningkatkan suatu hal yang dianggap kurang atau rendah. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjawab tantangan ini adalah media *pop up*.

*Pop up* merupakan salah satu kreasi di bidang paper engineering yang mampu memberikan kejutan menarik kepada pembaca, pada setiap halaman ketika dibuka. Bluemel and Taylor (2012: 1) mendefinisikan “*pop-up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as fold, scrolls, slide, tabs, or wheels.*”(buku pop-up adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putaran).

Ives (2009: 9) juga memberikan penjelasan mengenai *pop up*, yaitu, secara harfiah *pop up* merupakan buku dan kartu ucapan yang semuanya ditambah dengan dimensi baru. *Pop up* dibuat dengan menggunakan kertas yang dilipat secara cerdas untuk membuat ide yang menarik. Ketika halaman dibuka, maka akan terlihat sesuatu yang muncul).

Menurut Dzuanda (2011: 1). *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. *Pop up* merupakan salah satu media yang termasuk media visual non terproyeksi merupakan media yang mengubah gagasan abstrak menjadi sebuah format yang lebih realistis dimana gagasan menuju tingkat yang lebih konkret (Smaldino,dkk, 2014:325).

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media *pop up* adalah media berbentuk buku yang mempunyai bentuk menarik, timbul pada gambarnya dan pada saat halaman dibuka akan muncul sesuatu yang membuat terkejut, agar pembaca lebih mudah dalam memahami isi dari buku tersebut. Pada penelitian

ini media *pop up* yang akan digunakan untuk membantu siswa memahami materi cedera dan p3k, dimana setiap halaman berisi gambar yang menjelaskan dari materi.

Buku *pop up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa yaitu dengan menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya. Buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas (Nancy dan Rondha, 2012: 1). Buku *pop up* dibuat dengan memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya sehingga dapat membuat rasa kagum bagi remaja ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya dalam (Khoirotun, Fianto, dan Riqqoh, 2014: 3).

Pembelajaran dengan penggunaan media buku *pop up* ini tidak hanya dapat membantu guru dalam penyampaian materi melainkan buku *pop up* ini juga bisa digunakan siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di luar jam sekolah. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna (Refita dan Rohmatu, 2018: 33).

Kebutuhan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar salah satunya buku *pop up* dalam membantu proses pembelajaran. Buku *pop up* juga digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan edukasi kepada siswanya menurut (Prमितasari dkk, 2015: 48).



### 2.1.10.1 Jenis Media *Pop Up*

Ives (2009: 11) mengklasifikasikan jenis media *pop up*, yaitu:

#### 1. *Parallel Pop up*

Jenis *pop up* ini merupakan jenis yang paling sederhana. Namun jenis *pop up* yang sederhana ini bisa diubah menjadi suatu hal yang menakjubkan.

Berikut adalah contoh *Parallel Pop up*.



Gambar 2.9 Pararel *Pop Up* (sumber : [http://4.bp.blogspot.com/-aPvR9mksoh8/VXfx4ZKef3I/AAAAAAAAAB0Y/BQ9KvAQ6\\_7E/s1600/Slide1.PNG](http://4.bp.blogspot.com/-aPvR9mksoh8/VXfx4ZKef3I/AAAAAAAAAB0Y/BQ9KvAQ6_7E/s1600/Slide1.PNG) )

#### 2. *Pop out Pop up*

Jenis ini merupakan *pop up* yang paling sering terlihat dibuku, karena dengan *pop out pop up* seluruh halaman dapat terbuka sepenuhnya dan memunculkan unsur 3 dimensi. Berikut adalah contoh dari *pop out pop up*.



Gambar 2.10 *Pop Out Pop Up* (sumber <http://d41b117e1d37371ff5c0-b25967b4968a7feeca466a64d80898db.r11.cf2.rackcdn.com/Resources/Pop-up%20Little%20Pony%20Industry%20Standards.jpg>)

Selain itu, Birmingham (Setyawan, 2014: 39-40) merumuskan bahwa “*true pop-ups are based on only three simple ideas. They are known as the v-fold, the parallelogram and 45° fold.*” (sebenarnya *pop up* berdasarkan pada tiga ide yang sederhana. Mereka disebut dengan *the v-fold, the parallelogram and 45° fold*).

Berikut adalah penjelasan lebih lengkapnya:

#### 1) *V-fold*

*V-fold* merupakan salah satu mekanisme *pop up* yang paling dasar dan sederhana, namun dari bentuk ini dapat dikreasikan menjadi berbagai bentuk yang menarik. Bentuk dari teknik ini seperti huruf V yang ditempelkan pada bagian dasar kertas, sehingga dengan teknik ini *pop up* yang dihasilkan dapat dibuka secara penuh (360°).



Gambar 2.11 V-fold (sumber:

<https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.NereFARjbPyXuyWtMctGYAHaEK&pid=Api&P=0&w=278&h=157>)

## 2) Parallelogram

*Parallelogram* merupakan salah satu bentuk *pop up* yang yang hanya bisa dibuka sebesar 90° derajat. Teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana dari berbagai macam teknik dasar yang ada. Berikut adalah gambar teknik *parallelogram*.



Gambar 2.12 Parallelogram (sumber:

<https://tse1.mm.bing.net/th?id=OIP.sfv8nVi9j9fFANPe6xQBYQHafj&pid=Api&P=0&w=251&h=189>)

### 3) 45° fold

*Pop up* jenis ini memiliki sepasang sisi dengan lipatan sebesar 45° dan dapat dibuka sepenuhnya (180°). *Pop up* yang dibuat dengan teknik ini, akan memiliki bentuk tiga dimensi, sehingga hasilnya lebih menarik dan berkesan. Berikut adalah gambar teknik 45° fold.



Gambar 2.13 45° Fold (sumber: <https://i.ytimg.com/vi/-pfbpDoiV8/maxresdefault.jpg>)

Berdasarkan pendapat ahli tentang jenis-jenis media *pop up*, peneliti menggunakan beberapa jenis *pop up* yaitu *pararel pop up*, *V-fold pop up* dan *45° fold pop up*. Penggunaan berbagai jenis *pop up* yang dikemas seperti buku ini dapat mempermudah siswa dan pendidik untuk menggunakan media tersebut. Mereka tidak membutuhkan kemampuan khusus apapun kecuali kemampuan untuk memahaminya. (Smaldino, 2014:331).

### 2.1.10.2 Manfaat Media *Pop Up*

Proses pembelajaran yang menarik dan mengena akan dapat diingat oleh siswa sampai kapanpun. Hal tersebut dapat dilakukan agar pembelajaran berlangsung tidak membosankan. Salah satu pembelajaran agar tidak membosankan dapat memanfaatkan media *pop up* dalam menyampaikan pembelajaran. seperti yang diungkapkan Bluemel dan Taylor (2012: 2), bagi guru atau penjaga perpustakaan yang bekerja untuk anak-anak dan akan menyampaikan pesan dalam bentuk materi yang dicetak, mungkin akan sulit untuk meningkatkan semangat dari siswa ketika materi disajikan menggunakan media cetak berupa kertas, ini nampaknya akan menimbulkan kebosanan. Bagaimanapun, bentuk cetakan yang menarik untuk pembaca dari semua umur dari anak kecil sampai dewasa. Itu dapat digunakan dengan sangat efektif untuk meningkatkan kecintaan terhadap cerita, minat membaca, dan merangsang katertarikan pada pokok materi. Apa bentuknya? Buku *pop up*.

Lebih lengkapnya Bluemel and Taylor (2012: 4) menyebutkan berbagai manfaat buku *pop up*, yaitu: 1) mengembangkan rasa cinta membaca; 2) Membantu siswa memahami situasi kehidupan nyata dengan simbol-simbol atau gambar yang dapat dipahami; 3) mengembangkan siswa agar berfikir kritis dan kreatif serta; dan 4) membantu siswa yang memiliki hambatan dalam belajar seperti ketidak mampuan bahasa melalui representasi visual yang menarik sehingga mendorong keinginan siswa untuk membaca.

Melengkapi pendapat di atas, Dzuanda (2011: 5-6) menjelaskan media *pop up* mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik (peduli).
2. Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop up* memberi kesempatan orang tua mendampingi anak saat menggunakannya.
3. Mengembangkan kreatifitas anak.
4. Merangsang imajinasi anak.
5. Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk pada benda.
6. Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media *pop up* bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru, yakni dapat meningkatkan sikap aktif dan tanggap dalam suatu proses pembelajaran, karena media buku *pop up* dapat mengubah gagasan abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media buku *pop up* tersebut juga dapat membangun suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif.

#### **2.1.10.3 Kelebihan Media *Pop Up***

Media *pop up* merupakan salah satu media gambar. Oleh sebab itu, *pop up* masuk dalam kategori media berbasis visual. Levie dan Lentz (Arsyad, 2016: 2021) menyebutkan ada empat kelebihan media pengajaran berbasis visual yaitu pertama fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke dalam pengajaran dan isi pelajaran, kedua fungsi afektif yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar di mana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pengajaran, ketiga fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam

gambar dan yang terakhir adalah fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Kemudian, di bagian lain Van Dyk (Setyawan, 2014: 42-43) menyebutkan beberapa kelebihan media *pop up* sebagai media pengajaran, di antaranya:

- 1) *Pop up* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.
- 2) Buku atau media *pop up* yang dapat digerakan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat.
- 3) *Pop up* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi, siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
- 4) *Pop up* membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar.
- 5) *Pop up* menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.
- 6) *Pop up* menghibur dan menarik perhatian siswa.
- 7) Bagian-bagian *pop up* yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi di dalamnya.

