

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* TEMA
MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN DI KELAS III SD**

**(Penelitian Pengembangan *Media Pop Up Book* Tema Menyayangi
Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan bagi
Kehidupan Manusia di kelas III SD Insan Kamil Bangkinang
Kota)**

SKRIPSI



Oleh:

DEVI ARDILA

NIM. 1786206017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

BANGKINANG

2021

ABSTRAK

Devi Ardila, (2021): Pengembangan Media *Pop Up Book* Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Dikelas III SD

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas media *pop up book* pada muatan pembelajaran tematik materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan dikelas III SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Insan Kamil Bangkinang Kota dengan objek penelitian pengembangan media *pop up book*. Pengembangan media *pop up book* divalidasi oleh tiga orang validator yaitu validator ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas produk pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia adalah sangat valid dengan rata-rata nilai 4 oleh ahli validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas III SD.

Kata Kunci: *Media Pop Up Book, Menyayangi tumbuhan dan hewan.*

ABSTRACT

Devi Ardila, (2021): Development of Pop Up Book Media with the Theme of Loving Plants and Animals in Grade III Elementary School

This study aims to describe the level of validity of the pop up book media on the thematic learning content of the theme 2 love plants and animals in the third grade of elementary school. The type of research used is development research. The subjects of this research is the third grade students of SD Insan Kamil Bangkinang City with the object of research being the development of pop up book media. The pop up book media development was validated by three validators, namely material expert validators. In data collection technique used is a validation sheet. The result of this study prove that the level of validity of the product development of pop up book media on learning theme 2 loving plants and animals sub-theme 2 benefits of animals for human life is very valid with an average value of 4 by validator experts. These results indicate that the development pop up book media is suitable for use as a learning medium in learning theme 2, loving plants and animals, sub-theme 2, the benefits of animals for human life in third grade elementary school.

Keywords: *Pop Up Book Media, Loving Plants And Animals.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTARLAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Spesifik Produk yang Dihasilkan.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Asumsi dan Batas Penelitian	6
G. Defenisi Istilah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Model Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Subjek Uji Coba	35
F. Jenis Data	36
BAB IV HASSIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	55
B. Implikasi	55
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Prosedur Penelitian	26
Tabel 3.2	Ringkasan (Summary) Kegiatan Pada Tahap Preliminary Research	30
Tabel 3.3	Kriteria Validitas Materi	37
Tabel 4.1	Visualisasi Media <i>Pop Up Book</i> Pada Pembelajaran Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia Dikelas III SD	48
Tabel 4.2	Hasil Validasi Media <i>Pop Up Book</i> Pada Materi Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Bagi Kehidupan Manusia .	51
Tabel 4.3	Saran Validasi Ahli terhadap Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku yang Digunakan dalam Proses Pembelajaran.....	2
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	23
Gambar 3.1 Lapisan-lapisan Evaluasi Formatif Model Pengembangan Plomp	25
Gambar 4.1 Peta Konsep	41
Gambar 4.2 Cover Media <i>Pop Up Book</i> Tema 2 Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia	43
Gambar 4.3 Cara Menggunakan Media <i>Pop Up Book</i> Dan Kata Pengantar	44
Gambar 4.3 Daftar Isi dan Tujuan Pembelajaran	45
Gambar 4.4 Isi Materi Media <i>Pop Up Book</i>	46
Gambar 4.5 Profil Penulis	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus pembelajaran	59
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	65
Lampiran 3 Lembaran Angket Validasi Ahli Materi	67
Lampiran 4 Hasil Analisis Data Validasi Untuk Lembar Penilaian Validitas Media Pop Up Book (Ahli Materi)	76
Lampiran 5 Daftar Nama-Nama Validator Media Pop Up Book	77
Lampiran 6 Identitas Mahasiswa	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. (Rusman, 2011: 254). Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto 2013: 147).

Lampiran permendikbud No. 67 tahun 2013 mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik terpadu yang ideal yaitu: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran membuat siswa aktif mencari, (3) pembelajaran berbasis tim (kelompok), (4) permasalahan yang berbasis masalah menjadi kebutuhan dengan memperkuat potensi khusus yang dimiliki setiap siswa, dan (5) pola pembelajaran yang buat siswa berfikir kritis. Pembelajaran tematik terpadu merupakan proses pembelajaran yang memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam, bermakna dan berkesan kepada siswa, mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran (*student center*), aktivitas belajar yang menyenangkan serta media yang bervariasi.

Sehingga pelajaran yang diberikan terhadap siswa dapat memberikan hasil belajar yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan (Marisyah & Sukma: 2020).

Berdasarkan wawancara secara singkat yang dilakukan peneliti dengan guru di SD Insan Kamil Bangkinang Kota dan SDN 006 Pasir Sialang, minat siswa pada pembelajaran tematik saat ini masih kurang. Hal ini dikarenakan siswa hanya mendapatkan informasi dari LKS dan buku cetak yang digunakan sekolah sehingga siswa bosan dalam pembelajaran. Berikut ini buku yang digunakan terdapat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 buku yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran yang tersedia kurang menarik, sulit dipahami dan bahkan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya berpatokan dengan contoh yang ada didalam buku yang dipakai sekolah, sehingga siswa kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran tematik. Berdasarkan paparan tersebut, pembelajaran tematik dikelas sebaiknya memerlukan adanya pengembangan proses pembelajaran tematik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, yaitu menyajikan sebuah media pembelajaran tematik untuk

