

**ARTIKEL ILMIAH**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BERBASIS  
BUDAYA LOKAL SUB TEMA KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSAKU SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR  
SKRIPSI**

Oleh  
**MUHAMMAD SHOLEH**  
**A1D113004**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK* BERBASIS  
BUDAYA LOKAL SUB TEMA KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSAKU SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**Diajukan Oleh:  
MUHAMMAD SHOLEH  
A1D113004**

PGSD FKIP UNIVERSITAS JAMBI

---

**ABSTRAK**

Sholeh, Muhammad. 2017, "*Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Dosen Pembimbing (1) Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd. (II) Dwi Kurnia Hayati, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: media *Pop-Up*, PPKn, Budaya Lokal.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu sarana guna membantu memudahkan proses pembelajaran. Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tertentu yang telah dibuatkan formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Untuk itu dalam mengembangkan media dapat dilakukan dengan cara pengemasan kembali informasi yang berasal dari buku-buku teks SD, modul, selain itu informasi dapat diperoleh melalui internet, majalah ilmiah, jurnal penelitian maupun lingkungan sekitar yang berhubungan dengan materi. Informasi-informasi tersebut kemudian dikemas ke dalam bentuk media yang relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media *Pop-Up Book*, untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal.

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini menghasilkan media *Pop-Up* berbasis budaya lokal sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang tujuannya memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Media ini dapat digunakan secara kelompok maupun mandiri.

Hasil dari penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah (1) Media *Pop-Up* berbasis budaya lokal terdapat materi ajar yang memiliki bagian yang dapat bergerak dengan unsur dua dimensi. (2) Memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 97 % dengan kategori “sangat baik”, untuk hasil uji ahli media mencapai tingkat kevalidan 91 % dengan kategori “sangat baik” dan layak diuji cobakan. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media *Pop-Up* berbasis budaya lokal siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up* yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

## I. PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tertentu yang telah dibuatkan formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. “Media pembelajaran menurut Aqid (2013:5) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media digunakan untuk membantu terciptanya pembelajaran yang baik”.

Untuk itu dalam mengembangkan media dapat dilakukan dengan cara pengemasan kembali informasi yang berasal dari buku-buku teks SD, modul, selain itu informasi dapat diperoleh melalui internet, majalah ilmiah, jurnal penelitian maupun lingkungan sekitar yang berhubungan dengan materi. Informasi-informasi tersebut kemudian dikemas ke dalam bentuk media yang relevan.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2016 dan melakukan wawancara guru mengaku masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan guru yang bukan jurusan kependidikan dan keguruan. Sehingga media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif, kurang menarik, dan memiliki keterterapan yang rendah.

Solusi pemecahan masalah di atas dilakukan dengan dua alternatif untuk terlaksananya pembelajaran sesuai yang diinginkan yaitu: *pertama*, mengembangkan media yang sesuai secara teoritis, sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan budaya siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri. *Kedua*, mendekatkan

pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan/keunggulan masyarakat di daerahnya (Kabupaten/kota, provinsi).

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu terdapat ketidaksesuaian media yang digunakan guru sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pada kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar yang digunakan guru berisi materi yang masih bersifat umum dan belum mendekati siswa dengan lingkungan terdekatnya, Sementara pada KI dan KD Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV harus mengangkat budaya lokal khususnya provinsi Jambi.

“Menurut Dzuanda (2011:1) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”. Pemilihan media *pop-up book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan dua dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang akan dikemas ke dalam bentuk *Pop-Up Book*. Berdasarkan penelitian sebelumnya media *Pop-Up Book* sangat praktis dan memiliki ketertarikan dalam bentuknya karena memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsur dua dimensi. Media yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga memudahkan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan ini berfungsi sebagai solusi memberi kelengkapan materi budaya berbasis lokal sesuai dengan KI dan KD. Media pembelajaran ini dikemas dengan gambar asli tentang budaya lokal. Hal ini akan membuat siswa tertarik dengan inovasi media pembelajaran yang ditawarkan peneliti. Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam proses pembelajaran yang tujuannya memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, media ini dapat digunakan secara kelompok maupun mandiri.