Keuntungan media *pop up* sebagai salah satu media visual non terproyeksi yakni tersedia dengan mudah, tidak mahal, tidak dibutuhkan perlengkapan, mudah digunakan, tersedia bagi seluruh tingkat pengajaran dan bagi seluruh disiplin, dan penyederhanaan gagasan yang rumit (Smaldino, 2014:331).

#### 2.1.10.4 Kekurangan Media *Pop Up*

Kekurangan dari media *pop up* menurut Glaister (Setyawan, 2014:44) menyebutkan kekurangan media *pop up* yakni jenis-jenis buku *pop up* terdiri dari teks dan gambar. Terkadang anak-anak hanya memperhatikan pada gambar saja sehingga mengabaikan teks yang mengandung pesan, dan buku-buku ini mudah rusak, sehingga harus memperlakukan mereka dengan baik.

Selanjutnya, Sadiman (2006: 31) menyebutkan beberapa kekurangan dari media gambar yang di dalamnya merupakan konten dari media *pop up* yaitu:

1. Gambar/foto hanya merekam apa yang dilihat oleh mata.
2. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan belajar mengajar.
3. Gambar/foto memiliki ukuran terbatas untuk kelompok besar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *pop up* memiliki banyak kelebihan dalam proses pengajaran, salah satunya adalah media *pop up* membuat pengajaran menjadi semakin efektif dan interaktif. Dalam hal ini, pengajar juga harus teliti dalam pemilihan gambar yang akan dijadikan media *pop up*, karena gambar yang rumit dan berwarna hitam putih kurang efektif dalam proses pengajaran dan kurang diminati siswa. Selain itu, siswa juga harus difokuskan pada isi teks maupun gambar agar tidak terpaku pada gambarnya saja. Sebagian besar media visual non terproyeksi terbuat dicetak di kertas sehingga ketahanannya bisa rusak sejalan dengan penggunaannya oleh siswa (Smaldino, 2014: 331).



### **2.1.11 Cedera dan Cara Penangannya**

“Kecelakaan dapat terjadi di mana saja tanpa kita sadari. Bahkan banyak di antara kita belum tahu bagaimana penanganan yang tepat atau pertolongan pertama pada kecelakaan. Oleh karena itu, masyarakat setidaknya memiliki pengetahuan dasar bagaimana harus bertindak pada keadaan tertentu sehingga mampu meminimalkan resiko pada korban” (Nugrahaeni 2018: 2)

Memberi pertolongan pertama yang tepat dilakukan terutama satu jam pertama dalam penyelamatan korban. Penanganan ini adalah upaya yang dilakukan untuk menyelamatkan nyawa korban. Pertolongan secara cepat dan tepat yang dilakukan di lokasi kejadian mampu mencegah terjadinya angka kesakitan dan angka kematian pada korban.

Penolong adalah orang yang berada di lokasi kejadian dan memberikan pertolongan pada korban. Penolong bisa tenaga medis atau masyarakat awam.

#### **2.1.11.1 Pertolongan Pertama pada Kecelakaan**

Pertolongan pertama merupakan pertolongan secepat mungkin kepada korban kecelakaan atau orang sakit yang memerlukan penanganan medis dasar, yaitu tindakan pertolongan yang didasari ilmu kedokteran dan dapat dimiliki oleh orang awam. Pertolongan pertama bukan sebagai penanganan sempurna, tetapi hanyalah berupa pertolongan sementara dari orang yang pertama kali melihat korban (Yulianingsih, 2017: 3).

Hal ini dilakukan untuk mencegah cacat permanen, menyelamatkan jiwa korban, dan memberikan rasa aman dan nyaman pada korban.

Pemberian pertolongan harus dilakukan dengan cepat dan tepat menggunakan sarana prasarana yang ada di tempat kejadian. Jika penanganan

tidak tepat dan lambat, kondisi pasien dapat semakin parah dan jika dilakukan dengan cepat dan tepat akan memperbaiki kondisi korban, bahkan bisa menjadi salah satu usaha mencegah kejadian buruk yang akan terjadi, misalnya kecacatan. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk mengetahui dan mengerti serta mampu melakukan teknik yang tepat dalam memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan yang dilihatnya, bagaimana dia harus bersikap, bagaimana dia memanfaatkan benda-benda di sekitarnya untuk dijadikan sebagai alat pertolongan (Yulianingsih, 2017: 4).

Dalam memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan, hal terpenting yang harus dilakukan adalah melakukan penilaian yang mencakup penilaian keadaan, penilaian dini, dan penilaian fisik. Penilaian ini menentukan apakah korban ini tergolong kedaruratan medis atau murni kecelakaan. Yang tidak kalah penting lagi dalam pertolongan pertama ini adalah sikap penolong, yaitu lakukan pertolongan dengan tenang, jangan panik, bertindaklah dengan cekatan namun tetap berhati-hati sehingga korban juga terbawa tenang karena merasa yakin mendapat pertolongan yang baik (Yulianingsih, 2017: 4).

Berikut adalah langkah-langkah penilaian dalam pertolongan pertama.

#### 1. Penilaian Keadaan

Tujuannya untuk mendapatkan gambaran secara umum tentang hal yang sering terjadi, faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam melakukan pertolongan pertama. Apakah ada bahaya lain yang dapat menimpa korban, penolong, atau orang-orang di sekitar tempat kejadian?

Pada tahap ini penolong harus mengamankan lokasi kejadian, mengamankan korban, serta orang-orang yang ada di sekitarnya, mengamankan

diri sendiri/penolong juga merupakan suatu keharusan. Penolong harus memperkenalkan dirinya pada korban (jika sadar) dan kepada orang-orang disekitar lokasi untuk menghindari kesalahpahaman. Penolong harus menentukan bantuan apa yang diperlukan jika dianggap perlu dan memungkinkan. Intinya penolong adalah pemimpin dan pengambil keputusan dalam menentukan tindakan yang harus diambil (Yulianingsih, 2017: 6).

Beberapa pertanyaan yang dapat membantu penolong melakukan penilaian keadaan ini: Bagaimana kondisi saat itu? Kemungkinan apa saja yang akan terjadi? Bagaimana mengatasinya?

## 2. Penilaian Dini

Tujuannya agar mendapat informasi secepatnya dan mengatasi keadaan sesegera mungkin, penolong harus mengenali dan mengatasi keadaan yang mengancam nyawa penderita dengan cara yang tepat, cepat, dan sederhana. Langkah-langkah dalam penilaian dini adalah:

### 1) Periksa keadaan umum

Untuk menentukan apakah korban tergolong kedaruratan medis atau murni kecelakaan

### 2) Periksa respons korban

Apakah korban sadar dan mengetahui keberadaannya? Apakah korban hanya bisa menjawab/bereaksi bila dipanggil atau mendengar suara? Apakah korban hanya bereaksi bila diberikan rangsang nyeri, misalnya dengan cubitan yang kuat. Apakah korban tidak bereaksi dengan rangsang apa pun yang dilakukan penolong?

### 3) Pastikan jalan napas terbuka dengan baik

Dasar dalam penanganan korban adalah jalan napas dan respons korban, pastikan jalan napas korban terbuka dan bersih.

#### **2.1.11.2 Pengertian Cedera**

Cedera adalah kerusakan pada struktur atau fungsi tubuh karena suatu paksaan atau tekanan fisik maupun kimiawi.

Cedera olahraga adalah rasa sakit yang ditimbulkan karena olahraga, sehingga dapat menimbulkan cacat, luka dan rusak pada otot atau sendi serta bagian lain dari tubuh.

#### **2.1.11.3 Jenis jenis cedera**

##### 1. Cedera tingkat 1 (ringan)

Cedera yang tidak diikuti kerusakan yang berarti pada jaringan tubuh, misalnya kekuatan otot, kelelahan, memar dan lecet. Pada cedera ringan biasanya tidak memerlukan tindakan apapun, dan akan sembuh dengan sendirinya setelah istirahat beberapa waktu.

##### 2. Cedera tingkat 2 (sedang)

Kerusakan jaringan yang lebih nyata, dan berpengaruh terhadap performa olahragawan. Keluhan berupa nyeri, bengkak, dan gangguan fungsi, misalnya lebar otot, *strain* otot, tendon-tendon, dan robeknya ligamen

##### 3. Cedera tingkat 3 (berat)

Cedera berat, ditandai dengan adanya kerusakan pada jaringan tubuh, misalnya robeknya otot hingga putus, maupun fraktur tulang yang memerlukan istirahat total, pengobatan intensif bahkan operasi

##### 4. Contoh cedera dan Cara penanganannya

## 1) Luka

Penolong membersihkan luka korban dengan cairan antiseptik agar tidak terjadi infeksi. Kemudian penolong memberikan betadin. Luka yang terbuka dapat menjadi tempat masuknya penyakit.

