



**PENGEMBANGAN MEDIA  
*POP UP BOX* BUDI (BUDAYA INDONESIA)  
MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV SDN KUPANG 01  
KECAMATAN AMBARAWA**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Ines Yuan Apriliana Dewi**  
**1401416435**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa”, karya

nama : Ines Yuan Apriliana Dewi

NIM : 1401416435

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Semarang, 18 Agustus 2020

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
  
Drs. Isa Anisori, M.Pd.  
NIP.196608201987031003

Dosen Pembimbing,

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

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa”, karya

nama : Ines Yuan Apriliana Dewi

NIM : 1401416435

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

hari Rabu, tanggal 16 September 2020.

Semarang, 16 September 2020

Panitia Ujian



Penguji I,

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

Sekretaris,



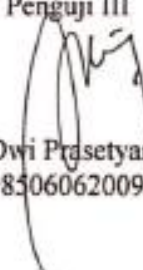
Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum.  
NIP 198005052008011015

Penguji II,



Dra. Arini Estiastuti, M. Pd.  
NIP 195806191987022001

Penguji III



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ines Yuan Apriliana Dewi

NIM : 1401416435

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

Judul : Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia)  
Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya peneliti, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Agustus 2020

Peneliti



Ines Yuan Apriliana Dewi

NIM 1401416435

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman”. QS. Ali Imran [3]:139.
2. “Pendidikan dan pengajaran di dalam Republik Indonesia harus berdasarkan kebudayaan dan kemasyarakatan bangsa Indonesia, menuju ke arah kebahagiaan batin serta keselamatan hidup lahir” (Ki Hadjar Dewantara).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Moh Hanafiandhy Hasan dan Ibu Asmiyatun yang memberikan cinta kasih dan doa.

## ABSTRAK

**Dewi, Ines Yuan Apriliana.** 2020. “*Pengembangan Media Pop Up Box BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd. 330 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru tidak bervariasi dan model pembelajaran masih konvensional serta materi yang diberikan terbatas yaitu bersumber pada buku siswa. Akibatnya siswa kesulitan memahami materi IPS. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) Bagaimanakah desain pengembangan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?; (2) Apakah media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?; (3) Apakah media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall*. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran *pop up box* BUDI berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba produk kemudian diterapkan pada uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan *t-test*.

Hasil pengembangan berupa media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi dan media sebesar 91,66% (sangat layak) dan 88,33% (sangat layak). Hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji perbedaan rata-rata (*t-test*) diperoleh *t<sub>hitung</sub>* sebesar 11,777 yang lebih besar dari *t<sub>tabel</sub>* yaitu 2,048 dan uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) sebesar 0,528 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *pop up box* BUDI berhasil dikembangkan, layak digunakan, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Kupang 01 materi keragaman budaya Indonesia. Saran terhadap penelitian ini adalah media *pop up box* BUDI dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pihak sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai upaya perbaikan kegiatan belajar mengajar, dan peneliti dapat memberikan kontribusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan media *pop up box* BUDI sebagai bekal saat terjun ke dunia pendidikan.

**Kata kunci:** budaya Indonesia; IPS; *pop up box*

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M. Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing;
5. Drs. Sukardi, S. Pd., M. Pd., Penguji 1;
6. Dra. Arini Estiastuti, M. Pd., Penguji 2;
7. Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd., Ahli Materi;
8. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd., Ahli Media;
9. Sumiarsih, S. Pd., Kepala SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa;
10. Mei Riadi, S. Pd., Kepala SDN Kupang 04 Kecamatan Ambarawa;
11. Reza Willyan Indra Syahputra, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa;
12. Anastasia Nandhita Asriningtyas, S. Pd., Guru Kelas IV SDN Kupang 04 Kecamatan Ambarawa;
13. Siswa-siswi kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa;
14. Siswa-siswi kelas IV SDN Kupang 04 Kecamatan Ambarawa.

Semoga pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti mengucapkan terima kasih

kepada pihak yang memberikan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 16 September 2020  
Peneliti,

Ines Yuan Apriliana Dewi  
NIM 1401416435



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis .....	11
2.1.1 Hakikat Belajar .....	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	11
2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar .....	12

2.1.1.3	Prinsip Belajar .....	12
2.1.1.4	Teori Belajar.....	13
2.1.2	Hakikat Pembelajaran.....	16
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	16
2.1.2.2	Komponen-Komponen Pembelajaran .....	16
2.1.2.3	Prinsip-Prinsip Pembelajaran .....	18
2.1.3	Hakikat Media Pembelajaran.....	20
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.1.3.2	Landasan Dasar Pengembangan Media Pembelajaran.....	21
2.1.3.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	22
2.1.3.4	Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	22
2.1.3.5	Fungsi Media Pembelajaran.....	23
2.1.3.6	Pengelompokan Media Pembelajaran .....	24
2.1.3.7	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	24
2.1.4	Hakikat <i>Pop Up Box</i> .....	26
2.1.4.1	Pengertian <i>Pop Up Box</i> .....	26
2.1.4.2	Teknik Pembuatan <i>Pop Up Box</i> .....	26
2.1.4.3	Fungsi <i>Pop Up Box</i> .....	28
2.1.4.4	Kelebihan Media <i>Pop Up Box</i> .....	29
2.1.4.5	Kelemahan Media <i>Pop Up Box</i> .....	29
2.1.5	Hakikat Model Pembelajaran .....	29
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran .....	29
2.1.5.2	Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> .....	30
2.1.5.3	Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>STAD (Student Teams-Achievement Divisions)</i> .....	31
2.1.5.4	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe STAD .....	32
2.1.5.5	Kelebihan Model STAD .....	33
2.1.5.6	Kekurangan Model STAD .....	33
2.1.6	Hakikat IPS SD.....	33
2.1.6.1	Pengertian IPS .....	33
2.1.6.2	Tujuan Pembelajaran IPS.....	34

2.1.6.3	Ruang Lingkup IPS .....	35
2.1.6.4	Karakteristik Pembelajaran IPS di SD .....	36
2.1.6.5	Keterampilan Dasar IPS .....	37
2.1.6.6	Implementasi Media <i>Pop Up Box</i> BUDI pada Muatan Pembelajaran IPS di SD .....	39
2.1.7	Hakikat Hasil Belajar .....	41
2.1.7.1	Pengertian Hasil Belajar .....	41
2.1.7.2	Ranah Hasil Belajar .....	42
2.1.7.3	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	46
2.2	Kajian Empiris .....	47
2.3	Kerangka Berpikir .....	52
2.4	Hipotesis Penelitian .....	53

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Desain Penelitian .....	55
3.1.1	Jenis Penelitian .....	55
3.1.2	Model Penelitian .....	55
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
3.2.1	Tempat Penelitian .....	56
3.2.2	Waktu Penelitian .....	57
3.3	Prosedur Penelitian .....	57
3.3.1	Potensi dan Masalah .....	57
3.3.2	Pengumpulan Data .....	58
3.3.3	Desain Produk .....	58
3.3.4	Validasi Desain .....	58
3.3.5	Revisi Desain .....	59
3.3.6	Uji Coba Produk .....	59
3.3.7	Revisi Produk .....	59
3.3.8	Uji Coba Pemakaian .....	59
3.3.9	Produk Akhir .....	60
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	60

3.4.1 Data.....	60
3.4.2 Sumber Data .....	61
3.4.2.1 Siswa .....	61
3.4.2.2 Guru .....	61
3.4.2.3 Pakar/ahli.....	61
3.4.2.4 Data Dokumen .....	62
3.4.3 Subjek Penelitian .....	62
3.5 Variabel Penelitian.....	62
3.5.1 Variabel Bebas.....	62
3.5.2 Variabel Terikat.....	62
3.6 Definisi Operasional Variabel .....	63
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	64
3.7.1 Tes .....	64
3.7.2 Non Tes .....	64
3.7.2.1 Observasi.....	64
3.7.2.2 Wawancara.....	65
3.7.2.3 Dokumentasi .....	65
3.7.2.4 Angket atau Kuesioner.....	65
3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	66
3.8.1 Uji Kelayakan .....	66
3.8.1.1 Analisis Kelayakan Media .....	66
3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa .....	67
3.8.2 Uji Validitas .....	69
3.8.3 Uji Reliabilitas.....	71
3.8.4 Tingkat Kesukaran.....	72
3.8.5 Daya Pembeda .....	73
3.9 Teknik Analisis Data .....	75
3.9.1 Analisis Data Awal.....	75
3.9.1.1 Uji Normalitas.....	76
3.9.2 Analisis Data Akhir .....	76
3.9.2.1 Uji <i>t-test</i> .....	76