Pengembangan media ini dirancang dengan dilengkapi gambar yang asli berdasarkan muatan materi pada pembelajaran 1 Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa yang disampaikan bertujuan agar siswa mengenal budaya lokal Provinsi Jambi. Sesuai dengan KI dan KD pada sub tema yang akan diteliti. Media yang dibuat dengan warna-warna menarik, gambar asli, dan bentuknya praktis. Hal ini akan memiliki kesan tersendiri kepada siswa sehingga lebih mudah masuk dalam ingatan saat menggunakan media ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Penelitian Relevan**

### **2.2 Teori Belajar**

#### **2.2.1 Teori Kognitif Piaget**

##### **2.2.1.1 Konsep Dasar Teori Piaget**

Piaget tertarik pada perubahan-perubahan kualitatif dari perkembangan mental sejak lahir sampai dewasa. Adanya perubahan-perubahan kualitatif ini disebabkan oleh faktor-faktor biologis, tetapi pengaruhnya tidak dominan. “Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf”. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas.

“Menurut Piaget (dalam Swadarma 2013:28) anak-anak pada masa konkret operasional ini telah mampu menyadari konservasi, yakni kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak. Hal ini adalah karena pada tahap ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi, yaitu: negasi, resiprokrasi, dan identitas”.

##### **2.2.2 Belajar dan Pembelajaran**

Pengertian Belajar “Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Rifa’i dan Anni. 2010:82)”. “Menurut Kurniawan (2010:4) belajar ialah suatu proses interaksi individu dengan pengalaman dan lingkungannya yang menyebabkan perubahan tingkah laku”. “Daryanto (2010:2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh perubahan perilaku seseorang dari hasil pengalaman di dalam interaksi dengan lingkungan”.

### **2.3 Media Pembelajaran**

Secara umum media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. “Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. “Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Kustandi (2011:8) yang mengemukakan istilah media atau *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

#### **2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. “Levie & Lentz (dalam Kustandi, 2011:19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris”.

### 2.3.2 *Pop-Up Book* Sebagai Media Pembelajaran

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

### 2.3.3 Pengertian *Pop-Up Book*

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop-Up Book*. “Menurut Dzuanda (2011: 1) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”.

### 2.3.4 Jenis-jenis Teknik *Pop-Up*

Menurut Sabuda (diakses di [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com) tanggal 2 September 2016) terdapat beberapa macam teknik *pop-up* diantaranya sebagai berikut.

- a. *Transformations*. Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal
- b. *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
- c. *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
- d. *Pull-tabs*. Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
- e. *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
- f. *Box and cylinder*. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka. Terdapat beberapa teknik *Pop-Up* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan *Pop-Up Book*. Dalam pembuatan *Pop-Up Book* ini peneliti menggunakan teknik *transformations*.

### 2.3.5 Manfaat Media *Pop-Up Book*

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) manfaat dari media *Pop-Up Book* yaitu:

- a. Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- b. Mendekatkan anak dengan orang tua karena *Pop-Up Book* memberi kesempatan orang tua mendampingi anak saat menggunakannya.

- c. Mengembangkan kreatifitas anak
- d. Merangsang imajinasi anak
- e. Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk pada benda
- f. Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada anak

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media *Pop-Up Book* bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik yakni membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, penggunaan media *Pop-Up Book* dapat memudahkan siswa dalam belajar tematik.