Berikut ini pertolongan pertama yang dapat diberikan pada beberapa jenis luka, yaitu :

### (1) Luka lecet

Tindakan pertolongan pertama yang dapat diberikan adalah :

1. Menghentikan perdarahan
2. Membersihkan luka
3. Menutup luka
4. Balut luka dengan sedikit penekanan

### (2) Luka tembus

Tindakan pertolongan pertama yang dapat diberikan adalah :

1. Menghentikan perdarahan
2. Menjaga luka sebersih mungkin
3. Lepaskan atau gunting pakaian yang menutupi
4. Jika tidak berdarah, bersihkan kotoran secara hati-hati
5. Jangan mencabut benda yang tertancap
6. Istirahatkan daerah luka

### (3) Luka dengan perdarahan di telapak tangan

Tindakan pertolongan pertama yang dapat diberikan adalah :

1. Menghentikan perdarahan (beri bantalan dan genggam)
2. Tinggikan posisi tangan
3. Balut

4. Beri gendongan untuk tangan

## 2) Pingsan

Suatu kondisi kehilangan kesadaran mendadak, dan biasanya sementara, yang disebabkan oleh kekurangan aliran darah dan oksigen ke otak.

(1) Tanda – tanda Pingsan, antara lain :

1. Kesadaran menurun
2. Denyut nadi lambat (<70 x per menit)
3. Mual – muntah
4. Kulit dingin pucat
5. Napas cepat & tidak teratur

(2) Penyebab Pingsan, antara lain:

1. Sakit yang berlebihan
2. Sengatan matahari yang lama
3. Luka yang banyak mengeluarkan darah
4. Kekurangan hawa / sumpeg
5. Kena benturan di kepala

(3) Tindakan Untuk Pingsan, antara lain :

1. Bawa penderita ke tempat teduh
2. Jangan dikelilingi banyak orang
3. Kendorkan semua pakaian ketat
4. Letakkan kepala dengan posisi memudahkan peredaran darah ke otak
5. Jangan diberi minum bila belum sadar
6. Rangsang hidung dengan alkohol / Parfum
7. Bila 5 menit tidak sadar bawa ke Puskesmas / dokter

## 3) Keseleo Pergelangan Kaki

Cedera pada ligamen, jaringan yang menghubungkan dua sendi atau tulang pada sendi.

(1) Tanda tanda

1. Nyeri
2. Bengkak
3. Memar
4. Tidak dapat bertumpu pada pergelangan yang sakit
5. Perubahan warna kulit
6. Kaku

(2) Penyebab

1. Gerakan memutar pada pergelangan kaki
2. Keseleo atau jatuh
3. Mendarat dengan posisi yang tidak tepat saat melompat
4. Berjalan atau berlari pada permukaan yang tidak rata
5. Kejadian yang tiba-tiba seperti kecelakaan mobil

(3) Cara mengatasi menggunakan prinsip RICE

PRINSIP RICE

1. Prinsip penanganan cedera olahraga :

1) *R I C E ( Rest, Ice, Compression, Elevation )*

Tujuannya untuk mengurangi peradangan dengan jalan mengurangi aliran darah ke area cedera, dimulai sesegera mungkin setelah cedera sampai pembengkakan jenuh. Bila nyeri bertambah es dilepas semestara.

1. *Rest* (Istirahat)

Berhenti bermain dan istirahatkan bagian yang cedera. Balut bila perlu.

## 2. *Ice* (es)

Gunakan pada bagian yang cedera. Apapun yang dingin akan menolong, tetapi pertama-tama lindungi kulit dengan handuk. Jangan biarkan kulit yang tak terlindungi lebih dari 15 menit, bila terasa sakit sekali dapat terjadi kerusakan kulit. Berikan kompres setiap 2 jam sekali.

## 3. *Compression* (balut)

Setelah es digunakan, balut bagian yang cedera tetapi jangan terlalu kencang karena hal ini dapat menghentikan sirkulasi. Ganti setiap 2 jam, berikan es dan dibalut kembali. Segera ganti balutan apabila terasa sangat sakit atau anggota tubuh menjadi pucat atau membiru.

## 4. *Elevation* (Tinggikan)

Dapat mengurangi kebengkakan dan rasa berdenyut karena sakit. Letakkan kaki pada bangku tanpa sandaran apabila kaki cedera, atau tangan tergendong tinggi dengan kain ambin.

Tabel 2.1 Daftar Jurnal yang Mengarah dalam Penelitian

No	Nama Jurnal dan Tahun	Judul Jurnal	Hasil Penelitian	Relevansi dalam Penyusunan Skripsi
1	Jurnal Litbang Kota Pekalongan, Afrinar Pramitasari, Hanindya Restu Aulia, dan Zahir Widadi. 2015	Pengembangan Buku <i>Pop-up</i> Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan	Hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini adalah 1. Kebutuhan Kota Pekalongan Berkenaan dengan Buku <i>Pop-Up</i> , dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan buku tentang batik pekalongan yang menarik dan dapat membantu siswa mengetahui serta membuat batik pekalongan. 2. Berdasarkan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa Kota Pekalongan membutuhkan sebuah media tentang batik pekalongan yang bersifat mendidik	Kebutuhan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar salah satunya buku <i>pop up</i> dalam membantu proses pembelajaran.



			sekaligus mengandung unsur promosi. Buku <i>pop-up</i> adalah media yang tepat untuk menjawab permasalahan kebutuhan materi ajar siswa SD dan masyarakat Kota Pekalongan.	
2	Jurnal Cakrawala Pendidikan. Siswanto, Hadi. 2012.	Pendidikan Kesehatan Unsur Utama dalam Pendidikan Anak Usia Dini	Hasil dan kesimpulan 1. Anak usia dini merupakan masa emas untuk melandasi pembangunan kepribadian, karakter dan proses kehidupan selanjutnya. 2. Pendidikan kesehatan anak usia dini tidak hanya sebagai proses pembelajaran, tetapi juga dalam bentuk layanan kesehatan sebagai pengalaman nyata mengoptimalkan potensi pertumbuhan dan perkembangan sebagai unsur utama dalam pendidikan. 3. Pendidikan kesehatan anak usia dini harus dipandang sebagai bagian dari upaya pencerdasan bangsa dan pembangunan manusia yang sejahtera dan bermartabat.	Pentingnya pendidikan kesehatan untuk anak usia dini
3	Jurnal Penelitian PAUDIA, Muniroh Munawar, Agung Prasetyo, Ratna Wahyu Pusari. 2013	Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif melalui Pendekatan In House Training Berbasis Kearifan Budaya Lokal	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya meningkatkan kompetensi tutor/pendidik paud dalam merancang model pembelajaran yang inovatif berbasis kearifan budaya lokal, yaitu jika pada siklus I (asesmen awal) mempunyai nilai rata-rata antara 1 s.d 1,9 sedangkan pada siklus II mempunyai nilai rata-rata antara 2,7 s.d 3,6. Hasil nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran inovatif berbasis kearifan budaya lokal melalui pendekatan in house training.	Model pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik dan menyenangkan
4	Jurnal Sains dan	Pengembangan Model	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan	Pembelajaran kurikulum 2013

	Pendidikan Fisika. Basman Tompo, M. Arifin Ahmad, Muris. 2016	Pembelajaran Discovery-Inquiry untuk Mereduksi Miskonsepsi IPA Peserta Didik Smp	<p>sebagai berikut:</p> <p>a. Pembelajaran IPA pada tingkat SMP khususnya di SMP Negeri 2 Maros belum sepenuhnya mengacu pada pendekatan pembelajaran saintifik yang berpusat pada peserta didik (student center learning) dan peserta didik masih mengalami miskonsepsi IPA pada konsep getaran dan optika.</p> <p>b. Model pembelajaran discovery inquiry untuk mereduksi miskonsepsi IPA peserta didik SMP memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi terhadap komponen-komponen model dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.</p> <p>c. Model pembelajaran discovery inquiry untuk mereduksi miskonsepsi IPA peserta didik SMP memenuhi kriteria kepraktisan karena pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana seluruhnya dan kemampuan guru mengelola pembelajaran discovery inquiri berada pada kategori tinggi. Model pembelajaran discovery inquiry untuk mereduksi miskonsepsi IPA peserta didik SMP memenuhi kriteria keefektifan karena aktivitas peserta didik telah tercapai berdasarkan kriteria pencapaian waktu ideal, umumnya peserta didik memberikan respon positif terhadap model pembelajaran discovery inquiry dan miskonsepsi IPA bagi peserta didik mengalami reduksi secara signifikan.</p>	berpusat pada siswa, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran
5	Jurnal Mandala of Health. Kusuma, MNH., Dreissigler, T, Pölner, S,	Identifikasi Cidera Olahraga Atlet Badminton Usia Anak dan Remaja Sebagai Bentuk Evaluasi Program Latihan	Bentuk latihan untuk anak dan remaja sangat direkomendasikan tidak bersifat spesifik dan terpisah-pisah, melainkan bisa dengan menggunakan metode circuit training,	Olahraga salah satu penyebab terjadinya cedera