membantu siswa mempermudah memahami konsep, memecahkan masalah dan dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran tematik.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diberikan agar siswa tertarik dan tidak bosan saat proses pembelajaran yaitu media *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* yaitu sebuah buku 3 dimensi yang dapat bergerak dengan membuka menutup dan visualisasinya menarik dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipat, gulung, bentuk, roda atau putaranya (Wati: 2017). *Pop Up Book* sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Dzuanda, 2011: 11). *Pop Up Book* merupakan buku yang menampilkan halaman-halaman dimana terdapat lipatan gambar yang dipotong dan dibentuk berbagai lapisan hingga dapat terlihat 3 dimensi atau dapat pula digerakkan sehingga tidak membuat pembaca jenuh (Sholikhah: 2017). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hartati tentang pengembangan media *Pop Up Book* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi sd, diketahui bahwa media *Pop Up Book* dapat menarik minat belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk siswa kelas III pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia dengan harapan dapat membantu siswa

kelas III lebih paham dalam proses pembelajaran, dengan judul *"Pengembangan Media Pop-Up Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Kelas III SD "*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana karakteristik media *pop up book* yang valid pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas III SD?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai diantaranya untuk mengetahui menghasilkan media *pop up book* yang valid pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas III SD?

D. Spesifik Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam proses penelitian ini digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tematik pada kelas III SD/MI. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk *Pop Up Book*
2. *Pop Up Book* berisi lembaran materi dan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi dan bentuk timbul serta dapat bergerak setelah halaman dibuka untuk tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pop up book tema menyayangi tumbuhan dan hewan dikelas III SD sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran tema khususnya Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai media *Pop Up Book*. Sehingga guru bisa menyampaikan materi dengan mudah dan menyenangkan.
- b. Sebagai masukan bagi guru untuk dapat menggunakan media pelajaran *Pop Up Book* sebagai media dalam pembelajaran. Sehingga guru menjadi lebih kreatif dan inovasi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan pengembangan media belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media *Pop Up Book*.

F. Asumsi dan Batas Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka dalam penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran tematik kelas III Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan dengan mengambil materi pada Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia. Alasan mengapa peneliti mengambil sub tema dibandingkan tema ialah karena sub tema sudah langsung mengarah pada materi yang akan peneliti kembangkan sedangkan tema jangkauannya lebih luas serta terdapat beberapa cabang dari sub tema yang lain sedangkan waktu dan kemampuan peneliti terbatas, untuk itu peneliti memilih sub tema dikarenakan ringkas dan sesuai dengan materi dari media yang akan peneliti kembangkan sehingga dalam menjelaskan media yang peneliti kembangkan kepada siswa tidak memerlukan waktu yang lama. Dengan waktu yang relatif singkat peserta didik mampu memahami isi dari media yang peneliti kembangkan

G. Defenisi Istilah

Media dinyatakan praktis jika adanya Mencegah terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka didefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Media *Pop Up Book*

Media Pop-up book merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta

memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka

2. Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Tema menyayangi tumbuhan dan hewan merupakan pembelajaran tentang cara menyayangi ciptaan Allah dan manfaat bagi kehidupan manusia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medius*", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, *kaset*, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan computer (Kustandi, 2011: 5). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013: 3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012: 29).

Penggunaan media saat pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran (Wiana, 2018: 2). Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan

pesan dari sumber secara terencana sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif (Munadi, 2013: 7) Media pembelajaran sebagai suatu alat bantu dan bahan dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2014: 4). Sehingga dengan kata lain, media dalam pembelajaran antara lain bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan yaitu dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011: 8).

Fungsi media adalah sebagai perangsang pembelajaran, sebab mampu (Sanaky, 2013: 7):

1. Menghadirkan objek dan langkah sebenarnya
2. Membuat dublikasi dari objek sebenarnya
3. Membuat konsep abstrak menjadi konkret.
4. Memberi kesamaan persepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu.
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
7. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat empat fungsi media pembelajaran yaitu (Arsyad, 2011: 16-17):

1. Fungsi atensi menciptakan perhatian siswa dan menarik siswa untuk focus pada materi yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif menciptakan kenyamanan emosi siswa ketika sedang belajar.
3. Fungsi kongnitif mempercepat dalam memahami dan mengingat pesan yang disampaikan.
4. Fungsi kompensatoris mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi yang diberikan secara verbal

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berguna dalam proses pembelajaran. Hal ini untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa. Sanaky (2013: 5) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar akibat adanya ketertarikan siswa pada media pembelajaran.
2. Dapat memperjelas makna dari materi pembelajaran.
3. Metode pembelajaran dapat bervariasi.
4. Pembelajaran lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut (Asyhar, 2012: 40-41):

1. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran.
 2. Menggunakan berbagai jenis media, siswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
 3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung pada siswa.
 4. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
 5. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus.
 6. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis.
 7. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
 8. Dapat memecahkan masalah pendidikan
- d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maka pentingnya mengetahui jenis-jenis media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Jenis media pembelajaran sebagai berikut (Hamdani, 2011: 205):

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa, media yang

digunakan menyangkut indra penglihatan, jenis media grafis sebagai berikut:

- a) Gambar atau foto
 - b) Sketsa, yaitu gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail.
 - c) Diagram, yaitu gambaran sederhana yang menggunakan symbol dan garis.
 - d) Grafik, yaitu gambaran sederhana yang menggunakan titik, garis, atau gambar.
2. Teks, melalui media ini siswa mampu fokus pada materi karena media ini menjelaskan materi dalam bentuk kata-kata.
 3. Audio, media ini mampu memudahkan dalam mengidentifikasi objek.
 4. Animasi, media ini mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah melihat pengaruh variable terhadap proses tersebut.
 5. Video, media ini mengajarkan materi dalam ranah psikomotor. Video memaparkan dalam keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperjelas penjabaran materi.