#### 2.4 Karakteristik Siswa Kelas IV SD

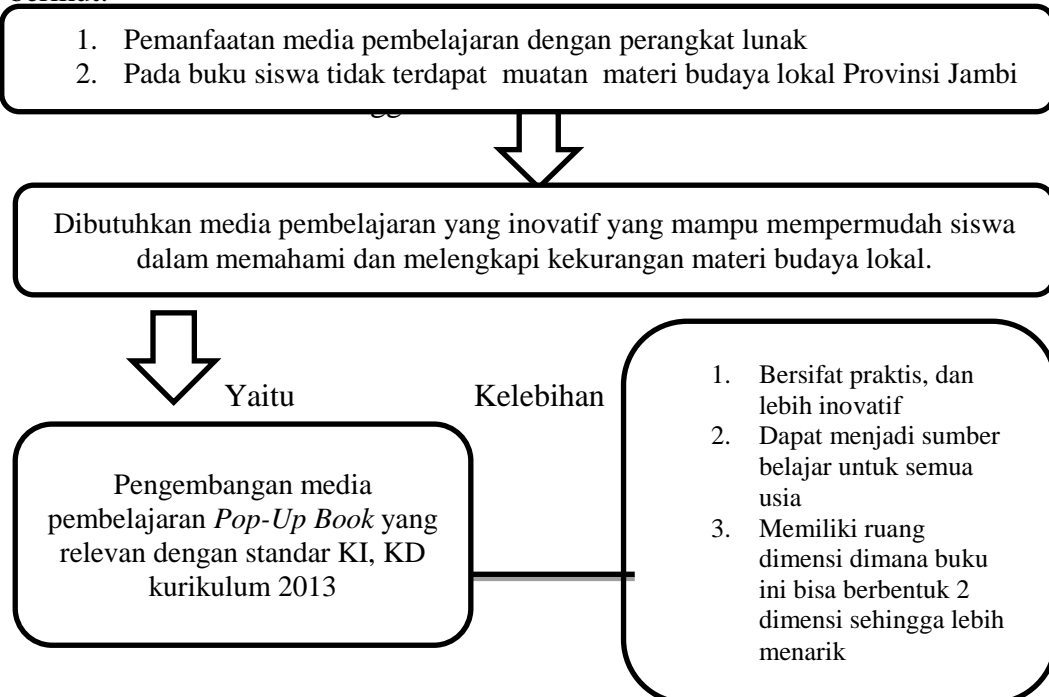
Ketika seorang memasuki usia Sekolah Dasar, yakni antara 6-12 tahun, pada masa ini anak mengalami transisi yang ditandai dengan berakhirnya masa kanak-kanak, yaitu suatu masa ketika anak tumbuh dan berkembang dalam semua bidang dan mulai pada suatu fase perkembangan yang lebih perlahan-lahan. “Menurut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

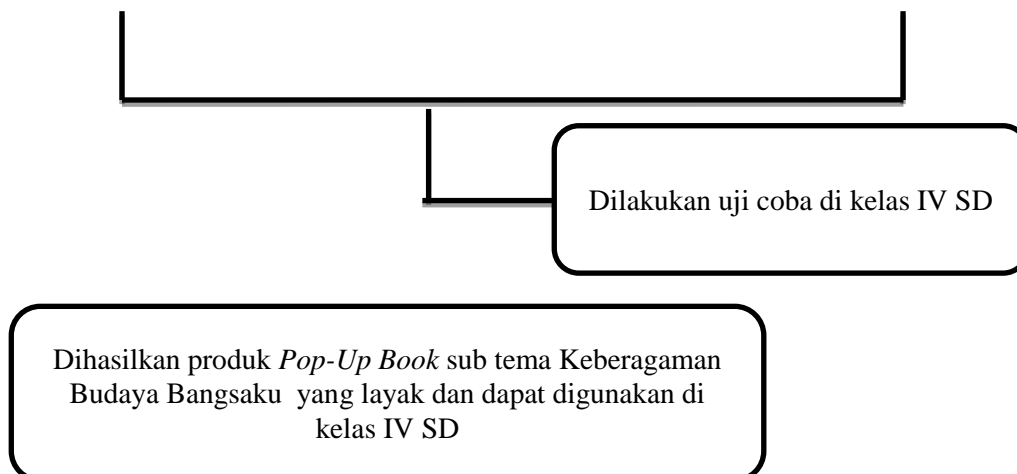
“Menurut teori Gestalt, pembelajaran haruslah bermakna dan menekankan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Berdasarkan tahap perkembangan anak tersebut, proses pembelajaran seharusnya sesuai dengan perkembangan siswa serta memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Program pembelajaran disusun secara fleksibel dan memperhatikan perbedaan individual anak;
2. Pembelajaran disajikan secara variatif melalui banyak aktivitas;
3. Melibatkan penggunaan berbagai media dan sumber belajar sehingga memungkinkan anak terlibat secara penuh dengan menggunakan berbagai proses perkembangannya (Budiamin, dkk., 2009: 84)”.

#### 2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir pengembangan *Pop-Up Book* dalam penelitian ini sebagai berikut:





Gambar 1. Kerangka berfikir penelitian Layak (setelah di validasi oleh tim ahli dan guru, kemudian direvisi)

### III. METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). “Menurut Sugiono (2013: 297) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dalam pengembangan terdapat berbagai model-model pengembangan salah satunya ADDIE menurut Benny (2010: 125) memaparkan ADDIE adalah singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), and Evaluasi (*evaluation*).