	Krüger, L, Altmann, K. 2014		dimana dalam sekali sesi latihan bisa terdiri dari beberapa bentuk latihan serta berpedoman pada prinsip multilateral. Selain itu fase persiapan latihan (warm-up) dan pendinginan (cooling-down) juga sangat perlu untuk diperhatikan. Persiapan latihan yang biasanya terdiri dari peregangan (stretching) bertujuan untuk meningkatkan suhu tubuh, memperlancar aliran darah melalui otot-otot aktif, meningkatkan detak jantung sehingga dapat mempersiapkan kerja sistem jantung dan pembuluh darah (cardiovaskular), meningkatkan efisiensi dalam proses reciprocal innervation, sehingga memudahkan otot-otot berkontraksi dan rileks secara lebih cepat dan efisien serta mengurangi adanya ketegangan pada otot (Fröhner et al, 1999). Selain itu pendinginan (cooling-down) setelah berolahraga juga memiliki fungsi membantu denyut jantung dan pernapasan secara bertahap kembali normal, membuang produk sisa seperti asam laktat yang dapat menumpuk di otot saat melakukan aktivitas berat serta menyiapkan otot untuk sesi latihan berikutnya (Bompa et al, 1994).	
6	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran . Anita Eka Sari, H.M. Asrori, Dede Suratman. 2015.	Pengembangan Model Pembelajaran Tematik melalui Media Adobe Flash Di Kelas III SD Islam Al Azhar 21 Pontianak	Hasil penelitian ini adalah : 1) Desain pembelajaran tematik menggunakan media Adobe Flash merupakan desain yang membuat peserta didik dapat lebih mandiri dalam melaksanakan tugas-tugas belajar; 2) Tampilan media Adobe Flash dalam pengembangan pembelajaran tematik memberikan kemudahan	Pengembangan model pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik lebih mandiri dalam proses pembelajaran Media memudahkan siswa untuk

			<p>kepada peserta didik dalam memahami konsep beberapa mata pelajaran secara terintegrasi; 3) Perilaku belajar yang dapat diamati adalah sikap semangat, aktif, antusias, kemandirian dalam belajar, percaya diri, mampu bekerjasama dan bertanggung jawab, 4) Penerapan model pembelajaran tematik melalui media Adobe Flash yang memuat beberapa mata pelajaran secara terintegrasi dapat meningkatkan perolehan belajar konsep beberapa mata pelajaran yang saling terintegrasi.</p>	memahami materi
7	Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Widodo. 2014	Strategi Peningkatan Aktivitas Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Luar Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Di Indonesi	<p>peningkatan kualitas jaman yang menggunakan konsep sekolah sehat paripurna (Comprehensive School Health/CSH) perlu ditingkatkan perannya dalam mengembangkan aktivitas jasmani siswa; 2) Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan perlu membuat kebijakan yang mengatur perlunya siswa sekolah dasar melakukan aktivitas jasmani setidaknya 90 menit per hari; 3) penerapan aktivitas jasmani harian (Daily Physical Activity/ DPA) yang sudah dirintis di Indonesia melalui rintisan Model Sekolah Sehat (MSS) perlu diaktifkan kembali, baik dalam pengembangan sekolahnya maupun aktivitas jasmaninya; 4) program transportasi aktif perlu diterapkan bagi siswa sekolah dasar di Indonesia; 5) model Bus Sekolah Berjalan (the Walking School Bus) perlu diujicobakan dan dikembangkan penerapannya di sekolah dasar di Indonesia dengan pertimbangan bahwa model tersebut memiliki muatan</p>	Pentingnya meningkatkan kualitas kesehatan di sekolah

			nilai kebugaran dan sosial yang tinggi; 6) perlu adanya program penataan ruang dan lingkungan bagi sekolah dasar yang belum memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk melakukan aktivitas jasmani harian.	
8	Jurnal Lentera Pendidikan. Hamdanah Said. 2014	Pengembangan Model Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri Di Kota Parepare	Efektivitas penerapan model pembelajaran virtual pada madrasah negeri di Kota Parepare telah diujicobakan melalui eksperimen dan memperlihatkan keberhasilan yang sangat signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pengaruh penerapan model pembelajaran virtual terhadap efektivitas pembelajaran pada madrasah negeri di Kota Parepare sangat signifikan. Hasil uji t menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan mean pre tes lebih kecil dari mean pos tes dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ . Hal ini berarti bahwa efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran virtual.	Efektifitas model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
9	Jurnal Ilmu Pendidikan. Badru Zaman. 2016	Pengembangan Model Pembelajaran Teaching and Learning Using Locally Available Resources (Talular) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Lembaga Paud Kurang Beruntung	Model pembelajaran Talular memiliki dorongan dalam menyajikan suasana pembelajaran yang menarik, menantang dan membuat anak terinspirasi dengan kegiatan-kegiatan yang dirancang oleh para guru/tutornya. Hal yang tentu saja mempengaruhi efektifitas model pembelajaran ini adalah tersedianya berbagai sumber belajar yang dapat dimanipulasi secara leluasa oleh anak-anak. Anak-anak dapat menunjukkan semangat dan keingintahuannya dengan	Model Pembelajaran yang menarik, Kualitas Pembelajaran

			stimulasi lingkungan pembelajaran yang menghadirkan lingkungan dimana mereka berada.	
10	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Teguh Sumantoro, Joko. 2013.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan, dengan rating rata-rata 77,13% dengan rincian rating media permainan ular tangga 75,30%; materi 78,40% dan soal 77,70%; (2) Aktifitas guru pertemuan pertama, kedua dan ketiga masing-masing sebesar 76,00%, 81,00% dan 82,00% dengan rata-rata sebesar 79,67% termasuk dalam katagori baik. Sedangkan keaktifitas siswa pertemuan pertama, kedua dan ketiga masing-masing sebesar 67,20%, 76,30% dan 80,00% dengan rata-rata 74,50% dalam katagori baik; (3) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata 79,24 dan kelas kontrol 75,62. Berdasarkan uji-t didapat nilai thitung 3,053 > ttabel 2,00 pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan ular tangga berbeda atau lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif.	Penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
11	Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan. Fitriani P Gurning, Asni Juliyanthi Daulay. 2018	Pembinaan Puskesmas terhadap Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah di Wilayah Kerja Puskesmas	Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Distribusi data responden berdasarkan pembinaan puskesmas dalam kategori baik sebanyak 25 orang	Pentingnya pendidikan kesehatan bagi anak usia sekolah untuk meningkatkan kesehatan.

		Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan	(62,5%), dan buruk sebanyak 15 orang (37,5%) 2. Data responden berdasarkan pelaksanaan UKS di Sekolah Dasar di Wilayah Kerja Puskesmas Padang Matinggi Kota Padangsidempuan Tahun 2015 yang terlaksana program UKS nya sebanyak 28 responden (70,0%) dan yang tidak terlaksana program UKS nya sebanyak 12 responden (30,0%).	
12	Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan. Resmi Pangaribuan, S.Kep.Ns, M.K.M, Dr. Mindo Tua Siagian, M.Si, Asima Sirait, M.Kes. 2017	Pengaruh Media Pendidikan Kesehatan terhadap Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar (BHD) (Studi Eksperimen Pada Perawat Pelaksana Di Rumah Sakit Tk. Ii Putri Hijau Medan Tahun 2017)	Pengetahuan perawat sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media audio visual dan alat peraga (pantom) mengalami peningkatan hal ini dipengaruhi oleh diberikan dapat mengingat kembali tentang materi yang diberikan yaitu bantuan hidup dasar (BHD). Rentang usia perawat yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah adalah mayoritas usia >20-40 tahun, pada usia ini masih mudah untuk menerima informasi yang diterimanya baik melalui media audio visual ataupun pantom. Dan pada usia ini kemampuan seorang perawat dalam berfikir kritis dalam melakukan bantuan hidup dasar, selama usia dewasa dengan banyaknya kasus-kasus dan pengalaman di peroleh responden. Tingkat pendidikan responden dalam penelitian ini adalah mayoritas D-III Keperawatan. Makin tinggi pendidikan di harapkan makin luas pula pengetahuanya.	Pengaruh media dalam pendidikan kesehatan
13	Jurnal Olahraga Prestasi. Zeth Boroh, Nani Cahyani. 2016	Penatalaksanaan Cedera Tendinitis Patella pada Atlet Bulutangkis	- Rest (istirahat) Pada dasarnya yang dimaksud istirahat di sini adalah mengistirahatkan bagian yang cedera dan dalam hal ini adalah bagian lutut, bukan istirahat secara total. Namun pada kenyataannya sangat	Penanganan cedera pergelangan kaki