3.9.2.2 Uji <i>N-gain</i> .....	78
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	79
4.1.1 Perancangan Produk .....	79
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	79
4.1.1.2 Rancangan Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	83
4.1.1.3 Desain Pengembangan Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	86
4.1.2 Hasil Produk .....	90
4.1.2.1 Hasil Penilaian Kelayakan Media .....	90
4.1.2.2 Revisi Produk .....	94
4.1.2.3 Tampilan Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	96
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk.....	99
4.1.3.1 Uji Coba Produk (Skala Kecil) .....	99
4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian (Skala Besar) .....	103
4.1.4 Analisis Data .....	107
4.1.4.1 Analisis Data Awal .....	107
4.1.4.2 Analisis Data Akhir.....	108
4.2 Pembahasan .....	110
4.2.1 Pengembangan Media <i>Pop up Box BUDI</i> .....	110
4.2.2 Kelayakan Media <i>Pop up Box BUDI</i> .....	112
4.2.3 Keefektifan Media <i>Pop up Box BUDI</i> .....	115
4.3 Implikasi Penelitian .....	118
4.3.1.1 Implikasi Teoretis.....	118
4.3.1.2 Implikasi Praktis .....	119
4.3.1.3 Implikasi Pedagogis .....	120
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	121
5.2 Saran .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	123
<b>LAMPIRAN</b> .....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan).....	42
Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (Sikap) .....	44
Tabel 2.3 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan).....	45
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	63
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media .....	67
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa.....	68
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	70
Tabel 3.5 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba .....	72
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	73
Tabel 3.7 Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	73
Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda.....	74
Tabel 3.9 Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	75
Tabel 3.10 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i> .....	78
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Anget Kebutuhan Guru.....	79
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Kebutuhan Siswa .....	81
Tabel 4.3 Rancangan Media <i>Pop Up Box</i> BUDI .....	83
Tabel 4.4 Desain Media <i>Pop Up Box</i> BUDI.....	86
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi .....	90
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media .....	92
Tabel 4.7 Saran Ahli Materi dan Media.....	94
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Produk (Skala Kecil).100	
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Produk (Skala Kecil)..102	
Tabel 4.10 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Pemakaian (Skala Besar).104	
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian (Skala Besar) .....	105
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian (Skala Besar) .....	106
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	108
Tabel 4.14 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	108
Tabel 4.15 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata .....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	21
Gambar 2.2 Tehnik <i>V-Folding</i> .....	27
Gambar 2.3 Tehnik <i>Internal Stand</i> .....	27
Gambar 2.4 Tehnik <i>Rotary</i> .....	27
Gambar 2.5 Tehnik <i>Mounth</i> .....	28
Gambar 2.6 Tehnik <i>Paralel Slide</i> .....	28
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir Penelitian .....	53
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>R&amp;D Borg and Gall</i> .....	56
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan .....	57
Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Media <i>Pop Up Box BUDI</i> ...	93
Gambar 4.2 Materi Sebelum Direvisi .....	94
Gambar 4.3 Materi Sesudah Direvisi .....	94
Gambar 4.4 Bahan Media Sebelum Direvisi .....	95
Gambar 4.5 Bahan Media Sesudah Direvisi .....	95
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Sebelum Direvisi .....	95
Gambar 4.7 Petunjuk Penggunaan Sesudah Direvisi.....	95
Gambar 4.8 Lingkaran Budaya Sebelum Direvisi .....	96
Gambar 4.9 Lingkaran Budaya Sesudah Direvisi .....	96
Gambar 4.10 Sampul Sisi Kotak Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	96
Gambar 4.11 Tutup Kotak Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	96
Gambar 4.12 Petunjuk Penggunaan Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	97
Gambar 4.13 Tampilan Media <i>Pop Up Box BUDI</i> Ketika Dibuka.....	97
Gambar 4.14 <i>Pop Up</i> Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Barat.....	98
Gambar 4.15 Materi Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Barat .....	98
Gambar 4.16 <i>Pop Up</i> Keragaman Budaya Provinsi Jawa Tengah.....	98
Gambar 4.17 Materi Keragaman Budaya Provinsi Jawa Tengah .....	98
Gambar 4.18 <i>Pop up</i> Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Timur.....	98
Gambar 4.19 Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Timur .....	98
Gambar 4.20 <i>Pop Up</i> Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan .....	99
Gambar 4.21 Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan .....	99
Gambar 4.22 Kuis Media <i>Pop Up Box BUDI</i> .....	99
Gambar 4.23 Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa .....	110

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media <i>Pop Up Box</i> BUDI .....	130
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru .....	136
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	138
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa .....	139
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	141
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru .....	143
Lampiran 7 Angket Kebutuhan Guru.....	144
Lampiran 8 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	147
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Angket Validasi Ahli Materi .....	150
Lampiran 10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	153
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Angket Validasi Ahli Media.....	156
Lampiran 12 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media .....	160
Lampiran 13 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	164
Lampiran 14 Soal Uji Coba.....	166
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	174
Lampiran 16 Hasil Jawab Soal Uji Coba .....	175
Lampiran 17 Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba .....	176
Lampiran 18 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	178
Lampiran 19 Analisis Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	180
Lampiran 20 Analisis Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba .....	182
Lampiran 21 Angket Tanggapan Siswa .....	184
Lampiran 22 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil.....	185
Lampiran 23 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Besar .....	186
Lampiran 24 Angket Tanggapan Guru .....	187
Lampiran 25 Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Kecil .....	189
Lampiran 26 Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Besar .....	191
Lampiran 27 Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 .....	193
Lampiran 28 Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	249
Lampiran 29 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	303
Lampiran 30 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	305
Lampiran 31 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	310
Lampiran 32 Hasil Jawab Soal <i>Pretest</i> .....	311
Lampiran 33 Hasil Jawab Soal <i>Posttest</i> .....	312
Lampiran 34 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> SDN Kupang 01.....	313
Lampiran 35 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	315
Lampiran 36 Uji <i>T-Test</i> (Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ).....	318
Lampiran 37 Uji <i>N-Gain</i> (Peningkatan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ).....	321



Lampiran 38 Surat Telah Melaksanakan Observasi .....	323
Lampiran 39 Surat Izin Penelitian Uji Coba Skala Kecil .....	324
Lampiran 40 Surat Izin Penelitian Uji Coba Skala Besar .....	325
Lampiran 41 Surat Telah Melaksanakan Penelitian Uji Coba Skala Kecil .....	326
Lampiran 42 Surat Telah Melaksanakan Penelitian Uji Coba Skala Besar .....	327
Lampiran 43 Dokumentasi Penelitian .....	328

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan sebagai usaha optimal yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dan perkembangan peserta didik. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan telah didukung adanya Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan. Pengembangan kurikulum sangat penting bagi suatu negara untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Saat ini kurikulum di Indonesia telah mengalami perkembangan dan penyempurnaan dari waktu sebelumnya yang dikembangkan berdasarkan

kebutuhan dan tuntutan perkembangan dalam dunia pendidikan. Perkembangan dan penyempurnaan tersebut ditunjukkan dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menggantikan Permendikbud Nomor 54 tahun 2013.

Sejalan dengan perkembangan kurikulum, Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 menegaskan bahwa substansi muatan pelajaran IPS untuk SD/MI dan SMP/MTs/SMPLB adalah IPS Terpadu yang merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. IPS mulai diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dari kelas IV sampai kelas VI, dengan ruang lingkup materi yang tercantum dalam Permendikbud RI No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (3) sistem sosial dan budaya (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sementara pada Permendikbud RI No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses pembelajaran bukan hanya saat kegiatan pembelajaran saja melainkan meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian proses dan hasil pembelajaran, serta pengawasan proses pembelajaran. Adanya Standar Isi dan Standar Proses pada pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang mempunyai jiwa demokratis, patriotis, serta bertanggung jawab.

Somantri (dalam Sapriya, 2017) menyatakan bahwa pendidikan IPS merupakan aktivitas dasar manusia yang secara ilmiah dan psikologis disajikan dan dikelompokkan melalui disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora bertujuan

agar tercapai tujuan pendidikan. Susanto (2016) menjelaskan tujuan utama pembelajaran IPS yaitu melatih kepekaan siswa terhadap ketimpangan dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, kualitas pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan lantaran masih terbilang rendah. Hal ini dibuktikan oleh survei *The Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) mengumumkan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) bahwa kemampuan pelajar Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara. Data ini menjadikan Indonesia berada di posisi enam terbawah, masih jauh di bawah negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darussalam.

Sesuai dengan hasil prapenelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di kelas IV SDN Kupang 01, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu media yang digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia kurang menarik dan terbatas sebab ukurannya kecil apabila digunakan untuk mengajar pada kelompok besar. Selain itu, materi yang diberikan guru terbatas yaitu bersumber pada buku siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga tidak bervariasi dan model pembelajaran masih konvensional. Akibatnya siswa kesulitan dalam memahami materi IPS. Pada hasil belajar Penilaian Tengah Semester 1 muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV dari jumlah keseluruhan 28 siswa, 15 siswa (54%) belum mencapai KKM dan 13 siswa (46%) sudah mencapai KKM, dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan

memotivasi peserta didik dapat diterapkan salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, yaitu tahap dimana mereka akan lebih memahami sesuatu dalam bentuk konkrit dari pada abstrak. Sehingga penggunaan media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran, sebagai penyalur pesan dari sesuatu yang abstrak menjadi hal konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2013) bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran supaya informasi yang disampaikan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Penggunaan media pembelajaran menurut Asyhar (2012) dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mendalam yang dilakukan oleh siswa dengan guru, teman sebaya, dan siswa dengan ilmuwan. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mengubah pola mengajar pendidik yaitu dari pendidik sebagai sumber belajar menjadi siswa belajar secara aktif dengan melalui berbagai sumber belajar dan pendidik mengambil peran sebagai fasilitator peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Kupang 01, penting adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran. hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *pop up box*. Menurut Mahayani, dkk (2018) *pop up box* merupakan kotak yang pada saat tutupnya dibuka muncul halaman *pop up* berbentuk 3D yang seakan-akan bergerak sehingga membuat pembaca takjub.

Pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti sehingga memilih mengembangkan media *pop up box*, yaitu didasarkan dari pendapat Bluemel dan Taylor (2012) bahwa penggunaan *pop up* memiliki fungsi sebagai, (1) alat menumbuhkan kecintaan membaca, (2) penghubung situasi kehidupan asli dengan simbol yang mewakilinya, (3) siswa yang lebih tua atau siswa yang berbakat dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, (4) Melalui gambar yang menarik akan memudahkan siswa dalam menangkap makna yang disampaikan.

Penelitian sebelumnya yang mendukung tentang pengembangan *pop up box* dilakukan oleh Nurlaelah, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak *Pop Up* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran kotak *pop up* mendapat kriteria yang sangat baik dari ahli dan praktisi. Selain itu, media kotak *pop up* mendapat kriteria yang cukup baik dari siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIC SMPN 19 Mataram.

Penelitian lain dilakukan oleh Biya Ebi Praheto dan Octavian Muning Sayekti dari jurnal internasional pada tahun 2018 dengan judul “*Pop Up “Aksara” in The Learning of Javanese Alphabets in Primary School*”. Salah satu materi berjenjang dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah adalah alfabet bahasa Jawa. Namun, dalam implementasinya ditemukan banyak kendala. Kendala tersebut disebabkan oleh materi yang sulit, motivasi belajar siswa yang rendah

dan kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut ialah melalui media pembelajaran. Media yang dirancang guna membantu menyampaikan dan menghafal materi huruf Jawa adalah media *pop up* "Aksara".

Guna mewujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran. Media *pop up box* dalam pembelajaran dapat menggunakan sebuah model pembelajaran yaitu *Cooperative Learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Menurut Huda (2014) model pembelajaran STAD merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdiri dari kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dan didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa".