#### 3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan ini diperlukan prosedur kerja yang sistematis yang terarah sehingga diharapkan dapat terencana dengan baik. Prosedur pengembangan media *Pop-Up Book* yang mengadopsi langkah dari model ADDIE. Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### 3.2.1 Analisis (*analysis*)

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, langkah pertama melakukan analisis materi pokok pembelajaran, tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator pada silabus kelas IV SD semester 1, membaca buku guru dan buku siswa pada pembelajaran 1 dengan fokus pembelajaran PPKn, IPS, SBdp, dan Bahasa Indonesia. Tema indah nya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsa. Setelah materi ditentukan, tahap selanjutnya adalah menganalisis tujuan pembelajaran.



### **3.2.2 Desain (*design*)**

Pengembangan media *Pop-Up Book* diperlukan desain atau perancangan. Adapun desain produk dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan KI, KD, materi, dan tujuan pembelajaran.
2. Menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
3. Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).
4. Pembuatan rancangan teknik media *Pop-Up Book*.
5. Menentukan bahan yang akan digunakan.
6. Menentukan ukuran setiap komponen yang akan digunakan.
7. Merangkai produk sesuai dengan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **3.2.3 Pengembangan Media (*Development*)**

Pada tahap desain, telah disusun kerangka konseptual. Kerangka konseptual dapat direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap pengembangan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan bahan yang akan digunakan  
Pengembangan media *Pop-Up Book* berbentuk dua dimensi membutuhkan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dipakai. Penelitian ini membutuhkan kertas A4, kertas A3, kertas Photo, gunting, lem kertas, printer.
2. Menentukan ukuran benda yang akan digunakan  
Ukuran sangat penting untuk membuat suatu bentuk benda, agar terlihat indah, menarik dan efektif. Setelah alat dan bahan lengkap peneliti menetapkan ukuran yang ideal untuk membuat produk media *Pop-Up Book*. Ukuran kertas A4 dan lembar *Pop-Up Book* kertas A3. Tinggi gambar *Pop-Up Book*.

### **3.2.3 Implementasi (*Implementation*)**

Tahap ini diimplementasi media yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu dikelas. Implementasi penelitian ini hanya untuk mengetahui kepraktisan media *Pop-Up Book*.

### **3.2.4 Evaluasi**

Evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan melalui catatan harian yang dilakukan selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan.

## **3.3 Jenis Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi ini adalah jenis data formatif yang dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu data dari evaluasi tahap pertama pada validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Tahap kedua data dari hasil uji coba kelompok kecil. Seluruh data yang diperoleh kemudian dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua bagian, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dan data kuantitatif diperoleh dari data validasi ahli pembelajaran dan ahli media.

## **3.4 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen dalam pengembangan ini berupa angket dan wawancara. Angket yaitu daftar pernyataan yang harus ditanggapi oleh responden sendiri dengan memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Instrumen ini berupa lembar validasi dari ahli pembelajaran dan ahli media. Lembar validasi pembelajaran digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media yang

dikembangkan dan relevansinya terhadap kompetensi diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan dalam pembelajaran. Wawancara kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar dari peserta didik yang telah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media <i>Pop-Up Book</i> Berbasis Budaya Lokal pada sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Rapi	1. Media yang digunakan rapi dalam penyajiannya
	Menarik	1. Media yang digunakan menarik.
	Cocok dan tepat sasaran	1. Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan. 2. Media mampu mengaplikasikan 5 (lima) langkah saintifik. 3. Kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada tema
	Relevan dengan topik yang diajarkan	1. Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan
	Praktis	1. Media yang dihasilkan praktis. 2. Media dapat digunakan secara berulang.
	Berkualitas baik	1. Media berkualitas baik
	Ukuran sesuai dengan kelompok kecil	1. Ukuran media sesuai dengan kelompok kecil. 2. Mudah dibawa dan disimpan.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media <i>Pop-Up</i>	KD	1. Sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ditemakan.
	Indikator	1. Sesuai dengan Indikator pembelajaran.
	Tujuan	1. Sesuai dengan Tujuan pembelajaran.
	Konsep	1. Kesesuaian media dengan konsep pembelajaran.
	Mengamati (observasi)	1. Membangun pemahaman terhadap materi keragaman budaya bangsa berbasis budaya lokal melalui media <i>Pop-Up Book</i> . 2. Dengan media <i>Pop-Up Book</i> peserta didik mampu mengidentifikasi serta menggali informasi tentang keragaman budaya lokal.
	Menanya	1. Media <i>Pop-Up Book</i> dapat mendorong Peserta didik untuk bertanya. 2. Memberikan kesempatan Peserta didik mencari informasi materi keragaman budaya bangsa berbasis budaya lokal.