			<p>sulit untuk mengistirahatkan lutut karena hampir dalam setiap aktifitas yang dilakukan, sendi lutut akan dibengkokkan atau diluruskan. Gerakan-gerakan yang perlu dihindari yang dapat membebani dan lebih merusak tendon patella adalah: melompat, berlari, menaiki dan menuruni tangga, dan berjongkok.</p> <p>- Ice (aplikasi es) Tujuan dari pemberian es adalah mengurangi nyeri, pembengkakan dan inflamasi. untuk itu es harus diaplikasikan pada permukaan tendon patella, selama 15-20 menit setiap 4 jam untuk 2-3 hari. Cara pemberiannya dengan memasukkan es ke dalam kantung plastik dan selanjutnya dibungkus dengan handuk basah. Cara lain aplikasi es adalah dengan ice massage yaitu dengan menggunakan air yang dibekukan di dalam gelas plastik dan menempelkannya ke permukaan tendon patella.</p> <p>- Compression (penekanan) Tujuan penekanan adalah membatasi pembengkakan dengan meningkatkan tekanan terhadap pembuluh darah sehingga bersifat melawan tekanan hidrostatik pembuluh darah yang mendorong laju filtrasi darah dan menyebabkan edema. Selain bermanfaat dalam membatasi terjadinya pembengkakan, kompresi juga membantu reabsorpsi cairan edema dari jaringan. Hal ini sangat penting mengingat bahwa pada dasarnya proses reabsorpsi edema berlangsung secara pasif dan lambat melalui sistem limfe.</p> <p>- Elevasi Elevasi dilakukan</p>	
--	--	--	---	--



			dengan mengangkat tungkai lebih tinggi 15-20 cm di atas level jantung dengan posisi sendi lutut yang diluruskan. Dengan posisi ini tarikan pada tendon patella akan berkurang sehingga tendon memiliki kesempatan untuk berelaksasi dan proses penyembuhan berlangsung lebih cepat.	
14	Jurnal Active Unnes. Stevanus William Ardi. 2013	Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati	Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Produk model pembelajaran tenis meja lantai sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba produk berdasarkan hasil analisa dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 66,7%, hasil analisa data dari evaluasi pembelajaran didapat rata-rata 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pembelajaran tenis meja lantai ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri Kabupaten Pati, 2) Produk model permainan tenis meja lantai sudah dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase 73,33% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 88,12%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan tenis meja lantai ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri 01 Puri Kabupaten Pati.	Pengembangan model pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
15	Jurnal Pemikiran	Pengembangan Media Kijank	Hasil kegiatan uji coba kelompok kecil dengan	Pembelajaran yang efektif dan

	dan Pengembangan SD. Nurhasanah, Arif Budi Wuriyanto, Bustanol Arifin. 2017	(Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar	menggunakan media KIJANK siswa antusias dan tertarik menggunakan media tersebut, hampir semua siswa aktif karena adanya media KIJANK siswa menjadi termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang pasif. Pembelajaran yang terpusat kepada siswa akan membuat siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Beberapa siswa masih kurang paham tentang bagaimana cara penggunaan media KIJANK. Hasil respon siswa terhadap media dalam kelompok kecil diperoleh yaitu jumlah skor positif (YA) sebanyak 89% jika dikonversikan ke- dalam skala Sudjana, maka proses pembelajaran menggunakan media KIJANK dalam pembelajaran bahasa Jawa ternyata mendapat respon positif dari siswa dan sangat valid serta layak digunakan untuk pembelajaran.	efisien dengan menggunakan media
16	Jurnal Active Unnes. Akhmad Lukman Mustofa. 2013	Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas pada Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa Kelas Viii SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012/2013	Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase 92,32 % Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % peserta didik dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap petunjuk media pembelajaran, penerapan sikap dalam pembelajaran dan aktivitas gerak peserta	model pembelajaran Penjasorkes dapat membawa suasana yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotifasi peserta didik

			didik yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang.	
17	Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Arnelia Dwi Yasa. 2018	Pengembangan Modul Tematik Berbasis STM (Sains, Teknologi dan Masyarakat)	Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa modul tematik berbasis STM untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan dalam penelitian ini, dikategorikan valid dan menarik digunakan dalam pembelajaran.	Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran inovatif
18	Jurnal Olahraga Prestasi. Fitriana Puspa Hidasari, Lidya Natalia, Yoga Pramana. 2018	Pengembangan Modul Ajar Mata Kuliah Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Berbasis Pembelajaran Inklusi	Setelah uji coba dihasilkan modul ajar untuk mata kuliah Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik pada skala terbatas secara substansinya tergolong baik dan aspek pelaksanaannya tergolong baik. Pada uji coba luas substansinya tergolong sangat baik dan aspek pelaksanaannya tergolong sangat baik sehingga dihasilkan model yang layak untuk digunakan.	Penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi
19	Jurnal Olahraga Prestasi. Septo Maulana Raharjo. 2018	Pengembangan Alat Target Tendangan untuk Melatih Akurasi Shooting Pemain Sepak Bola	Secara keseluruhan dari hasil identifikasi yang dilakukan dari penelitian ini terdapat kelebihan dan kekurangan media berdasarkan hasil uji coba produk (kelompok kecil dan besar). Kelebihan kelebihan media antara lain: 1) membantu dalam latihan akurasi shooting; 2) pelatih dapat melakukan variasi latihan shooting; 3) membantu dalam latihan	Peran media sebagai alat dalam membantu proses pembelajaran

			<p>tendangan bebas, tendangan penalty, dan finishing; 4) meningkatkan rasa bersaing dan motivasi atlet; 5) harga alat yang relatif murah jika dibandingkan dengan alat yang sudah ada di luar negeri; 6) dapat digunakan sebagai alat untuk tes akurasi tendangan. Adapun kelemahan-kelemahan media antara lain:</p> <p>1) sulit dalam pemasangan dan dalam melepas alat; 2) jaring yang digunakan kurang terlihat; 3) kualitas bahan yang masih kurang maksimal; 4) sulit dalam perawatan.</p>	
20	Jurnal Active Unnes. Leo Rizky. 2013	Pengembangan Pembelajaran Lempar Lembing menggunakan Media Roket Pada Siswa Kelas IX SMP N 2 Pemasang Tahun Pelajaran 2012/2013	<p>Hasil dari pengembangan media yang dikembangkan sesuai prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP yaitu media media roket. Media roket ini dikembangkan untuk mengganti alat lemping yang sesungguhnya agar lebih aman dan ekonomis. Bahan-bahan yang terbuat dari media roket sangat aman yaitu menggunakan batang bulung pada batangnya dan ekor roket menggunakan mika yang berwarna agar lebih menarik. Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media roket ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dari uji lapangan media ini dapat digunakan untuk siswa kelas IX SMP N 2 Pemasang.</p>	Sebagai pengganti media lainnya dalam membantu proses pembelajaran
21	Simki-Pedagogia. Aimatus Sholikhah.	Development Of Media Pop Up Book To Increase	Berdasarkan perolehan nilai akhir tingkat kevalidan media pembelajaran seperti yang tertulis di atas, dapat	Pengembangan media pembelajaran pop up

	2017	Creative Writing Ability In Indonesian Language Eyes Materials Write Grade Class V Sdn Rowoharjo Teaching Date 2016/2017	disimpulkan bahwa draft model pengembangan media Pop Up Book materi menulis karangan termasuk dalam kategori valid dan sudah dapat diujikan kepada siswa kelas V SDN Rowoharjo 1 Kabupaten Nganjuk setelah melakukan revisi kecil berdasarkan saran dari validator.	
22	Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Muhammad Sholeh. 2019	Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Pengembangan ini, menghasilkan media <i>Pop-Up Book</i> berbasis budaya lokal untuk pembelajaran siswa kelas IV SD dengan tingkat validitas yang sangat valid. Proses validasi dianggap valid setelah melalui pemeriksaan ahli dan perbaikan oleh penulis sesuai saran ahli (Muljono, 2011:8). Hal ini menunjukkan bahwa media <i>Pop-Up Book</i> layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilihat dari respon guru dan siswa diperoleh hasil kelayakan dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mempunyai daya tarik bagi peserta didik dan media membantu peserta didik mandiri, hal ini selaras pendapat Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010:34) bahwa "media merupakan alat bantu yang baik dan membentuk kemandirian peserta didik dalam belajar".	Pengembangan media buku <i>pop up</i>
23	Jurnal kependidikan dasar. Hartati. 2018.	Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd	Uji kelayakan media pop-up book dinilai oleh tim ahli. Dalam penelitian ini tim ahli terdiri atas ahli materi dan ahli media. Teknik penilaian dengan cara mengisi format lembar evaluasi media pop-up book. Penilaian tim ahli ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pop-up book untuk pembelajaran menulis karangan narasi	Uji kelayakan media

			pada siswa kelas III.	
24	Jurnal Pendidikan dan Matematika. Isran Rasyid. 2018. Vol 7 no 1. Hal 94	Manfaat Media Dalam Pembelajaran	secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.	Manfaat media pembelajaran
25	Jurnal kajian teknologi pendidikan. Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenloie, Yerry Soepriyanto. 2018.	Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo	Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012: 23) menyebutkan beberapa kegunaan media <i>Pop-Up Book</i> , yaitu: (1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca, (2) Dapat berguna untuk berfikir kritis dan mengembangkan kreatifitas, (3) Dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca. Media <i>Pop-Up Book</i> yang dikembangkan oleh peneliti berisikan materi Lingkungan Tempat Tinggalku yang didalamnya membahas tentang tempat-tempat	Pengembangan media buku <i>pop up</i>

			wisata, transportasi umum, sumber daya alam dan mata pencaharian masyarakat di Kabupaten Ponorogo.	
26	Jurnal komunikasi visual adiwarna. Fanny Wiliyanto Oey, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky. 2013	Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Dan Pelestarian Sugar Glider Di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun.	Pengertian Buku Interaktif Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sedangkan menurut <i>Oxford dictionary</i> , buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.	Media pembelajaran interaktif
27	Helda Arina Simatupang. <i>Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains</i> . 2016.	Pengembangan Media <i>Pop-Up</i> Pada Materi Organisasi Kehidupan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Smp Kelas Vii	Hasil penelitian ini adalah (1) Menurut dosen ahli dan guru IPA kelayakan media <i>pop-up</i> memperoleh rerata skor 3,67 dengan nilai A dan memperoleh kategori sangat baik, (2) Hasil rerata skor respon peserta didik terhadap media <i>pop-up</i> yaitu 3,23 dengan nilai A dan memperoleh kategori sangat baik, (3) Media <i>pop-up</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan persentase peningkatan yaitu 19,50%. (4) Media <i>pop-up</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan perhitungan <i>gain score</i> dikategorikan sedang dengan nilai 0,55.	Pengembangan media <i>pop up</i>
28	Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar. Jatu	Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD	Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran,	Peran media pembelajaran