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan hasil prapenelitian di Kelas IV SDN Kupang 01, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas kurang menarik dan terbatas.
2. Materi yang diberikan guru terbatas yaitu bersumber pada buku siswa.
3. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bervariasi dan model pembelajaran masih konvensional.

4. Siswa kesulitan dalam memahami materi IPS.
5. Hasil Penilaian Tengah Semester 1 siswa kelas IV SDN Kupang 01 pada muatan pembelajaran IPS banyak ditemukan yang masih rendah.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Peneliti memilih untuk membatasi ranah penelitian berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran untuk materi keragaman budaya Indonesia dikarenakan di sekolah belum tersedia media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti mengambil pemecahan masalah melalui pengembangan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka dirumuskan permasalahan berikut ini:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?
2. Apakah media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?



3. Apakah media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka diuraikan tujuan penelitian adalah:

1. Mengembangkan desain media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.
2. Menguji kelayakan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.
3. Menguji keefektifan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) muatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat penelitian yang didapat baik secara teoritis maupun secara praktis untuk siswa, guru, peneliti, dan juga sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian media *pop up box* BUDI dapat dijadikan sebagai teori

pendukung pada penelitian selanjutnya dan sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Penelitian menggunakan media *pop up box* BUDI diharapkan agar bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

1. Siswa

Siswa tertarik terhadap pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS.

2. Guru

Guru mendapatkan referensi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian yang dilakukan dapat menjadi acuan sebagai upaya perbaikan kegiatan belajar mengajar di sekolah melalui pengembangan media pembelajaran.

4. Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang berhubungan dengan pengembangan media *pop up box* BUDI (Budaya Indonesia) pada muatan pembelajaran IPS.

### **1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Pengembangan produk berupa media *pop up box* BUDI yang dilakukan peneliti mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media berupa kotak (*box*) berbentuk kubus dengan ukuran 20 x 20 x 20 cm berbahan kayu dengan tebal 0,5 cm yang dilapisi kertas sticker sebagai cover dan bagian dalam terdapat *pop up* yang dicetak menggunakan kertas *ivory 260 gsm*.
2. *Pop up box* BUDI menyajikan ilustrasi gambar berbentuk tiga dimensi yang dapat muncul ke permukaan dari setiap sisi dalam kubus ketika kotak dibuka.
3. Media *pop up box* BUDI berisi materi keragaman budaya Indonesia KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempet sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang pada tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku muatan pembelajaran IPS kelas IV.
4. Materi keragaman budaya Indonesia yang terdapat pada media *pop up box* BUDI terdiri dari 4 provinsi di Indonesia yaitu provinsi Sumatera Barat, Jawa Tengah, Kalimantan Timur dan Sulawesi Selatan. Setiap provinsi disajikan 5 gambar dan penjelasan kebudayaan provinsi tersebut. Kelima kebudayaan itu adalah rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik daerah.
5. Desain gambar pada media *pop up box* BUDI menggunakan warna yang cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat. Pemilihan jenis dan ukuran huruf disesuaikan sehingga dapat jelas dimengerti oleh siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Teoritis**

##### **2.1.1. Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1. Pengertian Belajar**

Secara entimologis sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar berarti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu” definisi ini memiliki pengertian menurut Baharudin dan Wahyuni (2015) bahwa belajar adalah sebuah aktivitas untuk mencapai kepandaian atau ilmu.

Susanto (2016) menerangkan belajar merupakan aktivitas yang dilaksanakan seseorang pada keadaan sadar yang secara sengaja untuk mendapatkan pemahaman konsep maupun pengetahuan baru yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku seseorang dalam bertindak, merasa, maupun dalam berfikir yang bersifat relative tetap. R. Gagne (dalam Susanto, 2016) menambahkan penjelasan belajar adalah proses organisme yaitu adanya perolehan pengalaman baru sehingga merubah perilaku seseorang. Belajar juga diartikan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui arahan dan bimbingan dari pendidik kepada peserta didik.

Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2016) belajar ialah proses peralihan perilaku seseorang yang mencakup segala aspek yang dikerjakan maupun dipikirkan.

Sesuai definisi para ahli, dapat dimaknai bahwa belajar merupakan proses

memperoleh pemahaman, pengetahuan yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku seseorang yang terbentuk melalui pengalaman.

#### **2.1.1.2. Unsur-Unsur Belajar**

Proses belajar merupakan suatu sistem yang mempunyai unsur saling terkait satu dengan yang lain sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Berdasarkan pendapat Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016) dalam kegiatan belajar terdapat empat unsur utama, yaitu:

- 1) Peserta didik, dapat diartikan sebagai seseorang yang sedang melakukan kegiatan belajar, tanpa mengenal usia.
- 2) Rangsangan, merupakan segala peristiwa yang merangsang penginderaan dari lingkungan sekitar.
- 3) Ingatan, yaitu ingatan tentang berbagai kemampuan yang sudah dipelajari berupa keterampilan, sikap, maupun pengetahuan.
- 4) Tanggapan, merupakan tindakan dari perwujudan ingatan yang berdampak pada perubahan perilaku.

Secara sederhana keempat unsur tersebut dapat dikaitkan menjadi suatu peristiwa. Mulai dari kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik apabila terjadi rangsangan yang mendorong memori untuk mengingat, sehingga peserta didik melakukan tindakan yang menjadi perubahan perilaku.

#### **2.1.1.3. Prinsip Belajar**

Gagne dan Brings (dalam Rifa'i dan Anni, 2016) berpendapat mengenai belajar, yaitu keterdekatan (*contiguiry*), pemberian penguatan (*reinforcement*), dan pengulangan (*repetition*). Kedekatan memiliki prinsip yaitu stimulus yang

ingin diberi tanggapan harus dalam waktu yang dekat dengan respon yang diharapkan. Prinsip penguatan menjelaskan bahwa hasil belajar yang menyenangkan akan menguatkan pembelajaran baru yang diperoleh peserta didik. Prinsip pengulangan menjelaskan bahwa retensi belajar dapat meningkat apabila stimulus dan respon diulang-ulang.

#### **2.1.1.4. Teori Belajar**

Teori merupakan perangkat prinsip-prinsip yang terorganisasi mengenai suatu peristiwa tertentu yang terjadi di lingkungan. Fungsi teori dalam belajar menurut Suprijono (2016), yaitu: (1) memberikan kerangka kerja konseptual untuk suatu informasi belajar; (2) memberi suatu rujukan dalam menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran; (3) mendiagnosis suatu masalah dalam kegiatan belajar mengajar; (4) mengkaji kejadian belajar dalam diri seseorang; dan (5) mengkaji faktor eksternal yang memfasilitasi proses belajar

##### 1) Teori Konstruktivisme

Menurut Susanto (2016) teori konstruktivisme yaitu kondisi dimana peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan mengecek serta merevisi informasi baru yang diterima dengan aturan lama. Trianto (2014) menambahkan bahwa teori konstruktivisme menuntut peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya disamping pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal senada juga dijelaskan oleh Rifa'i dan Anni (2016) bahwa teori konstruktivisme termasuk teori psikologis yang memiliki makna bahwa apabila peserta didik menghendaki informasi tersebut menjadi miliknya maka mereka harus membangun dan mentransformasikan informasi tersebut secara individu. Konstruktivisme seringkali dikaitkan dengan

pendekatan pendidikan yang mengadopsi pembelajaran aktif. Suprijono (2014) menyatakan pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajari artikulasi. Artinya belajar bukan saja mengonstruksikan makna dan membangun pemikiran saja, melainkan memerdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli dapat dimaknai bahwa teori konstruktivisme menekankan pada pembelajaran yang aktif. Siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri serta mentransfer informasi yang diperoleh, apakah masih sesuai dengan informasi yang telah didapat atau perlu untuk direvisi karena sudah tidak sesuai lagi. Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru dituntut untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik sehingga dapat menemukan pengetahuannya sendiri.

## 2) Teori Kognitif

Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2016), perkembangan kognitif terjadi dalam beberapa tahapan yang tetap dan saling terikat satu sama lain. Dalam setiap tahap perkembangan, seorang anak hanya bisa belajar atau melakukan tugas-tugas kognitif tertentu. Berikut ini adalah tingkat perkembangan anak sesuai teori Piaget.

- a) Tahap sensorik motorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh).
- b) Tahap praoperasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua subtahap, yaitu subtahap

simbolis 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif 4-7 tahun memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.

- c) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
- d) Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mempunyai rencana.

### 3) Teori Behavior

Rifa'i dan Anni (2016) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yaitu berwujud perilaku tampak (*overt behavior*) maupun tidak tampak (*inert behavior*) sehingga didapat hasil belajar yang permanen. Perubahan perilaku disebabkan oleh faktor stimulus/rangsangan yang menimbulkan respons bukan kemampuan dari dalam diri seseorang. Hal senada diungkapkan oleh Suprijono (2014) bahwa teori perilaku atau behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan stimulus dengan respon sehingga terbentuk kebiasaan dari proses pembiasaan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat dimaknai bahwa teori behavioristik menekankan pada perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh dari stimulus (rangsangan) dari luar.



## **2.1.2. Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran**

Gagne menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kejadian dari luar individu yang didesain guna mendukung proses internal peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik memproses informasi yang mereka peroleh guna mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui peristiwa belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Briggs menambahkan bahwa pembelajaran ditandai dengan kemudahan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan pada tahapan berikutnya melalui keseluruhan peristiwa belajar. Lebih lanjut dijelaskan, terjadinya proses komunikasi antar peserta didik maupun pendidik dengan peserta didik disebut proses pembelajaran (dalam Rifa'i dan Anni, 2016). Pengertian pembelajaran sesuai dengan pernyataan ahli dimaknai bahwa serangkaian kegiatan yang mendukung peserta didik untuk memproses informasi yang didapat melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun antar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan disebut pembelajaran.

### **2.1.2.2. Komponen-Komponen Pembelajaran**

Proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila tersedianya komponen pembelajaran yang mendukung. Komponen dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu komponen pembelajaran tidak tersedia maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal.