2. Media *Pop Up Book*

a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Dzuanda, 2011: 11). *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya (Bluemel dan Taylor, 2012: 22). *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membantu obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan (Rahmawati, 2014: 17).

Pop Up Book merupakan buku yang bisa berpotensi gerak dan interaksi melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, slide, gulungan, dan roda (Solichah, 2018). *Pop Up Book* yaitu sebuah buku 3 dimensi yang dapat bergerak dengan membuka menutup dan visualisasinya menarik dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya (Wati, 2017). Kegiatan belajar mengajar didalam kelas dengan menggunakan media *Pop Up Book* jauh lebih menyenangkan karena media tersebut dapat memberikan pengaruh yang lebih

besar terhadap minat dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Elis, Dkk 2017).

b. Manfaat Media *Pop Up Book*

Manfaat media *Pop-Up Book* menurut Dzuanda (2011 : 5-6) antara lain: (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik, (2) mengembangkan kreatifitas anak, (3) merangsang imajinasi anak, (4) memberi pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk benda, (5) dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi baca pada anak. Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012: 23) menyebutkan beberapa kegunaan media *Pop-Up Book*, yaitu: (1) untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca, (2) dapat berguna untuk berfikir kritis dan mengembangkan kreatifitas, (3) dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca

c. Kelebihan Media *Pop Up Book*

Kelebihan media *Pop-Up Book* seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2011: 1-2) antara lain:

1. Memberi visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.

2. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya.
3. Memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita.

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

3. Kriteria Produk

a. Validitas

Validitas dalam suatu penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. "*validity refers to the extent that design of the interventions is based on state-of-the art knowledge (content validity) and that the various components of the intervention are consistently linked to each other (construct validity)*". Validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan *state-of-the art* pengetahuan (validitas isi) dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan yang lainnya (validitas konstruk) (Ahmad Mustaming dkk, 2015).

Menurut Ahmad Mustaming dkk, (2015) aspek validitas dapat dilihat dari: (1) apakah kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan *state-of-the art* pengetahuan. (2)

apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh guru dan siswa. Media dinyatakan valid apabila media telah disesuaikan dengan komponen-komponen atau aspek tersebut terdiri dari aspek isi, Bahasa, penyajian, dan kegrafikan (Depdiknas, 2008: 28).

Komponen untuk kelayakan isi mencakup, antara lain: 1) kesesuaian dengan SK dan KD, 2) kesesuaian dengan perkembangan anak, 3) kesesuaian dengan media. 4) kebenaran substansi materi pembelajaran. Sedangkan komponen kebahasaan mencakup: 1) keterbacaan, 2) kejelasan informasi, 3) kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, 4) pemanfaatan Bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Komponen penyajian antara lain mencakup: 1) kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, 2) urutan sajian, 3) pemberi informasi, 4) kelengkapan informasi. Komponen kegrafikan antara lain mencakup: 1) penggunaan font: jenis dan ukuran, 2) lay out tata letak, 3) ilustrasi, gambar, foto, 4) desain tampilan

b. Kepraktisan

Kepraktisan berkaitan dengan cara penggunaan media oleh guru dan peserta didik. Kepraktisan mengacu pada tingkat penggunaan mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Berkaitan dengan yang mengukur tingkat kepraktisan dilihat apakah guru mempertimbangkan bahwa

materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa (Richmad, 2011).

Aspek kepraktisan dapat dilihat dari segi penggunaan: (1) apakah para ahli dan praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal. (2) apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh guru dan siswa (Ahmad Mustaming dkk, 2015).

Berdasarkan pernyataan tersebut, kepraktisan berkaitan dengan kemudahan guru dan siswa dalam penggunaannya. Media *Pop Up Book* dikatakan praktis apabila kesesuaian media *Pop Up Book* dengan aspek-aspek yang telah ditentukan, seperti kesesuaian dengan penyajian yang diharapkan, kemudahan dalam penggunaan, kesesuaian penggunaan media *Pop Up Book* dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, dan keterbacaan

4. Karakteristik Peserta didik SD

a. Tahap Perkembangan Kognitif

Berkembangnya pemikiran seorang anak melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Dalam hal ini Piaget (Fatimah Ibda, 2015: 32-34) membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi 4 tahap, yaitu:

1) Tahap sensori-motor (0 – 1,5 tahun)

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor.

2) Tahap pra-operasional (1,5 – 6 tahun)

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

3) Tahap operasional konkret (6 – 12 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongret masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

4) Tahap operasional formal (12 tahun keatas)

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks.

Berdasarkan penjelasan diatas usia anak SD berada pada tahap operasional konkret, dimana siswa mampu berfikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek kedalam klasifikasi, mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkret. Karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada usia anak SD, yaitu: (1) usia anak SD adalah senang bermain, (2) senang bergerak, (3) anak SD senang bekerja dalam kelompok, (4) anak SD senang merasakan atau melakukan dan peragakan sesuatu secara langsung.

b. Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan karakteristik siswa kelas III SD (Usia 6 – 12 tahun) berada pada tahap konkret dimana pada saat ini anak dapat berfikir kritis secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklarifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan karakteristik siswa kelas III SD adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik senang bermain dan bergerak, misalnya melakukan pembelajaran menemukan sendiri ataupun

pembelajaran melalui sendiri ataupun pembelajaran melalui diskusi kelompok.