<i>Book</i> Berbasis Budaya Lokal pada sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Mengumpulkan Informasi	1. Peserta didik mendapatkan informasi pendukung dengan mengamati jenis dan dan keragaman budaya lokal melalui media <i>Pop-Up Book</i> . 2. Peserta didik dapat melihat perbedaan keragaman budaya dengan menggunakan media tersebut. 3. Peserta didik mampu menggali pengetahuan secara mandiri pada materi keragaman budaya bangsaku.
	Mengasosiasikan/ Mengolah Informasi/ Menalar	1. Peserta didik dapat mengolah dan memproses informasi yang telah didapatkan. 2. Peserta didik dapat menyimpulkan ciri-ciri budaya lokal. 3. Peserta didik mampu menyimpulkan materi.
	Mengkomunikasikan	1. Peserta didik dapat menyampaikan informasi hasil kesimpulan mengenai materi keragaman budaya bangsaku.
	Kemanfaatan	1. Sumber belajar 2. Sebagai alat bantu pembelajaran 3. Menunbuhkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran 4. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik secara terbimbing dan mandiri 5. Dapat melihat aktivitas peserta didik secara individu dan kelompok 6. Dapat melihat tingkat kemampuan peserta didik terhadap materi keragaman budaya bangsaku

### 3.5 Teknik Analisis Data

Pada tahap akhir validasi semua item-item data dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat hasil dari sebuah pengembangan. Menurut Sugiono (2013:335) menjelaskan bahwa "Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain".

(Sumber: Sukardi 2009:146)

Analisis data kuantitatif (angket validasi) dalam pengembangan ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \% \text{ (Arikunto, 2006)}$$

Keterannan:

$P$  = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Jumlah nilai jawaban respon

$\sum Xi$  = Jumlah Nilai ideal

### 3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76 – 100	Valid (tidak perlu revisi)
56 – 75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40 – 55	Kurang Valid (Revisi)
0 – 39	Tidak Valid (Revisi)

(Sumber: Arikunto, 2006)

Selanjutnya analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli dan wawancara peserta didik, teknik ini dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data ini dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran.

## IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan keberagaman budaya bangsaku berbasis budaya lokal yang dikemas dalam bentuk *Pop-Up Book* (buku bergerak) pada kelas IV Sekolah Dasar. Setelah produk media selesai dan sesuai yang dikembangkan, dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE menurut Sugiono (2013: 136) dengan langkah-langkah meliputi:

1. Tahap *analysis*, merupakan suatu proses tahap *needs assesment* (analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan).
2. Tahap *design*, menjelaskan tentang konsep rancangan produk dan spesifikasi awal produk, alat dan bahan yang dibutuhkan.
3. Tahap *development*, menjelaskan substansi revisi secara naratif deskriptif yang diberikan oleh para validator, menjelaskan paparan hasil penilaian validator dan hasil wawancara peserta didik.
4. Tahap *implementation*, diterapkan secara simulasi pengajaran dalam bentuk kelompok kecil dan besar untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.
5. Tahap *evaluation*, memberikan evaluasi antar tahap maupun evaluasi keseluruhan untuk kelayakan produk yang dihasilkan.

#### 4.1.1 Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk menyiapkan media *Pop-Up Book*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu memaparkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, identifikasi masalah dan deskripsi karakteristik peserta didik di kelas IV, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Analisis pembelajaran yang dibutuhkan pada produk pengembangan sebagai berikut:

##### 4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

##### 4.1.1.2 Karakteristik Peserta Didik

#### 4.1.2 Desain

Setelah menganalisis materi, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, tahap selanjutnya adalah mendesain media. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal.

#### 4.1.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap mengembangkan produk media *Pop-Up Book*. Setelah produk dibuat sesuai yang dikembangkan dilakukan validasi oleh

validator yakni, validasi media dan validasi materi kemudian direvisi. Setelah direvisi maka dilakukan uji coba kelompok kecil.