Rifa'i dan Anni (2016) menjelaskan komponen-komponen yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan yaitu hal yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran, berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setelah melakukan proses belajar siswa akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring. Dampak pengiring dapat berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan sebagainya.
- 2) Subjek Belajar merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena bukan hanya subjek tetapi juga berperan sebagai objek. Sebagai subjek, peserta didik adalah individu yang melakukan pembelajaran, sedangkan sebagai objek, peserta didik diharapkan mampu mencapai perubahan perilaku dari hasil belajar.
- 3) Materi Pelajaran merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi variasi dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam sistem silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku sumber.
- 4) Strategi Pembelajaran adalah pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat berfungsi dengan maksimal apabila pendidik dapat mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik peserta didik dan sebagainya
- 5) Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran selain komponen waktu dan metode mengajar.
- 6) Penunjang berupa fasilitas belajar, sumber belajar, alat pengajaran, bahan

pelajaran, dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah kegiatan pembelajaran.

### **2.1.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah, oleh karena itu tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip dalam pembelajaran menurut Susanto (2016) yaitu: prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu dan hubungan sosial. Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat dijelaskan secara singkat, sebagai berikut:

- 1) Prinsip motivasi adalah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak, sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 2) Prinsip latar belakang adalah upaya guru dalam proses belajar mengajar memperhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
- 3) Prinsip pemusatan perhatian adalah usaha memusatkan perhatian anak dengan jalan mengajukan suatu masalah yang akan dipecahkan lebih terarah untuk mencapai suatu tujuan.
- 4) Prinsip keterpaduan merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Oleh

karena itu, guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok lain atau subpokok bahasan dengan subpokok bahasan lain agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.

- 5) Prinsip pemecahan masalah adalah situasi belajar yang dihadapkan pada masalah-masalah. Hal ini dimaksudkan agar anak peka dan juga mendorong mereka untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan masalah yang sesuai dengan kemampuannya.
- 6) Prinsip menemukan ialah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang mengembangkan potensi anak tidak akan menyebabkan kebosanan.
- 7) Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan pada anak untuk bekerja, berbuat sesuatu akan memupuk kepercayaan diri, gembira dan puas karena kemampuannya tersalurkan dengan melihat hasil kerjanya.
- 8) Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar, karena dengan bermain, pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak akan berkembang.
- 9) Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.

10) Prinsip hubungan sosial, adalah sosialisai pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lainnya.

Pembelajaran memiliki prinsip dan tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Susanto (2016) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya sehingga mengarahkan pada proses belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan belajar.

### **2.1.3. Hakikat Media Pembelajaran**

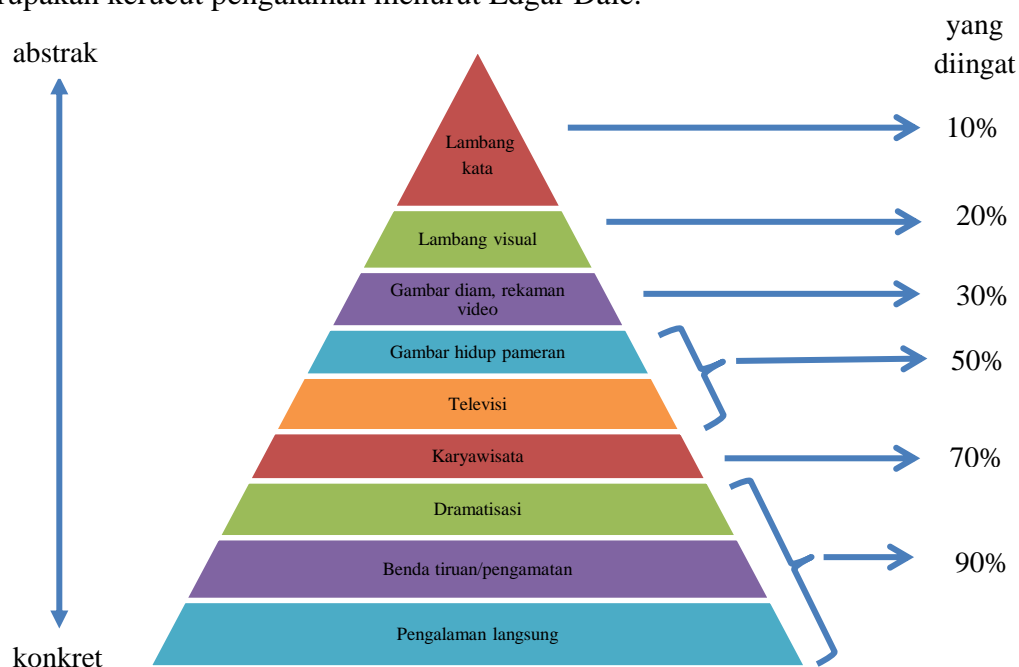
#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Suryani dan Agung (dalam Suryani, dkk, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan guru dalam mengajar untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Brings yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mendorong siswa supaya kegiatan belajar mengajar terlaksana. Sedangkan Kustandi dan Sutjipto (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran supaya informasi yang disampaikan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan pendapat tersebut, dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar agar mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.1.3.2 Landasan Dasar Pengembangan Media Pembelajaran

Landasan teori penggunaan media menurut Edgar Dale (dalam Arsyad, 2014) dikenal dengan istilah kerucut pengalaman Dale atau *Dale's Cone of Experience*. Menurut Dale hasil belajar seseorang mulai diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kemudian melalui benda tiruan, sampai dengan lambang verbal (abstrak). Berikut merupakan kerucut pengalaman menurut Edgar Dale.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2014) kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Semakin keatas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

### **2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat mempengaruhi berlangsungnya proses pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013) yaitu:

- 1) Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajarnya menjadi bertambah.
- 2) Memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran karena materi lebih mudah dipahami siswa
- 3) Metode yang digunakan lebih bervariasi sehingga guru tidak harus menjelaskan secara terus menerus dan membuat siswa bosan.
- 4) Kegiatan belajar yang dilakukan siswa lebih bervariasi.

Sesuai keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menambah motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran merupakan manfaat media pembelajaran. Selain itu, media juga bermanfaat sebagai selingan metode pengajaran yang digunakan guru agar lebih bervariasi, sehingga guru tidak terus-menerus menjelaskan materi.

### **2.1.3.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014) menyatakan ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif mendeskripsikan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Peristiwa atau obyek untuk diurutkan dan disusun ulang menggunakan media seperti fotografi, video *tape*, disket komputer dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) menggunakan kamera dapat mudah diproduksi.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan suatu kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

### **2.1.3.5 Fungsi Media Pembelajaran**

Media *pop up box* BUDI yang dikembangkan peneliti secara khusus termasuk media yang dapat dilihat dengan indera atau disebut dengan media visual. Fungsi media pembelajaran terutama media visual menurut Levie & Lentz (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013) adalah:

- 1) menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi termasuk fungsi atensi,
- 2) siswa terlihat menikmati pada saat membaca teks yang bergambar termasuk fungsi afektif,



- 3) visual atau gambar dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan yaitu fungsi kognitif,
- 4) mempermudah siswa yang kesulitan membaca untuk memahami teks yaitu fungsi kompensatoris.

### **2.1.3.6 Pengelompokan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2019) yaitu (1) media yang memiliki ukuran panjang dan lebar saja, disebut juga media grafis atau dua dimensi, misalnya gambar, komik, poster, diagram; (2) media yang memiliki beraneka bentuk model, meliputi model susun, diorama disebut juga media tiga dimensi; (3) media proyeksi meliputi film, penggunaan OHP, dan slide; dan (4) media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan.

Selanjutnya berdasarkan perkembangan teknologi menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014) media dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- 1) Media tradisional, meliputi: visual tidak diproyeksikan (foto, gambar, diagram); visual diproyeksikan (*slides*, proyeksi); cetak (*leaflet*, buku, modul); audio (rekaman); visual dinamis (televisi); dan permainan (teka-teki, permainan papan).
- 2) Media teknologi mutakhir atau modern, meliputi: berbasis mikroprosesor (permainan komputer) dan berbasis telekomunikasi (telekonferen).

### **2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Beberapa kriteria yang digunakan dalam memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2014) yaitu:

- 1) Berdasarkan tujuan yang diinginkan, berarti pemilihan suatu media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu mengacu kepada salah satu atau keseluruhan dari tiga ranah, pengetahuan; sikap; dan keterampilan.
- 2) Tepat, berarti bahwa media yang dipilih dapat mendukung materi pembelajaran.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama, berarti bahwa pemilihan media tidak perlu dipaksakan apabila biaya, waktu, dan bahannya tidak tersedia untuk memproduksinya. Selain itu terdapat kriteria untuk mempermudah guru dalam memilih media, yaitu mudah diperoleh/dibuat sendiri, tersedia di lingkungan sekitar, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, serta mudah dibawa dan dipindahkan.
- 4) Guru mampu menggunakannya, berarti guru sebagai penentu agar manfaat dan nilai dari media yang dipilih dapat diterima oleh peserta didik.
- 5) Pengelompokan sasaran, memiliki arti bahwa guru dalam memilih media semestinya dapat membedakan media mana yang efektif digunakan, yaitu disesuaikan dengan jenis dan jumlah kelompok, individu atau perorangan maupun kelompok kecil ataupun besar.
- 6) Mutu teknis, berarti setiap pemilihan media harus memenuhi persyaratan mutu teknis agar manfaat media dapat dirasakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini persyaratan mutu teknik untuk setiap pengembangan media antara satu dengan yang lain berbeda disesuaikan dengan jenis medianya, yaitu visual, auditif maupun audiovisual.