- 2) Perhatian tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
- 3) Sudah bisa berfikir logis melalui benda-benda konkret, memahami apa yang harus dipecahkan dalam suatu masalah.
- 4) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistik.
- 5) Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus, misalnya senang belajar PPkn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP, PJOK atau lainnya.
- 6) Memandang nilai sebagai ukuran yang mengenai presentasi belajar disekolah.
- 7) Suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.
- 8) Mampu mengingat, memahami dan memecahkan masalah yang bersifat konkret, tetapi sulit mengungkapkan suatu yang masih tersembang ruang.
- 9) Senang merasakan atau melakukan, memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik siswa kelas III SD diatas maka disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* Pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia dikelas III SD sangat cocok digunakan.

B. Penelitian Relevan

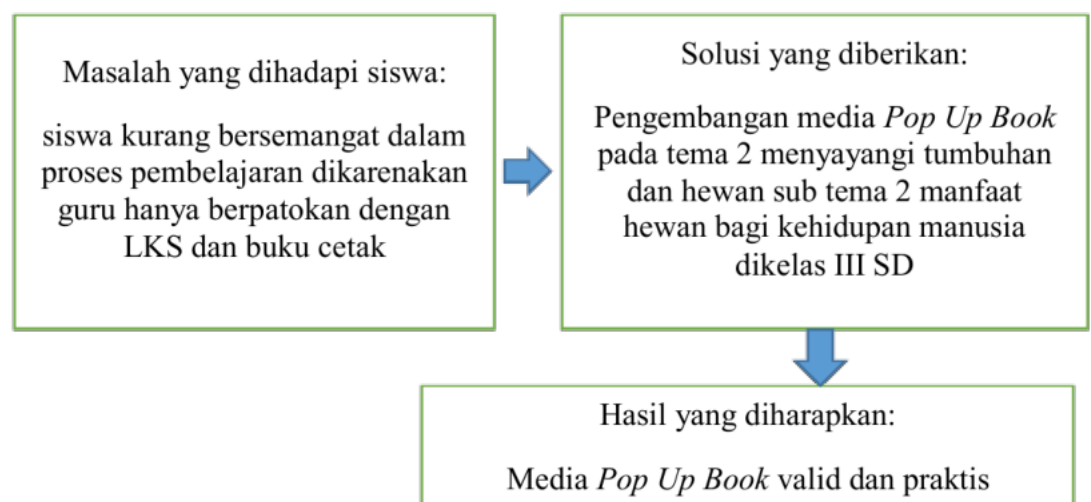
Adapun penelitian yang relevan mengenai penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meilia Safri dkk (2017) dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Pop-Up Book* Pada Materi Minyak Bumi”. Hasil dari penelitian ini rata-rata angket validasi yang diperoleh dari 5 validator sebesar 92,67% (sangat layak). Hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media belajar pop-up book materi minyak bumi yang telah dikembangkan layak diuji cobakan lebih lanjut untuk melihat efektivitas dalam pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyu Ningtiyas dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa”. Hasil dari penelitian Produk pengembangan ini dikatakan valid dengan perolehan tingkat kevalidan dari ahli media sebesar 96,59%, dari ahli materi sebesar 97,36%, dan angket responden sebesar 98,14%. Selain itu berlandaskan hasil uji coba siswa saat media belum diimplementasikan dan setelah menggunakan media didapati pertambahan rata-rata sebesar 40,37%. Siswa juga merasa senang sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi mudah diatur dan lebih fokus terhadap materi yang disajikan. Bersumber pada hasil pengembangan, alat bantu yang dikembangkan memberikan imbas pada hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Khoiriyah dan Eka Yuliana Sari (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sdn 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan namun perlu direvisi. Dari hasil data keterterapan media menunjukkan hasil media pembelajaran *Pop-Up Book* valid dan layak diterapkan pada pembelajaran IPA. Tingkat keefektifitasan media juga menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan tuntas dalam pembelajaran dengan melihat rata-rata nilai siswa berada di atas KKM yakni sebesar 95,3.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Hasil dari penelitian kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh presentase 95.71% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

C. Kerangka Pemikiran

Minat belajar siswa saat ini terhadap pembelajaran tematik sangat kurang, hal ini disebabkan siswa menganggap pelajarannya sulit karena perlunya pemikiran yang baik juga karena kurang menariknya proses pembelajaran. Kurang menariknya proses pembelajaran ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan. Dalam hal ini guru dituntut kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Agar siswa lebih aktif, suasana pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih semangat saat belajar. Dalam hal ini peneliti mencoba melakukan pengembangan media *Pop Up Book* pada pembelajaran tema khususnya Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia dikelas III SD, menariknya suasana pembelajaran membuat siswa semangat sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tercapai dengan baik. Dengan peta konsep 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