	Pramesti. 2015		mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah <i>Pop-Up Book</i> .	
29	Jurnal Pendidikan Guru Mi. Lulut Sugiarti, Diana Endah Handayani. 2017.	Pengembangan Media Pokari Pokabu ( <i>Pop-Up</i> Dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuksiswa Kelas III SD/MI	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan ( <i>Research and Development</i> ). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi ahli media dan data validasi ahli materi. Instrumen pengumpulan data berupa angket soal. Hasil pengembangan berupa media POKARI POKABU dengan hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1 sebesar 91,67% dan pada tahap 2 sebesar 97,62%, hasil validasi ahli materi tahap 1 sebesar 95% dan pada tahap 2 sebesar 97%, hal ini menunjukkan bahwa media POKARI POKABU telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.	Instrument pengembangan
30	PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan. Rachmadini Nur Fadillah, Ika Lestari. 2016.	Buku <i>Pop-Up</i> Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar	Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan buku <i>pop-up</i> untuk pembelajaran bercerita siswa kelas III SD dengan judul "Bu, Perutku Sakit!". Buku pop-up "Bu, Perutku Sakit!" yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE ( <i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> ). Berdasarkan hasil <i>expert review</i> yang dilakukan oleh tiga orang ahli (ahli	Pengembangan media <i>pop up</i>



			sastra anak, ahli media, dan ahli bahasa) rata-rata hasil penilaian buku <i>popup</i> mendapatkan persentase sebesar 93,26% dengan kriteria sangat baik.	
31	Jurnal Active Unnes. Virgian Andri Lidan Sumpna. 2014	Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013	Berdasarkan hasil penilaian oleh penjas, ahli pembelajaran I, dan ahli pembelajaran II tersebut didapat rata-rata presentase 86,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pengembangan pembelajaran penjasorkes pada materi menerapkan budaya hidup sehat dengan menggunakan media kartu pintar memenuhi kriteria Baik. Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SDN Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang.	Pengembangan media pembelajaran kesehatan
32	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. . nur ahyahidayah. 2016.	Pengembangan Buku <i>Pop-Up</i> Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (Rbib) Jogja	Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket tanggapan oleh anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu observasi/pengamatan, wawancara, dan angket.	Instrument pengembangan
33	Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Yustinus Sukarmin. 2006	Petunjuk Praktis Pencegahan Kecelakaan Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Dan Atas	Semua cabang olahraga yang dijadikan sebagai media pembelajaran penjas di sekolah mempunyai potensi menimbulkan kecelakaan yang tinggi. Besar-kecilnya risiko cedera yang ditimbulkan oleh kecelakaan bergantung pada jenis olahraga yang dilakukan dan pihakpihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut, yakni guru dan murid (Healey, 1996: 98).	Kecelakaan dalam pembelajaran penjas
34	International	Development Of Pop Up Book	Berdasarkan kesimpulan penelitian ini,	Hasil penggunaan

	Journal of Elementary Education. Erwin Putera Permana, Yeny Endah Purnama Sari. Vol. 2, No. 1, 2018,	Media Material Distinguishing Characteristics Of Healthy And Unfit Environments Class III Students Elementary School	direkomendasikan: (1) untuk guru, salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran adalah <i>Pop Up Book</i> , dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. (2) Untuk penelitian lebih lanjut, uji coba harus dilakukan lebih luas, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang banyak digunakan.	media buku <i>pop up</i>
35	Jurnal PGSD. Retno Risa Patmasari. 2015	Pengembangan Media <i>Pop Up Card</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Siswa Kelas I Sdn 2 Jatiprahu Karanganyar Trenggalek	Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran <i>pop up card</i> yang digunakan untuk menyusun kata. Pada tahapan ini, untuk mengetahui kelayakan media dan keterampilan siswa dalam menyusun huruf menggunakan media <i>pop up card</i> digunakan teknik validasi media pembelajaran, observasi, tes dan angket tanggapan siswa. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan tes siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran.	Pengembangan media <i>pop up</i>
36	Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA Vol. 9 No. 2. Septi Mahayani, Irwandani, Yuberti, Widayanti. 2018	Kotak <i>Pop-Up Problem Solving</i> : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP	Tahapan dalam pengembangan media <i>Pop-Up</i> fisika berbasis <i>problem solving</i> meliputi: tahapan awal melakukan observasi kesekolah-sekolah. Hasil dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran belum maksimal dan media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran. Kemudian mengumpulkan alat dan bahan. Selanjutnya alat dan bahan dirangkai menjadi sebuah produk media pembelajaran fisika	Tahapan pengembangan media

			berupa kotak <i>pop-up</i> .	
37	Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 07 Nomor 02 Imam Gozali*, Dwi Cahyo Kartiko. 2019	Survei Tingkat Pengetahuan Guru Pjok Tentang Pertolongan Pertama Dan Pencegahan Cedera Olahraga Di Sma/Smk Se-Kecamatan Krembung	Permendiknas No. 22 tahun 2006 sebagai landasan hukum operasional Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan. Sesuai dengan aturan tentang aktivitas PJOK yang menuntut para peserta didik lebih aktif dalam segala aktivitas yang diberikan oleh setiap guru pjok berupa materi kelas atau pun kegiatan di lapangan. Peserta didik yang dituntut selalu aktif tak luput dari kesalahan yang dapat mengakibatkan cedera olahraga pada saat pembelajaran. Sehingga pengetahuan guru PJOK tidak hanya sekedar memberikan materi olahraga juga harus mengetahui terkait penanganan pertama pada cedera yang dialami oleh peserta didik. Dalam hal yang berkaitan dengan cedera ini guru memiliki peran penting untuk melakukan penanganan terhadap siswa yang mengalami cedera yang terjadi saat proses belajar mengajar (PBM) tersebut terutama dalam pertolongan pertama.	Peran pendidikan kesehatan
38	PEDAGOGY Vol. 06 No. 01 Tahun 2019 . Afib Rulyansah, 2Ludfi Arya Wardana,	Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam	Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti telah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Penelitian ini	Pengembangan media pop up

	Ilka Uswatun Hasanah	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah)	digunakan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media <i>Pop Up Book</i> . Media yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar pada kelas III Sekolah Dasar.	
39	Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 11, Nomor 1, April 2015. Ranintya Meikahani dan Erwin Setyo Kriswanto	Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama	Cedera adalah kelainan yang terjadi pada tubuh yang mengakibatkan timbulnya nyeri, panas, merah, bengkak, dan tidak berfungsi dengan baik pada otot, tendon, ligamen, persendian, ataupun tulang akibat aktivitas yang berlebih atau kecelakaan (Ali Satya Graha dan Bambang Priyonoadi, 2009:45). Andun Sudijandoko (2000:6) mengatakan, cedera adalah suatu akibat dari gaya-gaya yang bekerja pada tubuh untuk mengatasinya dan bisa berlangsung dalam jangka waktu yang singkat maupun jangka panjang. Sedangkan cedera olahraga menurut Andun Sudijandoko (2000:7) adalah rasa sakit yang ditimbulkan karena olahraga, sehingga dapat menimbulkan cacat, luka, dan rusak pada otot atau sendi serta bagian lain dari tubuh.	cedera
40	e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.2. Rina Fitriana. 2015.	Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun Di Kelurahan Tugu-Depok	Media merupakan sarana atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi antara dua pihak atau lebih. Hal itu sesuai dengan pengertian asal kata media yaitu "Kata media berasal dari bahasa Latin <i>medius</i> yang secara harfi-ah berarti tengah, perantara atau pengantar" (Arsyad, 2014: 3). Sedangkan menurut KBBI, bahwa "media adalah alat (sarana) komunikasi seperti	Media interaktif

			<p>koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk".</p> <p>Ketika ingin membuat media yang sesuai untuk anak-anak usia 3-4 tahun, maka perlu memperhatikan beberapa hal yang terkait dengan anak dan media. Maka, media yang sesuai dengan anak akan dijelaskan pada penjelasan berikut.</p>	
--	--	--	--	--

## 2.2 Kerangka Berpikir

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh anak didik, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang seharusnya dikembangkan dan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu (Shoimin, 2017:23).

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik (Shoimin, 2017:23).

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain :

- 1) rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan

pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (dalam Kardi dan Nur, 2000:9).

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.