#### **2.1.4. Hakikat *Pop Up Box***

##### **2.1.4.1. Pengertian *Pop Up Box***

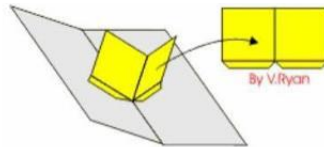
*Pop up* secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul-keluar”, *pop up* adalah gambar berbentuk tiga dimensi yang muncul dari permukaan kertas. Dewantari (dalam USAID, 2015) *pop up* merupakan kartu yang pada saat dibuka dapat menampilkan bentuk timbul atau 3D. Sedangkan Bluemel dan Taylor (2012) berpendapat bahwa *pop up* merupakan gambar yang dapat memberikan gerak dan interaksi dibuat dari kertas melalui teknik mekanik seperti menggulung, melipat, mendorong, memutar atau membalik. Sedangkan pengertian *pop up box* menurut Mahayani, dkk (2018) merupakan kotak yang pada saat tutupnya dibuka muncul halaman *pop up* berbentuk 3D yang seakan-akan bergerak sehingga membuat pembaca takjub. Pratiwi dan Damayanti (2019) menambahkan bahwa media *pop up box* memiliki bentuk kotak dan jika dibuka terdapat bagian-bagian yang bergerak serta memiliki visualisasi cerita yang menarik.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *pop up box* adalah kotak yang saat tutupnya dibuka sisi dalamnya akan memunculkan gambar berbentuk 3D yang seolah-olah bergerak ke permukaan. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media *pop up box* BUDI. *Pop up box* BUDI adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang pada saat tutupnya dibuka setiap sisi bagian dalam terdapat halaman *pop up* tentang keragaman budaya Indonesia.

##### **2.1.4.2. Teknik Pembuatan *Pop Up Box***

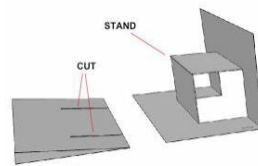
Terdapat 5 macam teknik pembuatan *pop up* menurut Syarif (dalam Aisyah, 2018) diantaranya sebagai berikut:

- 1) *V-Folding*, merupakan teknik penambahan panel lipat pada sisi gambar yang akan ditempelkan. Panel ditempelkan pada sisi dalam kartu sehingga tidak tampak dari luar. Dalam membuatnya harus memperhatikan sudutnya supaya tidak terjadi kemiringan.



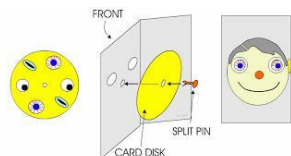
**Gambar 2.2** Teknik *V-Folding*

- 2) *Internal Stand*, merupakan sandaran kecil yang digunakan agar ketika dibuka gambarnya dapat berdiri. Cara membuatnya dengan memotong kertas yang dilipat tegak lurus dan diberi panel untuk ditempelkan pada kartu.



**Gambar 2.3** Teknik *Internal Stand*

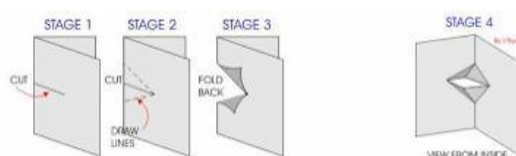
- 3) *Rotary*, merupakan teknik yang cara membuatnya dengan menyatukan dua bagian yang terpisah pada poros ditengah. Dalam membuat harus memperhatikan ketepatan porosnya.



**Gambar 2.4** Teknik *Rotary*

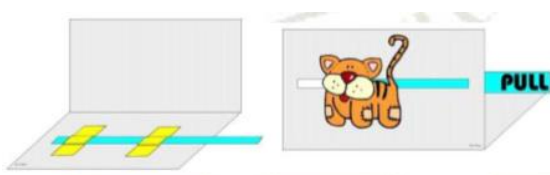
- 4) *Mounth*, Teknik yang biasanya digunakan untuk gerakan mulut suatu karakter di film kartun. Teknik ini merupakan gambaran dari teknik dua teknik single

slit yang berhadapan. Dengan satu potongan dibagian yang dilipat, lalu satu sisi dilipat ke atas dan satu ke bawah dengan sudut tertentu. Lalu dua sisi yang dilipat dibuka kembali dan dilipat ke bagian dalam.



**Gambar 2.5** Teknik *Mounth*

- 5) *Paralel Slide*, merupakan teknik yang digunakan apabila ada gerakan secara segaris. Dibuat dengan cara membuat lubang secukupnya sebagai lintasan, selanjutnya gambar dan panel ditempelkan dengan posisi gambar, kartu, panel, maka pada lapisan tengah terdapat kartu. Sehingga gambar dapat digerakan.



**Gambar 2.6** Teknik *Paralel Slide*

Sesuai dengan penjelasan tersebut, dapat dimaknai bahwa berbagai teknik dapat digunakan untuk membuat *pop up*. Teknik yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan media. Dalam membuat *pop up* dibutuhkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi, sehingga dapat menyajikan berbagai kejutan yang akan membuat pembaca terkagum-kagum saat membuka setiap halamannya.

#### **2.1.4.3. Fungsi *Pop Up Box***

Fungsi media *pop up box* menurut Bluemel dan Taylor (2012) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat menumbuhkan kecintaan membaca.

- 2) Penghubung situasi kehidupan asli dengan simbol yang mewakilinya.
- 3) Siswa yang lebih tua atau siswa yang berbakat dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.
- 4) Melalui gambar yang menarik akan memudahkan siswa dalam menangkap makna yang disampaikan.

#### **2.1.4.4. Kelebihan Media *Pop Up Box***

Kelebihan media *pop up box* menurut Dzuanda (dalam Dewanti, dkk, 2018) yaitu:

- 1) tampilan gambar yang dapat bergerak dan berubah-ubah serta serupa dengan benda aslinya sehingga memberikan kesan cerita yang menarik;
- 2) mengejutkan pembaca saat tiap sisinya dibuka;
- 3) menarik semangat untuk membaca;
- 4) memperjelas informasi yang disampaikan.

#### **2.1.4.5. Kelemahan Media *Pop Up Box***

Kelemahan dari *pop up* menurut Nafisah, dkk (2018) yaitu:

- 1) Tingkat keawetan *pop up* sangat kurang sebab bahan utama pembuatnya yaitu kertas.
- 2) Pembuatannya cukup rumit dan dibutuhkan ketelitian agar dapat menghasilkan gambar seolah-olah hidup dengan dimensi yang sempurna.

### **2.1.5. Hakikat Model Pembelajaran**

#### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Suprijono (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan arahan dalam menerapkan pembelajaran yang diwujudkan dalam kerangka

konseptual agar pengalaman belajar bisa diorganisasikan dalam mewujudkan tujuan belajar. Kerangka konseptual dibuat secara terstruktur yang akhirnya terbentuklah sebuah alur atau pola.

Shoimin (2016) berpendapat bahwa model pembelajaran mempunyai makna lebih luas dibandingkan strategi, metode, dan prosedur pembelajaran. Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai acuan guru saat melaksanakan proses pembelajaran. Ciri-ciri khusus model pembelajaran yaitu: (1) rasional teoritik logis dibuat oleh penciptanya; (2) basis pemikiran tentang tujuan belajar yang akan siswa capai; (3) sikap mengajar yang dibutuhkan agar pelaksanaan modelnya berhasil terlaksana; (4) lingkungan belajar yang dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Sesuai ulasan di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah prosedur terstruktur sebagai arahan pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan pengaplikasian model pembelajaran, pengalaman belajar siswa akan lebih berarti dan tercapainya hasil pembelajaran yang optimal.

#### **2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning***

Slavin (2015) berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran di mana para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Adapun pengertian *cooperative learning* merupakan model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam berkelompok kecil yang berjumlah empat orang secara kolaboratif untuk bisa merespon siswa lebih menarik minat dalam belajar (Susanto, 2016).

Istilah *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) berasal dari kata *coopertive* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim. Kegiatan koopertif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah belajar dengan memanfaatkan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar setiap anggota kelompok demi mencapai tujuan pembelajaran.

Model kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang didapat berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Berikut ini menurut Slavin (2015) tentang metode koopertif learning memiliki macam tipe pembelajaran kooperatif learning antara lain: (1) *student team achievement division* (STAD); (2) *team game tournament* (TGT); (3) jigsaw; (4) *team accelerated instruction* (TAI); (5) *coopertif integrated reading and composition* (CIRC); (6) *group investigation* (GI); (7) *number head together*; (8) *complex instruction*; (9) *structure dyadic methods*. Berbagai macam metode pembelajaran tersebut *student teams-achievement divisions* (STAD) cocok untuk bekerja sama dan saling mendukung satu sama lain untuk memudahkan peserta didik belajar aktif dan termotivasi dalam proses belajar yang berlangsung di kelas.

### **2.1.5.3 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD**

#### ***(Student Teams-Achievement Divisions)***

*Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) menurut Huda (2014)



merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Bukannya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras dan etnis.

#### **2.1.5.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe STAD**

langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe STAD (Fathurrohman, 2015), adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajran atau permasalahan kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang ingin dicapai.
- 2) Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh skor awal.
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan gender.
- 4) Bahan materi yang telah dipersiapkan didiskusikan dalam kelompok untuk mencapai kompetensi dasar.
- 5) Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang dipelajari.
- 6) Guru memberikan teks/kuis kepada setiap siswa secara individual.
- 7) Guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

#### **2.1.5.5 Kelebihan Model STAD**

Kelebihan dari model STAD menurut Shoimin (2016), yaitu: (1) siswa bekerja sama dalam mencapai dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok; (2) siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama; (3) aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok; (4) interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat; (5) meningkatkan kecakapan individual; (6) meningkatkan kecakapan kelompok; (7) tidak bersifat kompetitif; (8) tidak memiliki rasa dendam.

#### **2.1.5.6 Kekurangan Model STAD**

Kekurangan dari model STAD menurut Shoimin (2016), yaitu: (1) kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang; (2) siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan; (3) membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum; (4) membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif; (5) membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif; (6) menuntut siswa tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

### **2.1.6. Hakikat IPS SD**

#### **2.1.6.1. Pengertian IPS**

Gunawan (2014) menyebutkan bahwa hakikat IPS adalah suatu kajian

yang menelaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya.

Somantri (dalam Sapriya, 2017) menyatakan bahwa pendidikan IPS merupakan aktivitas dasar manusia yang secara ilmiah dan psikologis disajikan dan dikelompokkan melalui disiplin ilmu-ilmu sosial dan humoniora bertujuan agar tercapai tujuan pendidikan.