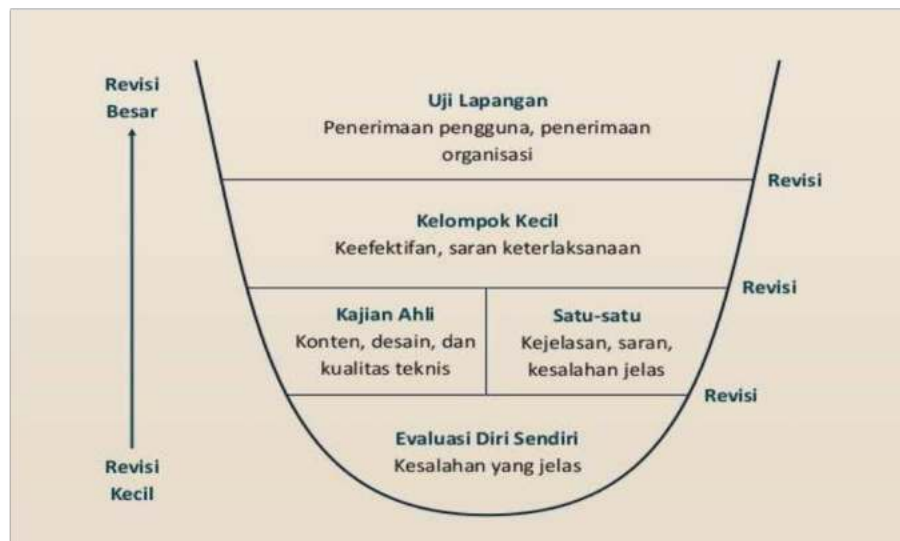
A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009: 164). Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *Pop Up Book* pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia dikelas III SD yang valid. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan media *Pop Up Book* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas III SD yang valid dan praktis.

B. Model Penelitian

Model penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadina, 2009: 164). Adapun tahapan pengembangan model plomp terdiri atas tiga tahap yaitu, (1) penelitian awal (*preliminary research*). (2) tahap membuat *prtotype (prototyping phase)*, dan (3) tahap penilaian (*assesment phase*).

Pada fase pengembangan *prototype* (*Prototyping Phase*) dikembangkan serangkaian *prototype*. *Prototype* dievaluasi dengan mengacu pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif memiliki beberapa tahapan atau lapisan yang diilustrasikan gambar 3.1



Gambar 3.1 Lapisan-lapisan Evaluasi Formatif Model Pengembangan Plomp (Sumber Tessemer dalam Plomp and Nieveen (1993))

Berdasarkan Gambar 3.1 pada penelitian ini, kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada evaluasi formatif adalah sebagai berikut:

1. **Evaluasi Diri (*Self-Evaluation*)**, dilaksanakan dengan memeriksa sendiri prototype 1 yang dirancang.
2. **Penilaian Ahli (*Expert Review*)**, pada tinjauan ahli, kelompok ahli memberikan penilaian dengan saran-saran terhadap produk yang masih dalam rancangan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan, serta memperhatikan spesifikasi produk yang diharapkan berdasarkan aspek didaktik, aspek isi, aspek bahasa, dan aspek penyajian/grafikan.
3. **Evaluasi Perorangan (*One-to-one Evaluation*)**, dilaksanakan terhadap tiga orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda beda

(heterogen). Siswa diminta untuk memberikan komentar mengenai kepraktisan media *pop-up book* yang dikembangkan.

4. **Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**, dilaksanakan terhadap tiga orang siswa yang memiliki kemampuan heterogen. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book* pada keadaan yang di *setting* menyerupai pembelajaran di kelas. Siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media *pop-up book* yang sudah dikembangkan.
5. **Uji Lapangan (*Field Test*)**, merupakan evaluasi yang dilaksanakan pada suatu kelas, dan dilakukan penelitian terhadap media *pop-up book* yang sudah selesai dikembangkan tapi masih membutuhkan atau memungkinkan adanya revisi akhir.

Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap 2 yaitu penilaian ahli dikarenakan keterbatasan waktu.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan yang mengacu pada model pengembangan plomp. Prosedur peneliti terdiri dari tiga tahap, masing-masing tahap tersebut secara ringkas ditunjukkan pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Prosedur Penelitian

Tahap	Kriteria	Deskripsi Aktivitas	Instrumen
<i>Preliminary research</i> (Fase investigasi awal)	Penekanan pada validitas isi	Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis bahan ajar yang telah ada	<i>Chek list</i>
<i>Development/ Prototyping Phase</i> (Fase Pengembangan atau pembuatan prototipe)	Fokus pada validitas dan praktikalitas	Penilaian <i>prototype</i> dari segi kevalidan, yang dilakukan melalui <i>Self-Evaluation</i> dan <i>Expert Review</i> . Setelah direvisi sesuai standar kevalidan, maka dilanjutkan dengan penilaian praktikalitas media <i>pop-up book</i> yang dilakukan melalui <i>One-to-one Evaluation</i> .	Lembar validasi, angket dan wawancara.
<i>Assessment Phase</i> (Fase Penilaian)	Praktikalitas dan eektivitas	Menilai apakah produk tersebut telah praktis dan efektif melalui tahapan uji lapangan (<i>Field Test</i>)	Angket, pedoman, wawancara, dan buku <i>pop up book</i>

(Sumber: tahap pengembangan model plomp (Zulfa: 2017))

Berdasarkan penilaian prosedur diatas, penelitian hanya menilai sampai *Development/ Prototyping Phase* (Fase Pengembangan atau

pembuatan prototipe). Karena pada pendidikan strata diperbolehkan menilai pada tahap valid dan praktikalitas saja. Rincian prosedur penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Analisi pendahuluan dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terdapat pada dunia pendidikan. Selain itu melalui analisis pendahuluan, peneliti memperoleh gambaran sementara dari produk yang dikembangkan. Analisis pendahuluan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru, dan beberapa peserta didik. Informasi yang terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung selama ini, baik dari aspek tercapainya atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan kurikulum, deskripsi kegiatan pembelajaran dikelas, dan ada atau tidaknya bahan ajar yang memfasilitasi pengembangan media berbasis *pop-up book*.