#### **4.1.3.1 Validasi Produk**

#### **4.1.4 Implementasi**

#### **4.1.4 Evaluasi (*Evaluation*)**

### **4.2 Pembahasan Pengembangan**

Proses pengembangan media *Pop-Up Book* untuk pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis yang dapat digunakan dalam pengembangan suatu produk. Model ini disusun secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar. Setiap tahapan dalam model ADDIE mudah dipahami dan diimplikasikan dalam mengembangkan produk pengembangan seperti, buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya (Tegeh, 2014:41).

## **V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **5.1 Kesimpulan**

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media *Pop-Up Book* dengan prosedur pembuatan produk dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi dengan model ADDIE. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Resier dan Molendda ini merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif, dinamis dan membantu struktur pembelajaran dengan baik.
2. Berdasarkan penelitian pengembangan ini, dapat diketahui validitas media *Pop-Up Book* yang meliputi validasi media, validasi pembelajaran. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 73 % dan dilakukan revisi media, pada validasi tahap kedua diperoleh nilai rata-rata 86 % dan dilakukan revisi tahap terakhir oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 91 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diuji cobakan. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata yaitu 97 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diujicobakan. Dari hasil validasi oleh tim ahli, maka dapat diketahui tingkat kelayakan produk media tersebut. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok kecil untuk mengetahui kevalidan dari media *Pop-Up Book* pada materi keberagaman budaya bangsa berbasis budaya lokal kelas IV Sekolah Dasar. Dari ujicoba tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa respon peserta didik secara menyeluruh terhadap media *Pop-Up Book* yakni media lebih menarik dan mudah dalam penggunaannya.
3. Pada tahap uji coba membuat kelompok kecil dengan jumlah peserta didik enam orang dengan berbagai tingkatan kemampuan. Berdasarkan wawancara respon peserta didik terhadap media *Pop-Up* memberi tanggapan baik dan peserta didik merasa senang belajar menggunakan media *Pop-Up*. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV Bapak Jumadi, S.Sy. beliau memberikan tanggapan bahwa media *Pop-Up* sesuai dengan materi Sub Tema 1 Pembelajaran 1 siswa kelas IV Sekolah Dasar dan media *Pop-Up* praktis digunakan.

## 5.2 Rekomendasi Pengembangan

1. Ketersediaan perangkat pembelajaran media *Pop-Up Book* yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Penulis menyarankan kepada guru kelas dapat menggunakan perangkat pembelajaran media *Pop-Up Book* pada pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penulis juga menyarankan untuk penelitian pengembangan berikutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk menghasilkan media yang lebih menarik serta lebih baik.
3. Penulis menyarankan, peneliti lain bisa melanjutkan penelitian ini menggunakan media yang telah dikembangkan dalam bentuk eksperimen maupun penelitian tindakan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_.2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo persada : Jakarta.
- Asnawir, Usman, M. Basyiruddin & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Budiamin, Amin., dkk. 2009. *Bimbingan Konseling*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Dzuanda B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, tokoh-tokoh Wayang seri "Gatokaca" (Tugas Akhir)*. Surabaya: Institut Teknologi SepuluhNovember Surabaya.
- Febrianto, M. Fatchul M. 2014. *"Penerapan Media dalam Bentuk Pop-Up Book pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iizuka, Satoshi., et al. 2011. "An Interactive Design System for Pop-Up Cards with Physical Simulation". *International Journal of Computer Graphics*. Vol.27, No. 6-8. Page 605-612. USA: Springer-Verlag New York.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jannah, Ikhsania Nikmatul. 2015. *"Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Virus Kelas X SMA" Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Muljiono, P. 2011. Model Penelitian Pengembangan Dick and Carey. From <https://marioyosefkabosu.wordpress.com/2016/12/21/pos-blog-pertama/>, diunduh 6 April 2017.

- Okamura, Sosuke. 2010. "An Assistant Interface to Design and Produce A Pop-Up Card". *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*. Vol.1,No.2. Page 40-50. USA: IGI Publishing Hershey.
- Pramesti, Jatu 2015. "Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri PAKEM I".*Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sabuda, Robet. 2007. Make Your Own Pop-Up. [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com). (diakses pada 2 September 2016)
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.Bandung : Alfa.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Swadarma, doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tegeh, M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.