Sesuai dengan pendapat ahli mengenai IPS, dimaknai bahwa IPS adalah muatan pembelajaran yang mempelajari keadaan masyarakat dengan segala fenomenanya, meliputi lingkungan, perubahan masyarakat, dan masalah-masalah di masyarakat yang dikemas secara ilmiah. Dalam mempelajari IPS diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan bersikap dan berpikir kritis sebagai individu yang hidup ditengah masyarakat sehingga menjadikan warga negara yang bertanggungjawab.

#### **2.1.6.2. Tujuan Pembelajaran IPS**

Mulai dari pendidikan dasar hingga menengah Ilmu Pendidikan Sosial sudah perlu diberikan, dengan rasionalisasi menurut Makmun (2014) sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mengatur bahan, informasi dan atau kemampuan yang dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna;
- 2) Siswa lebih peka dan tanggap terhadap masalah sosial secara logis dan bertanggungjawab;
- 3) Siswa dapat menambah toleransi dan persaudaraan di lingkungan masyarakat.

Susanto (2016) menjelaskan tujuan utama pembelajaran IPS yaitu melatih kepekaan siswa terhadap ketimpangan dan masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Chapin dan Messick (dalam Susanto, 2016) tujuan pendidikan IPS secara khusus dikelompokkan menjadi 4 komponen yaitu:

- 1) Siswa diberikan pengetahuan terkait dengan pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- 2) Membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam mencari dan memproses atau mengolah informasi.
- 3) Dapat mengembangkan sikap/nilai demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- 4) Siswa berkesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Sesuai penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa supaya dapat bersosialisasi dengan baik di dalam masyarakat.

### **2.1.6.3. Ruang Lingkup IPS**

Gunawan (2014) ruang lingkup IPS mencakup: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (5) IPS SD sebagai pendidikan global, artinya menanamkan pengetahuan dan sikap kebhinekaan bangsa, menanamkan kesadaran bangsa yang saling bergantung, menanamkan kesadaran

kemudahan komunikasi dan transportasi antar bangsa, mengurangi kebodohan, kemiskinan, dan perusakan lingkungan.

Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi ruang lingkup IPS mencakup aspek: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, kaitannya dengan hubungan sosial-geografi, ketiga aspek tersebut tidak terpisahkan sebab selalu berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, kaitannya dengan sejarah, ruang lingkup IPS meliputi semua masa lampau, masa kini, dan masa mendatang dengan berbagai perkembangan yang ada; (3) sistem sosial dan budaya, kaitannya dengan politik-budaya, ruang lingkup IPS mencakup berbagai struktur sosial di masyarakat dan juga hasil dari interaksi manusia dan lingkungan budayanya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, kaitannya dengan ekonomi, ruang lingkup IPS juga mencakup berbagai kegiatan manusia utamanya dalam dalam memenuhi kebutuhan dan kesejahteraannya.

Sesuai pemaparan tersebut, disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS mencakup manusia, tempat, lingkungan, waktu, perubahan, keberlanjutan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Materi dalam penelitian ini yaitu keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang menjadi ruang lingkup sistem sosial dan budaya.

#### **2.1.6.4. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD**

Susanto (2016) mengemukakan lima karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD, yaitu:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial yaitu gabungan dari unsur-unsur ilmu murni antara lain geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan ilmu dalam bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

- 2) Kompetensi dasar IPS merupakan kompetensi dasar dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menjadi pokok bahasan atau tema tertentu.
- 3) Kompetensi dasar IPS juga berhubungan dengan berbagai permasalahan sosial yang dirumuskan melalui pendekatan interdisipliner.
- 4) Kompetensi dasar IPS dapat menyangkut situasi, peristiwa, atau perubahan dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan prinsip sebab-akibat, wilayah, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, permasalahan sosial serta upaya pemenuhan kehidupan.
- 5) Kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi untuk mengkaji dan memahami fenomena sosial atau permasalahan sosial serta manusia secara menyeluruh.

#### **2.1.6.5. Keterampilan Dasar IPS**

Guru selain berperan dalam pendidikan formal, juga berperan dalam kehidupan masyarakat. Kehidupan manusia menimbulkan berbagai masalah. Untuk mengungkapkan permasalahan pendidikan, penerapan IPS dengan pendekatan interdisipliner dapat membantu mengungkap sebab dan pemecahan masalah pendidikan. Penerapan keterampilan IPS dalam kehidupan bermasyarakat dapat dibahas dari beberapa aspek, seperti keterampilan mental, personal, sosial, motorik, dan intelektual (Taneo, 2010).

##### **1) Keterampilan Mental**

Mental meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap. Setiap bangsa memiliki sikap mental yang berbeda. Dalam kehidupan masyarakat, masih

banyak ditemui sikap mental yang tidak cocok. Sikap mental yang mendorong pembangunan juga merupakan keterampilan IPS, diantaranya: (1) memandang hidup bisa diperbaiki; (2) menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil terbaik; (3) mempunyai kesadaran waktu yang tinggi; (4) mampu menyatakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.

#### 2) Keterampilan Personal

Manusia sebagai individu mempunyai potensi untuk berkembang melalui proses pendidikan disertai penanaman nilai dan norma sosial budaya sehingga membentuk kepribadian. Dengan bekal pengetahuan IPS, dapat memberikan ciri atau karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian.

#### 3) Keterampilan Sosial

Masalah sosial yang ada di masyarakat sangatlah beragam dan kompleks. Keterampilan-keterampilan dasar IPS yang diperlukan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat diantaranya: (1) melibatkan diri dalam kegiatan pembangunan bersama masyarakat sehingga dituntut bertindak kreatif dan inovatif; (2) menyadarkan masyarakat untuk menjaga nilai-nilai luhur dalam Pancasila maupun agama; (3) perlunya ketrampilan sosial untuk memecahkan dan mencari jalan keluar atas masalah sosial yang terjadi.

#### 4) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik dapat dikembangkan dan dibina melalui latihan dan koordinasi indera serta anggota badan. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan berbagai media pembelajaran merupakan sarana yang baik

untuk melatih keterampilan motorik siswa. Agar kemampuan motorik siswa meningkat, siswa harus melakukan latihan.

#### 5) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual merupakan keterampilan yang berkaitan dengan kecerdasan otak, dan bertujuan melatih berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah yang nyata dalam kehidupan masyarakat. Keterampilan IPS memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan yang akan melatih keterampilan intelektualnya.

#### **2.1.6.6. Implementasi Media *Pop Up Box* BUDI pada Muatan Pembelajaran IPS di SD**

Pembelajaran yang terjadi dalam muatan pelajaran IPS di SD harus mengingat fakta bahwa cara berpikir anak usia SD bergerak dari pemikiran yang kongkrit menuju pemikiran yang abstrak. Padahal bahan materi IPS pada umumnya penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, Gunawan (2014) menjelaskan bahwa IPS SD bergerak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas mulai dari yang kongkrit menuju yang abstrak dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit ke yang lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya. Sehingga dalam pembelajarannya, materi IPS di SD diambil atau dipilih dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa.

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada pokok materi “Keragaman Budaya Indonesia” untuk kelas IV dengan media



*pop up box* BUDI dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*):

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru mengondisikan kelas dan siswa agar siap belajar.
- 3) Guru mengajak siswa untuk berdoa dengan dipimpin oleh salah satu siswa.
- 4) Guru melakukan presensi.
- 5) Menyanyikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”.
- 6) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab:
  - Apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia?
  - Sebutkan contoh keragaman tersebut?
- 7) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 8) Guru menyampaikan tema, subtema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.
- 9) Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai salah satu nama kebudayaan di daerah tempat tinggal siswa.
- 10) Guru membentuk kelompok yang terdiri 4-5 siswa, kemudian membagikan media *pop up box* BUDI kepada setiap kelompok.
- 11) Siswa mengamati dan membaca materi keragaman budaya yang terdapat dalam media *pop up box* BUDI.
- 12) Guru memberikan penekanan pada siswa tentang materi keragaman budaya di Indonesia meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional dan senjata tradisional.
- 13) Guru meminta setiap kelompok untuk bermain kuis yang terdapat dalam

media *pop up box* BUDI secara bergantian.

- 14) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dari hasil kuis siswa.
- 15) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- 16) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- 17) Guru memberikan tindak lanjut berupa pengayaan atau pembelajaran remedial dan mengadakan refleksi serta kesan pesan selama mengikuti pembelajaran hari ini
- 18) Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- 19) Siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.
- 20) Guru mengucapkan salam penutup.

### **2.1.7. Hakikat Hasil Belajar**

#### **2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar**

Susanto (2016) menjelaskan bahwa hasil belajar ialah semua perubahan yang siswa alami dan diperoleh dari kegiatan belajar yang berhubungan dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Rifa'i dan Anni (2016) mengemukakan hasil belajar ialah perubahan perilaku peserta didik sesudah melangsungkan proses pembelajaran. Aspek-aspeknya bergantung pada apa yang sudah siswa pelajari.

Sudjana dan Rivai (2019) menjelaskan hasil belajar ialah perubahan sikap yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik yang siswa miliki, dan

pengalaman belajar mereka terima. Gagne (dalam Sudjana dan Rivai, 2019) membagi hasil belajar meliputi: (1) informasi verbal, pengungkapan pengetahuan secara lisan atau tertulis; (2) kererampilan intelektual, kemampuan aktivitas kognitif; (3) keterampilan motoris, kemampuan melakukan aktivitas; (4) strategi kognitif, kemampuan menyalurkan aktivitas kognitif perihal konsep dan pemecahan masalah; (5) sikap, kemampuan melaksanakan sesuatu sesuai nilai-nilai yang berlaku.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencakup segala hal yang dipelajari baik aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor).