- b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik dari siswa kelas III SD. Karakteristik yang diperhatikan meliputi level berfikir, dan kecenderungan gaya belajar. Pada tahap ini juga dinyatakan media *pop-up book* seperti

aapa yang diinginkan siswa. Analisis ini dijadikan sebagai pertimbangan dalam merancang media berbasis *pop-up book*.

c. Analisis Kurikulum

Analisis ini bertujuan untuk menganalisis KD dan Indikator yang digunakan. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum K13 untuk materi yang terletak pada Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD. Analisi ini dilakukan untuk mempelajari cukupan materi, tujuan pembelajaran, dan materi yang dapat disajikan pada media berbasis *pop-up book*.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi materi-materi yang dibahas pada pembelajaran. Materi ini disusun secara sistematis dengan mengaitkan suatu konsep dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk suatu konsep. Analisis ini bertujuan untuk menentukan isi dan materi pembelajaran yang diperlukan sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Analisis konsep dilengkapi dengan pembuatan peta konsep.

e. Analisis Bahan Ajar yang Telah Ada

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi,

dokumentasi, dan wawancara. Adapun ringkasan (*summary*) kegiatan penelitian pada analisis pendahuluan (*preliminary research*) dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3.2
Ringkasan (Summary) Kegiatan Pada Tahap Preliminary Research

No	Kegiatan Penelitian	Fokus Penelitian	Metode Pengumpulan Data	instrumen
1.	Analisis Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> - Apa tujuan pembelajaran Tema yang terdapat di kurikulum yang telah dicapai ? - Bagaimanakah proses pembelajaran selama ini ? - Apakah bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ? 	Observasi dan wawancara	Catatan lapangan dan pedoman wawancara
2.	Analisis Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimanakah siswa kelas III SD terkait dengan pembelajaran Tema ? - Bahan ajar/media seperti apa yang diinginkan 	Observasi dan wawancara	Catatan lapangan dan pedoman wawancara

		siswa?		
3.	Analisis Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> - Materi (KD dan Indikator) manakah yang dapat disajikan pada media <i>pop up book</i> ? - Apakah materi tersebut sudah memadai untuk mencapai tujuan kurikulum? jika belum, apa yang perlu ditambahkan - Apakah materi tersebut sudah terurut dengan baik? Jika belum bagaimana urutan yang seharusnya? Mengapa demikian? 	Dokumentasi berupa analisis dokumen	Daftar <i>check</i>
4.	Analisis Konsep	- Konsep-konsep esensial apa saja yang diperlukan untuk pembelajaran (yang diperoleh berdasarkan analisis kurikulum) sehingga dapat membantu dalam mencapai	Dokumentasi berupa analisis berbagai buku teks/sumber belajar/media /literatur tentang konsep yang cocok diberikan dikelas III SD	Daftar <i>check</i>

		kompetensi yang diinginkan? - Bagaimana peta konsep dari konsep-konsep tersebut?		
5.	Analisis Bahan Ajar yang Telah Ada	- Inspirasi apa yang dapat diambil dari bahan ajar yang telah ada saat ini? - Perubahan dan/atau peningkatan apa yang akan dilakukan untuk mengatasi kelemahan yang terdapat pada bahan ajar yang telah tersedia? - Karakteristik apa yang akan ditonjolkan dalam bahan ajar yang akan dirancang?	Dokumentasi berupa analisis bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas	Daftar <i>check</i>

(Sumber: ringkasan kegiatan pada *Tahap Preliminary Research* (Zulfa: 2017))

2. Fase Pengembangan Prototipe (*Development or Prototyping Phase*)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan prototype berupa media *pop-up book* untuk materi Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD. Fase perkembangan *prototype* ini memiliki alur yang membantu dalam mengembangkan dan memperbaiki produk. Fase ini menggunakan

evaluasi formatif, kegiatan ini pembuatan *prototype* dan evaluasi formatif yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang sistematika dan struktur media *pop-up book* dan melakukan evaluasi. Selanjutnya, dilakukan analisis dan revisi desain sistematika dan struktur media *pop-up book*.
- b. Menyusun *prototype* berupa media *pop-up book* berdasarkan desain sistematika dan struktur media *pop-up book*. *Prototype* yang telah disusun pada tahap ini dinyatakan sebagai *prototype 1* media *pop-up book*. Selanjutnya dilakukan evaluasi sendiri, yaitu evaluasi terhadap diri sendiri yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Tujuan dari evaluasi sendiri ini yaitu untuk mengecek kembali kelengkapan struktur media *pop-up book* yang dikembangkan dan mengidentifikasi ada atau tidaknya *obvious error*. Setelah hasil evaluasi sendiri dianalisis, selanjutnya dilakukan revisi.
- c. kelayakan Melakukan validasi isi dan konstruk (tinjauan ahli) terhadap *prototype 1*. Validasi dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan yang sesuai dengan kajiannya. Saran, dan masukan dari para validator akan menjadi bahan revisi *prototype 1* media *pop-up book* yang dikembangkan. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, kegiatan selanjutnya yaitu meminta pertimbangan validator tentang *prototipe 1*. Hasil validasi dari validator dapat diklasifikasikan dalam tiga kemungkinan yaitu:

- 1) Apabila hasil validasi menunjukkan valid dan layak digunakan tanpa revisi, maka prototipe 1 media *pop-up book* siap untuk diuji cobakan di lapangan.
 - 2) Apabila hasil validasi menunjukkan valid dan layak digunakan dengan revisi kecil, maka dilakukan revisi kecil terhadap prototipe 1 media *pop-up book*. Prototipe 1 yang telah direvisi disebut sebagai prototipe 2 media *pop-up book*, dan siap untuk diuji cobakan.
 - 3) Apabila hasil validasi menunjukkan tidak valid dan tidak layak, maka dilakukan revisi besar. Hasil revisi prototipe 1 harus divalidasi kembali oleh validator. Kegiatan memvalidasi ini memungkinkan adanya kegiatan validasi secara berulang sampai diperoleh prototipe yang valid berdasarkan tinjauan ahli. Prototipe yang valid ini disebut prototipe 2 media *pop-up book*, dan siap untuk diuji cobakan di lapangan.
- d. Setelah prototipe 1 media *pop-up book* yang disusun dinyatakan valid dan menghasilkan prototipe 2, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengevaluasi prototipe 2 salah satunya dengan cara evaluasi perorangan (*One-to-One Evaluation*)
3. Fase Penilaian (*Assessment Phase*)

Fase Penilaian (*Assessment Phase*) untuk memenuhi syarat valid, praktis dan valid, produk yang telah dikembangkan pada fase sebelumnya. Tahap pertama adalah uji validasi untuk mengukur

kevalidan produk yang selanjutnya juga akan digunakan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk. Uji validasi ini dilaksanakan oleh tiga orang validator yang merupakan ahli dalam bidang pembelajaran tematik. Instrument yang digunakan adalah lembar validasi. Setelah revisi uji validasi telah dilaksanakan, produk penelitian ini diujikan pada subjek uji coba untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan produk.

D. Subjek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan media *pop-up book* ini menjadi subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas III SD Insan Kamil Bangkinang Kota. Hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media yang dihasilkan. Jenis data pada penelitian yang akan dilakukan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi, dan wawancara dengan peserta didik dan guru. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket media *pop-up book*.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Instrument

Pada seluruh instrument yang telah dirancang, maka dilakukan validasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan instrument tersebut. Hal ini dilakukan agar instrument yang dimiliki mempunyai

kualitas baik dan layak untuk digunakan mengumpulkan data-data penelitian.

2. Lembar Validasi Media *Pop-Up Book*

Lembar validasi media *pop-up book* digunakan untuk mengukur kevalidan dan media *pop-up book* yang telah disusun. Aspek penilaian meliputi isi, bahasa, dan penyajian. Lembar media diisi oleh validator dengan skala penilaian menggunakan skala likert dengan pilihan (1) untuk pertanyaan sangat tidak setuju, (2) untuk pertanyaan tidak setuju, (3) untuk pertanyaan setuju, dan (4) untuk pertanyaan sangat setuju.

F. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Validasi Materi

Data yang berasal dari lembar validasi dianalisis menggunakan kuantitatif. Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai akan disajikan dalam bentuk tabel. Analisis dilakukan dengan menggunakan skala *Likert*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan validitas media berdasarkan atas data yang diperoleh dari lembar validasi:

- a. Memberikan skor untuk masing-masing skala pada lembar validasi yaitu sebagai berikut:

Skor 5 = sangat baik

Skor 4 = baik

Skor 3 = cukup

Skor 2 = kurang

Skor 1 = sangat kurang

- b. Menentukan nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{i=1, j=1}^{i=m, j=n} V_{ij}}{mn}$$

(Mulyardi, 2006:82)

Keterangan:

R = rata-rata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j terhadap kriteria ke-i

N = banyaknya para ahli atau praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Kriteria untuk mendapatkan tingkat kevalidan media sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Validitas Materi

Rata-rata Hasil Penilaian	Interpretasi
$R > 3,20$	Sangat Valid
$2,40 < R \leq 3,20$	Valid
$1,60 < R \leq 2,40$	Cukup Valid
$0,80 < R \leq 1,60$	Kurang Valid
$R \leq 0,80$	Tidak Valid

Sumber: (Mulyardi, 2006:82)

Berdasarkan kriteria Tabel 3.4, dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* dikatakan valid jika nilai rata-rata minimal

yang diperoleh lebih dari 2,40. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian yang digunakan dinyatakan sangat valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media *Pop Up Book* tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan dikelas III SD

1. Analisis Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Protipe berupa media *pop up book* disusun berdasarkan analisis pendahuluan atau investigasi awal. Kegiatan analisis pendahuluan (*preliminary research*) dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, analisis bahan ajar yang telah ada dan studi literatur. Hasil analisis yang telah diperoleh yaitu:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Insan Kamil Bangkinang Kota dan SDN 006 Pasir Sialang, dapat disimpulkan bahwa kurangnya sumber belajar yang didapatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak dan LKS. Namun dalam pembelajaran LKS membuat bosan siswa dikarenakan kertas yang kurang berwarna dan warna yang kurang menarik, sehingga mereka tidak memperoleh informasi secara efektif.