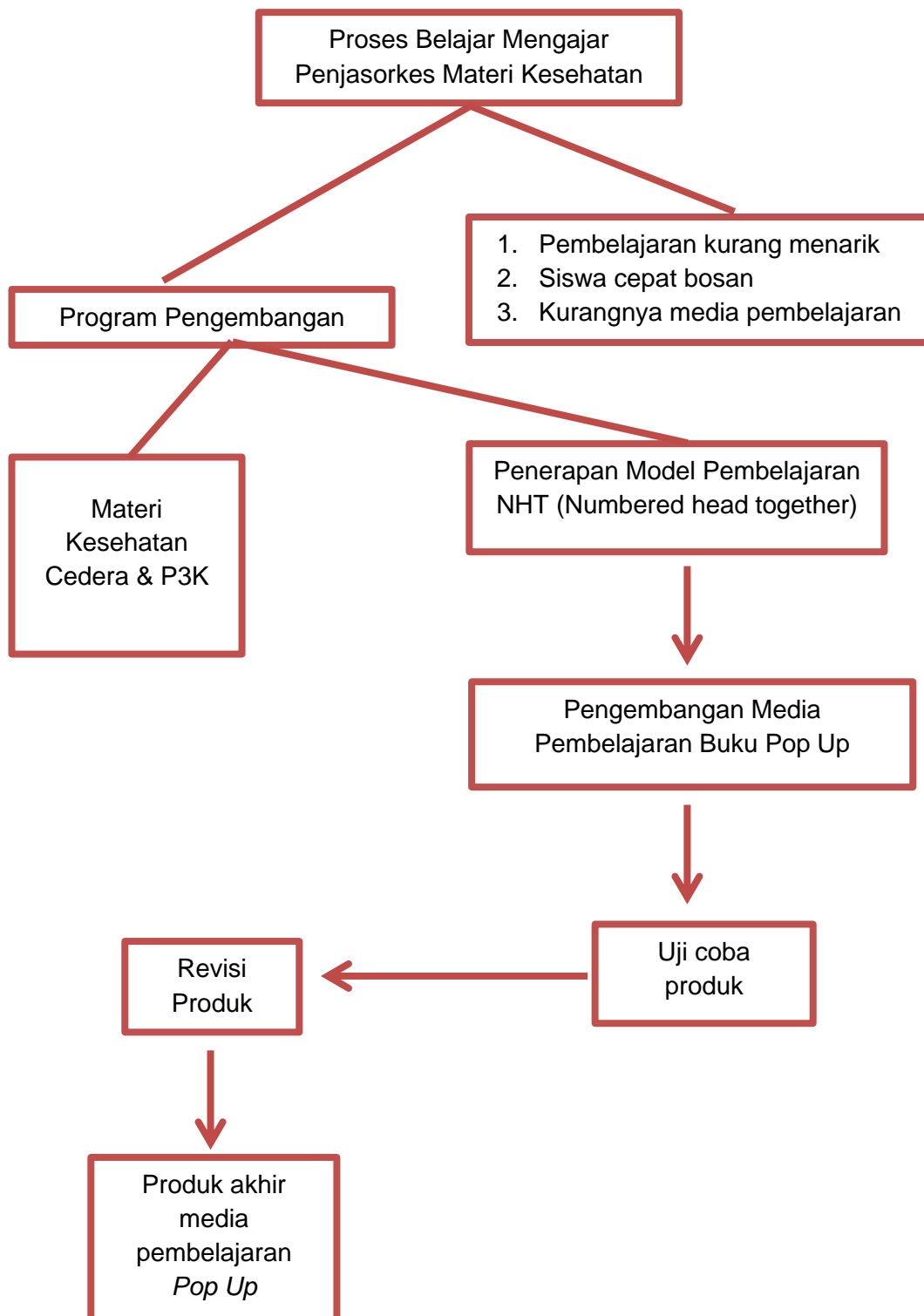
Media pembelajaran adalah alat yang digunakan seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan alat bantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor peningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran muatan Penjasorkes pada kelas IV SD Negeri 1 Lundong masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan dari beberapa faktor, baik faktor dari guru, siswa, kegiatan belajar mengajar maupun media pembelajaran yang belum optimal. Dari beberapa identifikasi masalah yang muncul, maka peneliti menyusun dan mengembangkan kerangka berpikir.

Buku *Pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, yang menampilkan potensi untuk bergerak interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya serta memiliki kelebihan pada visualnya yaitu banyaknya gambar yang terlihat lebih realistis. Selain terdapat gambar-gambar buku *pop up* ini juga memuat informasi dengan tampilan yang menarik, sehingga media buku *pop up* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran

pada mata pelajaran penjasorkes materi kesehatan tentang cedera dan p3k, Refita Mustofa, dan Rohmatus Syafi'ah (2018:32).

Berdasarkan uraian di atas, media buku *pop up* dikembangkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Buku *pop up* ini dirancang dengan tampilan yang menarik agar menumbuhkan motivasi siswa untuk menggunakannya.

Berikut ini gambar kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan Pembelajaran Penjasorkes materi Cedera dan P3K pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Lundong.



Gambar 2.14 Bagan Alur Kerangka Berpikir



Pada kerangka berpikir pengembangan media buku *pop up* diatas terdapat banyak konsep yang dimulai dari proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan sampai konsep kerangka media pembelajaran buku *pop up* masih dalam proses pengembangan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) materi kesehatan untuk membantu siswa memahami tentang cedera dan p3k yang dilengkapi dengan materi bergambar. Sebelum pemakaian produk, media pembelajaran akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli dan guru serta diujicobakan pada skala kecil, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa dan guru. Dengan begitu media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat membantu belajar siswa dalam memahami pemebelajaran penjasorkes materi kesehatan tentang cedera dan p3k.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian Prototipe Produk

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan hasil akhir dalam kegiatan penelitian yaitu menciptakan produk media pembelajaran buku *pop up* materi kesehatan layak dan dapat digunakan di SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih. Hal ini dibuktikan melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan (skala besar) yang meliputi hasil kuesioner para ahli dan lembar pengamatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa dapat memahami pembelajaran penjasorkes materi kesehatan tentang cedera dan p3k dengan baik. Dalam pengembangan media pembelajaran tersebut siswa dapat memahami pembelajaran penjasorkes materi kesehatan tentang cedera dan p3k dengan maksimal dan tidak membosankan. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan media pembelajaran buku *pop up* ini diterima oleh siswa dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1) Dengan adanya media buku *pop up* dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran materi kesehatan khususnya penanganan cedera dan P3K secara PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan) dalam penyampaian materi yang ada di dalam buku *pop up* ini, sehingga membuat siswa merasa senang, semangat mengikuti pembelajaran materi kesehatan dan tidak bosan
- 2) Pengembangan media pembelajaran tentang materi kesehatan melalui media buku *pop up* dibuat menjadi menarik dan unik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan minat yang tinggi.

- 3) Media buku *pop up* ini menarik bagi siswa, karena penyampaian materi yang kreatif dengan gambar-gambar dan ilustrasi-ilustrasi yang tidak membuat bosan. Baik dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar serta pengujian produk akhir, media buku *pop up* layak untuk digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih

## **5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **5.2.1 Saran Pemanfaatan**

1. Media buku *pop up* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran materi kesehatan khususnya penanganan cedera dan p3k pada siswa SD kelas atas terutama kelas IV, sehingga dengan adanya media buku *pop up* ini akan membantu guru yang kesulitan dalam memicu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran materi kesehatan di kelas.
2. Pada saat pembelajaran penjas, guru penjas diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran untuk materi lainnya yang mudah diterapkan dan mudah dipahami oleh siswa. Guru diharapkan bisa kreatif dalam membuat produk media pembelajaran dengan tujuan penjas yang menarik dan bervariasi sebagai pembelajaran penjas di kelas maupun dilapangan yang efektif dan efisien sesuai kebutuhan siswa.

### **5.2.2 Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut**

Uji coba skala besar yang dilakukan di beberapa sekolah yaitu SD Negeri 1 Lundong, SD Negeri 2 Lundong, dan SD Negeri Kaliputih mendapatkan persentase sebesar 95,75% sehingga buku *pop up* tersebut layak dijadikan

sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran dengan menggunakan *NHT* (*numbered head together*) menarik perhatian para siswa, sehingga menjadikan siswa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menggunakan media buku *pop up* dan pembelajaran menggunakan *NHT* para siswa sangat bersemangat dan dapat menerima materi dengan mudah.

Peneliti mengharapkan media pembelajaran buku *pop up* ini dapat menyebar luas dengan cara mensosialisasi di Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen, Namun penyebaran Produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga penyebaran produk efektif dan efisien.

Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afib Rulyansah, Ludfi Arya Wardana, Ika Uswatun Hasanah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah)*. Pedagogy Vol. 06 No. 01. Hal 56.
- Afrinar Pramasari, Hanindya Restu Aulia, Zahir Widadi. 2015. *Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan*. Jurnal Litbang Kota Pekalongan, 8(1):45.
- Aimatus Sholikhah. 2017. *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V Sdn Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 08. Hal 4-5.
- Anita Eka Sari, H.M. Asrori, Dede Suratman. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Melalui Media Adobe Flash Di Kelas III SD Islam Al Azhar 21 Pontianak*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran. Hal 1-17.
- Ardi S W. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai dalam Penjasorkes pada Siswa kelas VI SD Puri Kecamatan Pati Kabupaten Pati*. Jurnal Aktiv Unnes.
- Badru Zaman, Rudiyanto. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Teaching and Learning Using Locally Available Resources (Talular) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Lembaga Paud Kurang Beruntung*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 02 No. 1.
- Basman Tompo, M. Arifin Ahmad, Muris. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Discovery-Inquiry untuk Mereduksi Miskonsepsi Ipa Peserta Didik SMP*. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika. Vol. 12 No. 3.
- Boroh Zeth, Nani Cahyani. 2016. *Penatalaksanaan Cedera Tendinitis Patella pada Atlet Bulutangkis*. Jurnal Olahraga Prestasi.
- Dzuanda. (2009). *Perancangan Buku Cerita Anak Pop - Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri Gatokaca*. Skripsi. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Insitut Teknologi Sepuluh November.
- Erwin Putera P, Yeny Endah P S. 2018. *Development Of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics Of Healthy And Unfit Environments Class III Students Elementary School*. International Journal Of Elementary Education. Vol. 2 No. 1.
- Fanny Wiliyanto Oey, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky. *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Dan Pelestarian Sugar Glider Di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Jurnal Komunikasi Visual Adiwarna. Hal 4-6.

- Gurning F P, Daulay A J. 2018. *Pembinaan Puskesmas terhadap Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah di Wilayah Kerja Puskesmas Padang Matinggi Kota Padangsidimpuan*. Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan.
- Hamdanah Said. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri Di Kota Parepare*. Jurnal Lentera Pendidikan. Vol. 17, no. 1
- Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlloe, Yerry Soepriyanto. 2018. *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*. Vol 1 No 3. Hal 223.
- Hartati. 2018. *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol 8 No 2.
- Helda Arina Simatupang. 2016. *Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi Organisasi Kehidupan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Smp Kelas VII* Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains. Hal 5.
- Hidasari P F, dkk. 2018. *Pengembangan Modul Ajar Mata Kuliah Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Berbasis Pembelajaran Inklusi*. Jurnal Olahraga Prestasi.
- Imam Gozali, Dwi Cahyo Kartiko. 2019. *Survei Tingkat Pengetahuan Guru Pjok Tentang Pertolongan Pertama Dan Pencegahan Cedera Olahraga Di SMA/SMK Se-Kecamatan Krembung*. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. Vol. 07 No. 02.
- Isran Rasyid. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dan Matematika. Vol 7 No 1. Hal 94
- Ives, R. (2009). *Paper Engineering & Pop Ups fo Dummies*. Inrianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Jatu Pramesti. 2015. *Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar. Vol 16 No 4. Hal 5.
- Khoirotun, Fianto, Riqqoh. 2014. *Perancangan Buku Pop-Up Museum Sangiran sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah*. Jurnal Desain Komunikasi Visual. 2(1): 2.
- Kusuma, dkk. 2014. *Identifikasi Cidera Olahraga Atlet Badminton Usia Anak dan Remaja Sebagai Bentuk Evaluasi Program Latihan*. Jurnal Mandala of Health. Vol. 7, no. 1.
- Lulut Sugiarti, Diana Endah Handayani. 2017. *Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up Dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan)*

- Untuksiswa Kelas III SD/MI*. Jurnal Pendidikan Guru MI. Vol 4(1): 109-118.
- Muhammad Sholeh. 2019. *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa* Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar Vol.4 No. 1. Hal 146.
- Mukono, H. J. 2000. *Prinsip Dasar Kesehatan Lingkungan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Mulia, R. M. 2005. *Kesehatan Lingkungan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muniroh Munawar, Agung Prasetyo, Ratna Wahyu Pusari. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif melalui Pendekatan In House Training Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. Jurnal Penelitian PAUDIA. Vol. 2 No. 1
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Mustofa L. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bola Basket Menggunakan Kartu Tugas pada Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Activ Unnes.
- Nugrahaeni, A. 2018. *P3K untuk Masyarakat*. Healty: Yogyakarta.
- Nur Ahya Hidayah. 2016. *Pengembangan Buku Pop-Up Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (Rbib) Jogja*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 38 No 5. Hal 3617.
- Pangaribuan R, dkk. 2017. *Pengaruh Media Pendidikan Kesehatan terhadap Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar (BHD) (Studi Eksperimen pada Perawat Pelaksana di Rumah Sakit TK. Li Putri Hijau Medan*. Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rachmadini Nur Fadillah, Ika Lestari. 2016. *Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar*. Perspektif Ilmu Pendidikan. Vol. 30 No.1. Hal 25.
- Raharjo S M. 2018. *Pengembangan Alat Target Tendangan untuk Melatih Akurasi Shooting Pemain Sepak Bola*. Jurnal Olahraga Prestasi.
- Ranintya Meikahani, Erwin Setyo Kriswanto. 2015. *Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol. 11 No. 1 Hal 16.
- Refita Mustofa<sup>1</sup>, Rohmatus Syafi'ah<sup>2</sup>. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Kenampakan Permukaan Bumi Mata*

- Pelajaran IPA Kelas Iii Sd.* Elementary School Education Journal. 2(2): 33.
- Retno Risa Patmasari. 2015. *Pengembangan Media Pop Up Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Siswa Kelas I Sdn 2 Jatiprahu Karang Trenggalek.* Jurnal PGSD. Vol 3 No 2. Hal 2090.
- Rina Fitriana. 2015. *Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun Di Kelurahan Tugu-Depok.* E-Proceeding Of Art & Design. Vol. 2 No. 2. Hal 768.
- Rizky L. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Lempar Lembing menggunakan Media Roket pada Siswa Kelas IX SMP N 2 Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013.* Jurnal Activ Unnes.
- Rochimah, S. N. 2018. *Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan Menggunakan Media Pop Up Berbasis Karakter pada Siswa Kelas IA SD Muhammadiyah PEPE.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Septi Mahayani, Irwandani, Yuberti, Widayanti. 2018. *Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP.* Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA. Vol. 9 No. 2. Hal 103.
- Setyawan, Desta., Hasan Mahfud, &Usada (2014). *Penerapan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara.* Jurnal Didaktika Dwija Indria, Vol 2, No 11. Diperoleh 8 Mei 2019 pukul 19.00 WIB dari portalgaruda.org
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* AR-Ruzz Media: Yogyakarta.
- Sholeh, M. 2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* FKIP, Universitas Jambi.
- Siswanto, Hadi. 2012. *Pendidikan Kesehatan Unsur Utama dalam Pendidikan Anak Usia Dini.* Jurnal Cakrawala Pendidikan. Vol. 2. No. 2 hal .
- Soekidjo, Notoatmodjo. 2005. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasinya.* Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran.* Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif, dan RND.* Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* PT Remaja Rosdakarya: Bandung.



Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Teguh Sumantoro, Joko. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 2, no. 2

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 36 TAHUN 2009  
TENTANG KESEHATAN

Widodo. 2014. *Strategi Peningkatan Aktivitas Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Luar Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Di Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 20, No. 2

Nurhasanah, dkk. 2017. *Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD.

Virgian Andri Lidan Sumpna. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013*. Vol 3 No 9. Hal 1282.

Yasa A D. 2018. *Pengembangan Modul Tematik Berbasis STM (Sains, Teknologi, dan Masyarakat)*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan.

Yulianingsih, N. 2017. *Self Help Emergency*. Rapha Publishing: Yogyakarta.

Yustinus Sukarmin. 2006. *Petunjuk Praktis Pencegahan Kecelakaan Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Dan Atas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol 5 No 1. Hal 73.

[http://4.bp.blogspot.com/aPVr9mksoh8/VXfx4ZKef3I/AAAAAAAAAB0Y/BQ9KvAQ6\\_7E/s1600/Slide1.PNG](http://4.bp.blogspot.com/aPVr9mksoh8/VXfx4ZKef3I/AAAAAAAAAB0Y/BQ9KvAQ6_7E/s1600/Slide1.PNG)

<http://d41b117e1d37371ff5c0b25967b4968a7feeca466a64d80898db.r11.cf2.rackcdn.com/Resources/Popup%20Little%20Pony%20Industry%20Standards.jpg>

<https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.NereFARjPyXuyWtMctGYAHaEK&pid=Api&P=0&w=278&h=157>

<https://tse1.mm.bing.net/th?id=OIP.sfv8nVi9j9fFANPe6xQBYQHaFj&pid=Api&P=0&w=251&h=189>

[https://i.ytimg.com/vi/\\_pfbpDoiV8/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/_pfbpDoiV8/maxresdefault.jpg)

<http://taskiaputriandira.blogspot.com/2010/05/pop-up-arts-makes-it-popping-up.html>

[http://kidsbookshop.blogspot.com/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://kidsbookshop.blogspot.com/2011_12_01_archive.html)

<http://www.edu-kidz.com/index.php?act=viewProd&productId=973>

<http://www.barnesandnoble.com/w/the-second-jumbo-book-of-hidden-pictures-highlights-magazine-editors/>

<http://www.edu-kidz.com/index.php?act=viewProd&productId=973>

<http://www.angusrobertson.com.au/book/look-for-shapes-interactive-big-book-pack/24759988/>

<http://www.duniacyber.com/detail/jual-mainan-buku-interaktif-untukanak-10003.php>

<http://soundbookno1.en.made-in-china.com/product/ueRQUngovMGy/China-Touch-and-Feel-Sound-Book-CT48635-.html>