### **2.1.7.2 Ranah Hasil Belajar**

Hasil belajar dinyatakan berhasil jika tujuan pendidikan telah tercapai. Sudjana dan Rivai (2019) mengatakan bahwa hasil belajar siswa bisa dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

#### 1) Ranah Kognitif

Hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan menurut Bloom yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.1** Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan)

<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kata Kerja Operasional</b>
Mengingat	Kemampuan mengulang kembali materi pelajaran sebelumnya.	mendefinisikan, menjelaskan, menemukan, mengidentifikasi, menamai, mendaftar, memilih, menunjukkan, menyatakan,

		menghafalkan, menempatkan, mencocokkan, melabeli, apa, dimana, yang mana, siapa, dan mengapa
Memahami	Kemampuan untuk menangkap atau membangun makna dari materi.	membandingkan, menyimpulkan, membedakan, mendefinisikan, menunjukkan, menjelaskan, memperkirakan, meringkas, mengidentifikasi, menafsirkan, memparafrase, memprediksi, menceritakan kembali, menulis ulang, dan memahami.
Menerapkan	Kemampuan untuk menggunakan bahan belajar atau untuk menerapkan materi dalam situasi baru.	beradaptasi, memilih, hadir, membangun, menentukan, mengembangkan, menghasilkan, menggambarkan, mempraktikan, mengilustrasikan, memodifikasi, mengorganisir, memprediksi, membuat sketsa, memecahkan, dan merespon
Menganalisis	Kemampuan memecahkan atau membedakan bagian dari bahan ke dalam komponen sehingga memudahkan untuk memahami struktur organisasinya.	menganalisis, menanyakan, mengklasifikasi, mereview, membandingkan, memilih, mengkontraskan, memantau, mengkorelasikan, mengedit, mendiagramkan, membedakan, memeriksa, menjelaskan, mengelompokkan, mensortir, menyimpulkan, mengidentifikasi, mengamati, menyusun, bernalar, membuat garis besar, mengurutkan, dan mensurvei
Mengevaluasi	Kemampuan menilai, memeriksa, dan bahkan kritik nilai bahan untuk tujuan tertentu.	menilai, memverifikasi, memilih, membandingkan, menyimpulkan, mempertimbangkan, membangun, mengkontraskan, mengkritik, menentukan, mengestimasi, menjelaskan, menghubungkan, menafsirkan, memberikan alasan, memprioritaskan, membuktikan, merekomendasikan, meringkas, mendukung, dan menguji.
Membuat	Kemampuan dalam mengaplikasikan konsep materi pelajaran menjadi suatu produk atau membuat	menyusun, mengumpulkan, menggabungkan, menulis, menghubungkan, membangun, mengkoordinasikan, membuat,

	suatu pola atau struktur dari berbagai unsur sehingga dapat membentuk struktur atau makna baru.	mendesain, mengembangkan, menjelaskan, merumuskan, meringkaskan, mengumpulkan, menghasilkan, menggrafikan, membayangkan, memperbaiki, mengintegrasikan, memodelkan, merencanakan, menciptakan, menginteraksikan, memutuskan, mengorganisir, menggambarkan, memproduksi, menerbitkan, menyusun ulang, mengorganisir kembali, merevisi, menulis ulang, meringkas, mensintesis, dan menguji,
--	---	---

## 2) Ranah Afektif

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

**Tabel 2.2** Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (Sikap)

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

## 3) Ranah Psikomotorik

Kelima kategori penilaian ranah psikomotorik berupa meniru, manipulasi,

presisi, artikulasi dan naturalisasi yang sebelumnya terdiri atas enam tingkatan yaitu memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan. Kata kerja operasional dari kelima kategori tersebut dijelaskan pada tabel dibawah.

**Tabel 2.3** Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

<b>P1 Meniru</b>	<b>P2 Manipulasi</b>	<b>P3 Presisi</b>	<b>P4 Artikulasi</b>	<b>P5 Naturalisasi</b>
Menyalin	Kembali	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	membuat	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Membangun	Menyempurnakan	Mengatasi	Menegelola
Mengulangi	Melakukan	Mengkalibrasi	Menggabungkan	
Mematuhi	Melaksanakan	Mengendalikan	Beradaptasi	
Mengaktifkan	Menerapkan	Mengalihkan	Memodifikasi	
Menyesuaikan	Mengoreksi	Menggantikan	Merumuskan	
Menggabungkan	Mendemonstrasi	Memutar	Mengalihkan	
Melamar	Merancang	Mengirim	Mempertajam	
Mengatur	Memilah	Memindahkan	Membentuk	
Mengumpulkan	Melatih	Mendorong	Memadankan	
Menimbang	Memperbaiki	Menarik	Menggunakan	
Memperkecil	Mengidentifikasi	Memproduksi	Memulai	
Membangun	Mengisi	Mencampur	Menyetir	
Mengubah	Menempatkan	Mengoperasikan	Menjelaskan	
Membersihkan	Membuat	Mengemas	Menempel	
Memosisikan	Memanipulasi	Membungkus	Mensketsa	
	Mereparasi		Mendengarkan	
	Mencampur		Menimbang	

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

### **2.1.7.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh peserta didik melalui hasil interaksi dengan faktor internal maupun eksternal yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) faktor internal, ialah suatu hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya: tingkat motivasi belajar, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan, minat dan perhatian, sikap, ketekunan, serta kecerdasan.
- 2) faktor eksternal, ialah suatu hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2016) menyebutkan, ada dua faktor yaitu kondisi internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Kondisi internal mencakup kondisi psikis (kemampuan intelektual dan emosional) kondisi fisik (kesehatan organ tubuh); dan kondisi sosial (kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Kondisi eksternal mencakup beberapa hal, diantaranya keadaan lingkungan, tempat belajar, iklim, variasi dan tingkat kesulitan materi dan budaya belajar masyarakat.

Peneliti memaknai dari beberapa pendapat di atas bahwa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu faktor internal (bersumber dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar luar siswa). Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, sehingga kedua faktor tersebut harus dipahami dengan baik agar hasil belajar didapatkan dengan optimal

## 2.2. Kajian Empiris

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian pengembangan media *pop up box* BUDI yang diperoleh dari jurnal, baik dalam cakupan nasional maupun internasional yaitu.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Bahtiar dan Pratiwi (2017) diambil dari Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar berjudul “Media PUL (*Pop Up Large*) Berbasis Audio dengan Pemanfaatan Limbah Kertas sebagai Optimalisasi Pendidikan Beretika pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar tentang pendidikan karakter meningkat optimal melalui implementasi media PUL (*Pop Up Large*).
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Sary, dkk (2018) diambil dari Jurnal Pendidikan Berkarakter berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Salatiga 10 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar pra siklus 70,2, siklus I 76,5 dan siklus II 84, sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *pop up book* dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran IPS.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ningtias, dkk (2019) diambil dari Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai



Penguatan Kognitif Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop-up book* yang dikembangkan berdampak pada hasil belajar siswa.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Sari (2018) diambil dari *International Journal of Elementary Education* dengan judul “*Development of Pop Up Book Media Material Distinguishing Characteristics of Healthy and Unfit Environments Class III Students Elementary School*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan valid dan mendapat respon positif dari guru dan siswa.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dan Supriadi (2019) diambil dari Jurnal Matematika dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak *Pop-Up* untuk Anak Autisme” menyatakan bahwa media kotak *pop-up* efektif diterapkan dan layak digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Tirtoni, dkk (2019) diambil dari Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara dengan judul “Pengembangan Media *Smart Exploding Box* Berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking* untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dari hasil penilaian ahli.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Muhardini, dkk (2020) diambil dari Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Box* Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa dari hasil validasi, uji coba

terbatas dan uji coba lapangan produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan berpengaruh terhadap kemampuan memahami konsep tematik siswa.

- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana, dkk (2020) diambil dari Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah” menyatakan bahwa media *Pop-Up book* berbasis CTL dapat meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam memecahkan masalah.
- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarti dan Handayani pada tahun 2017 diambil dari Jurnal Pendidikan Guru MI berjudul “Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) untuk siswa Kelas III SD/MI” menyatakan bahwa media pembelajaran Pokari Pokabu valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar pada materi pengelompokkan tumbuhan.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Mariani, dkk pada tahun 2014 diambil dari *Internasional Journal of Education and Research* dengan judul “*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*” menyatakan bahwa *Mathematics Pop Up Book* berbantuan PBL efektif digunakan di kelas VIII terhadap kemampuan tata ruang pada materi geometri.
- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Mahadzir dan Phung pada tahun 2013 diambil dari *Journal of Research & Method in Education* dengan judul “*The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language*

*Learning For National Primary School*". Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality Pop-Up Book* dapat mendukung dan memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Prasartong dan Dennis pada tahun 2016 diambil dari *International Journal of Research Granthaalayah* berjudul "*The Use of Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level*" menyatakan bahwa penggunaan *pop-up dictionary* mendapat tanggapan dan sikap positif dari siswa.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi, dkk (2017) diambil dari *In 3rd International Conference on Theory & Practice* dengan judul "*The Development of Pop-Up Book Media to Improve 4th Grade Students Learning Outcomes of Civic Education*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop up book* layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa.
- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyah dan Sari pada tahun 2018 diambil dari Jurnal Bidang Pendidikan Dasar dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media *pop up book* oleh ahli dan hasil data keterterapan termasuk kategori valid digunakan.
- 15) Penelitian yang dilakukan oleh Belva, dkk (2015) diambil dari Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY dengan judul "*POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil

validasi menyatakan media termasuk kategori sesuai dan hasil uji lapangan dari kelas eksperimen ke kelas kontrol mengalami peningkatan secara signifikan.

- 16) Penelitian yang dilakukan oleh Firzad pada tahun 2015 diambil dari Jurnal Pendidikan Seni dengan judul “Pembuatan Ilustrasi Buku *Pop-Up* sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-Nama Binatang pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menghasilkan dua karya ilustrasi buku, yaitu ilustrasi buku *pop-up* kombinasi yang terdiri dari 26 gambar ilustrasi dan *pop-up* binatang dan ilustrasi buku *pop-up volvelle or wheel* yang terbagi menjadi empat seri.
- 17) Penelitian yang dilakukan oleh Raesita, dkk (2019) diambil dari Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Pop-Up* Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa melalui penggunaan media *pop-up* berbasis tematik.
- 18) Penelitian yang dilakukan oleh Najahah dan Oemar (2016) diambil dari Jurnal Seni Rupa dengan judul “Perancangan Buku *Pop-Up* sebagai Media Pembelajaran tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa”. Hasil dari perancangan menghasilkan berupa buku berukuran A4 yang berisi 6 halaman dengan menggunakan teknik dasar *pop-up* yakni *V-Fold* dan *Floting Layer*.
- 19) Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, dkk (2018) diambil dari Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED berjudul “Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Tema Diriku Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian

menyatakan bahwa media Kotak Tematik layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas I SD Supriyadi Semarang.

20) Penelitian yang dilakukan oleh Rengganis dan Naqiyah (2017) diambil dari Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up* sebagai Pengenalan Bimbingan dan Konseling Komprehensif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop-up* pengenalan bimbingan dan konseling komprehensif telah memenuhi kriteria aspektabilitas untuk digunakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cerme.

Penelitian-penelitian sebelumnya tersebut berguna sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Box* BUDI (Budaya Indonesia) Muatan Pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa”.

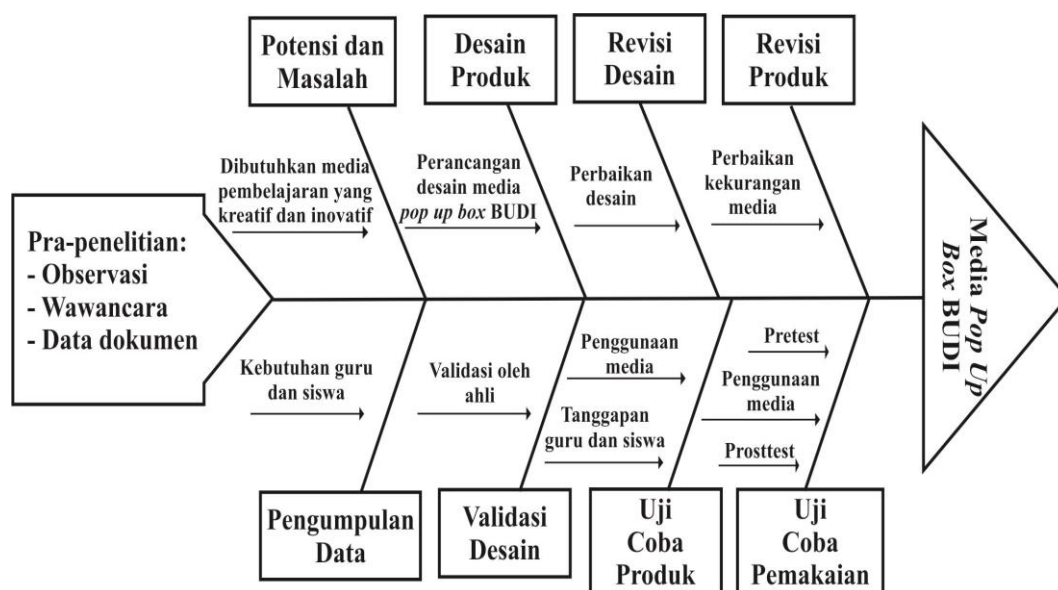
### **2.3. Kerangka Berpikir**

Permasalahan yang telah diidentifikasi di SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa antara lain: (1) Penggunaan media pembelajaran di kelas kurang menarik dan terbatas; (2) materi yang diberikan guru terbatas yaitu bersumber pada buku siswa; (3) pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bervariasi dan model pembelajaran masih konvensional; (4) siswa kesulitan dalam memahami materi IPS; (5) hasil Penilaian Tengah Semester 1 siswa kelas IV SDN Kupang 01 pada muatan pembelajaran IPS banyak ditemukan yang masih rendah.

Perbaikan pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dilakukan oleh peneliti agar pembelajaran lebih inovatif dan hasil belajar siswa meningkat yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia adalah media *pop up box* BUDI.

*Pop up box* menurut Anggraeni dan Sukirno (2019) terkenal dengan tampilan gambar yang memiliki dimensi, salah satu bagian dapat berubah bentuk apabila halamannya dibuka atau bagiannya digeser. Media *pop up box* mempunyai kemampuan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah pembelajaran sehingga materi lebih dipahami oleh siswa.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.7** Kerangka Berpikir Penelitian

#### 2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah dalam

penelitian. Hipotesis harus dibuktikan kebenarannya lewat data yang terkumpul (Sugiyono, 2016). Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : pengembangan media *pop up box* BUDI muatan pembelajaran IPS tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.

H<sub>a</sub> : pengembangan media *pop up box* BUDI muatan pembelajaran IPS efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Sesuai hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media *pop up box* BUDI dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media *pop up box* BUDI telah dilakukan peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono yang mengadaptasi model pengembangan Borg *and* Gall melalui beberapa langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.
2. Media *pop up box* BUDI materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS untuk siswa Kelas IV yang sudah dikembangkan memperoleh persentase skor kelayakan materi sebesar 91,66% (sangat layak) dan persentase skor kelayakan media sebesar 88,33% (sangat layak).
3. Media *pop up box* BUDI efektif digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS kelas IV. Terbukti dari perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* melalui uji *t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,777 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,048 serta hasil uji *N-gain* diperoleh sebesar 0,528 dengan kriteria sedang.



## 5.2. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Media *pop up box* BUDI dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS.
2. Guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Pihak sekolah dapat menggunakan penelitian pengembangan media *pop up box* BUDI sebagai upaya perbaikan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
4. Peneliti dapat memberikan kontribusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dengan mengembangkan media *pop up box* BUDI sebagai bekal saat terjun ke dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, A. S. & Munisah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Kelas IVB SDN Purwoyoso 02 Semarang. *Joyful Learning Journal*, 8 (2).
- Ahmadi, F., Fakhruddin, Trimurtini, & Khasanah, K. 2017. The Development of Pop Up Book Media to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes of Civic Education. *In 3rd International Conference on Theory & Practice*.
- Aisyah, A. M. 2018. Pengembangan Media Pop Up Box pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anggraeni, D. N., & Sukirno, S. 2019. Media Pembelajaran Pop-Up Box Simulasi MYOB Accounting pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 16-30.
- Aprilia, E., & Supriadi, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Kotak Pop-Up untuk Anak Autisme. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 241-247.
- Arikunto, Suharsimi. 2016a. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016b. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Aryanti, N. & Hartati. 2017. Pengembangan Buku Panduan Menulis Puisi dengan Media Pop-Up Book Siswa Kelas III. *Joyful Learning Journal*, 6 (3).
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Baharuddin & Wahyuni. E. N. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. 2017. Media PUL (Pop Up Large) Berbasis Audio dengan Pemanfaatan Limbah Kertas sebagai Optimalisasi Pendidikan Beretika pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 1(2), 63-69.

- Belva, A., Undari, S. R., Sa'adah, N., Yahya, W. I., & Widowati, I. 2015. POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, (1).
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. 2012. *Pop-Up Books: A Guide for Teacher and Librarians*. California: Libraries Unlimited.
- Dewanti, H., Toenlioe, A. J., & Soepriyanto, Y. 2019. Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221-228.
- Fadilah, D. N., Rais, R., & Handayani, D. E. 2018. Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Number Head Together Tema Diriku Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 9(1).
- Faradilla, I. & Sismulyasih, N. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Concept Sentece Menggunakan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Gugus Patimura. *Joyful Learning Journal*, 8 (1).
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Firzad, E. B. A. 2015. Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up sebagai Media Pengenalan Huruf dan Nama-Nama Binatang pada Anak Usia Dini. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1).
- Gunawan, Rudy. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isnaini, I. F. & Sulistyorini, S. 2017. Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 6 (3).
- Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 22-32.
- Kustandi, C & Sutjipto. B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Lestari, K. E., & Yudhanegara, R. M. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahadzir, N. N., & Phung, L. F. 2013. The Use of Augmented Reality Pop-Up Book to Increase Motivation in English Language Learning for National Primary School. *Journal of Research & Method in Education*, 1(1), 26-38.
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. 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*, 9(2), 98-108.
- Makmun, M. N. Z. 2014. Pengembangan Pembelajaran IPA (sains) dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Berbasis Integrasi Interkoneksi). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 79-98.
- Mariani, S. W., & Kusumawardani, E. D. 2014. The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againsts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter. *Internasional Journal of Education and Research*, 2(2), 531-548.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 284-291.
- Nafisah, D., Saputra, H. J., & Untari, M. F. A. 2018. Pengembangan Media Black Box pada Model Pembelajaran CTL Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(4), 343-351.
- Najahah, I., & Oemar, E. A. B. 2016. Perancangan Buku Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa. *Jurnal Seni Rupa*, 4(03).
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. 2019. Pengembangan Media Pop-up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115-120.
- Nurlaelah, N., Sabaryati, J., & Zulkarnain, Z. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(1), 15-22.

- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. 2020. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-11.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permana, E. P., & Sari, Y. E. P. 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*, 2(1).
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. 2018. Pop Up “Aksara” In The Learning Of Javanese Alphabets In Primary School. In *Proceeding of PGSD UST International Conference on Education* (Vol. 1).
- Prasarntong, N., & Dennis, N. K. 2016. The Use of Pop-Up Dictionary for English Vocabulary Learning for Primary School Level. *International Journal of Research \_ Granthaalayah*, 7(4), 213-219.
- Pratiwi, Y. C., & Damayanti, I. M. 2019. Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5).
- Purmintasari, Y. D., & PU, E. J. 2017. Penggunaan Media Ilustrasi Pop-Up Sejarah dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri Batusari. *Khazanah Pendidikan*, 10(2).
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaaluasi Pengajaran* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raesita, M., Robandi, B., & Rengganis, I. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pop-up Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 114-124.
- Rengganis, M. A. N., & Naqiyah, N. 2017. Pengembangan Media Pop-Up sebagai Pengenalan Bimbingan dan Konseling Komprehensif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*, 7(3).
- Rifa'i, A. & Anni. C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sapriya. 2019. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sary, A. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. 2018. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Salatiga 10 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 354-360.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slavin, Robert, E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. 2017. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 109-118.
- Sugiyono. 2016a. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suprpto, H. A., Rusdi, M., & Paryono, P. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taneo, S. P. 2010. *Kajian IPS*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Tirtoni, F., Su'udiyah, F., & Susilo, J. 2019. Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(1), 191-204.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tsanidya, D. N. & Wulandari, D. 2019. Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora. *Joyful Learning Journal*, 8 (3).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- USAID PRIORITAS: Prioritizing Reform, Innovation, and Opportunities for Reaching Indonesia's Teachers, Administrators, and Students. 2015. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: Pembelajaran Literasi untuk SD/MI di LPTK. Jakarta: USAID PRIORITAS.