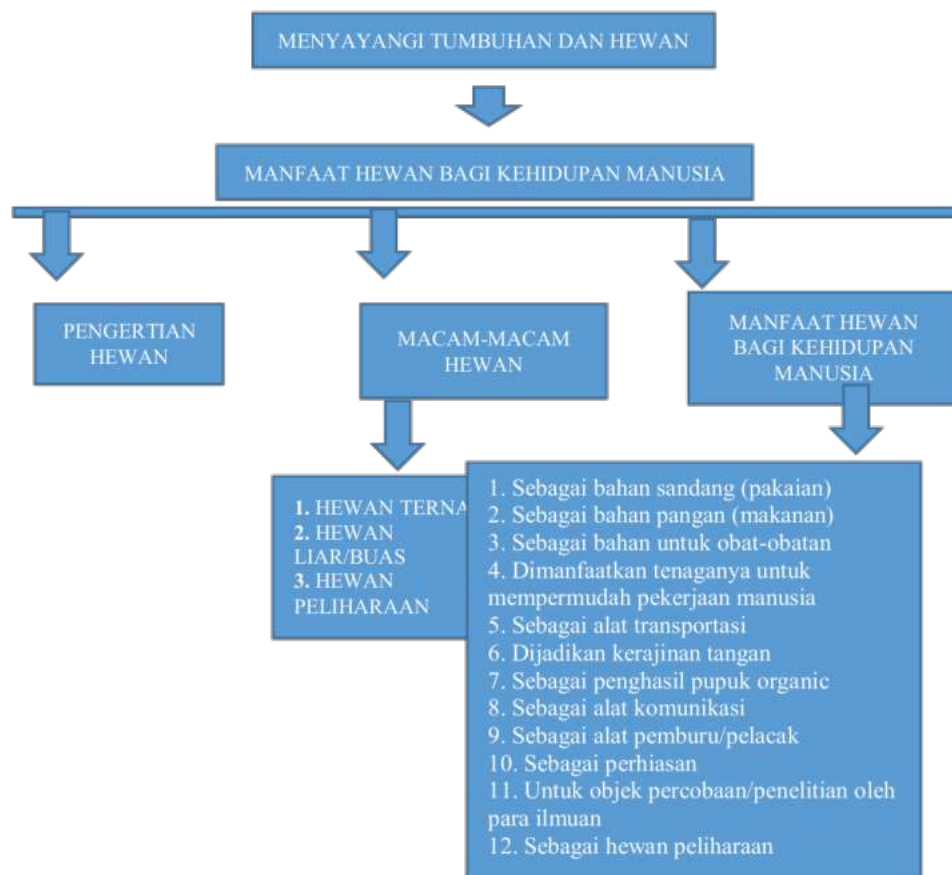
Penyelesaian dari permasalahan ini, salah satunya alternative yaitu mengembangkan media *pop up book* yang menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran.

Karena berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, artinya media yang disediakan memiliki warna yang menarik, serta tidak membosankan.

Dalam pembelajaran, penggunaan media dapat mendukung proses pembelajaran, siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran, serta meningkatkan kualitas guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Dengan penerapan media *pop up book* yang cukup menarik, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu media *pop up book* dapat membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi yang dibutuhkan dalam mengembangkan media *pop up book*. Gambaran peta konsep dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Peta Konsep

c. Studi Literatur

Hasil analisis menunjukkan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan belum memfasilitasi pengguna media secara baik. Pada saat ini media pembelajaran belum memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik karena media yang digunakan hanya berupa gambar biasa. Media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia yang dikembangkan penelitian ini disusun dan didesain semenarik mungkin, baik dari segi warna, narasi, foto atau gambar, termasuk muatan materi.

Dalam penelitian produk media *pop up book* yang dikembangkan disusun sesuai dengan muatan materi manfaat hewan bagi kehidupan manusia pada pembelajaran tema 2 sub tema 2 yang sesuai dengan materi sehingga mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Fase Prototipe/ Pengembangan

Pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran temati materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia yang telah dirancang merupakan suatu prototipe penelitian. Pada tahap pengembangan penulis melakukan perancangan dan pembuatan pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dapat dilihat pada lampiran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap Perancangan Media

Dalam penelitian ini tahapan perencanaan yaitu membuat rancangan tentang judul media, menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya, merancang desain cover media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran, merancang bentuk dan jenis bahan yang akan digunakan. Adapun beberapa komponennya sebagai berikut:

1) Cover



Gambar 4.2 cover media *pop up book* tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.

Cover atau sampul adalah salah satu unsur penting agar menarik siswa untuk membaca. Cover dibuat dengan warna biru karena warna biru merupakan symbol dari empat hal yakni kepercayaan, loyalitas, tanggung jawab, kepercayaan dan keamanan. Warna biru membuat seseorang merasa lebih baik dan tenang, warna biru juga menunjukkan sisi penuh energy, kuat dan bersemangat. Desain pada cover media *pop up book* pada pembelajaran tematik dengan materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dibuat dengan menarik agar melihat covernya saja siswa langsung tertarik untuk membaca. Pengemasan desain cover media *pop up book* pada pembelajaran tematik dengan materi tema 2 sub tema 2 kelas 3 dinilai menarik oleh validator ahli

2) Cara Penggunaan dan Kata Pengantar *Media Pop Up Book*



Gambar 4.3 cara menggunakan media *pop up book* dan kata pengantar

Pada tahap ini dijelaskan cara menggunakan media pop up book dan kata pengantar dalam buku tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia, agar siswa tahu bagaimana cara menggunakan media pop up book ini.

3) Daftar Isi dan Tujuan Pembelajaran

Daftar Isi	
Cara Menggunakan Pop Up Book.....	1
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Tujuan, Kompetensi Dasar dan Indikator.....	4
Pengertian Hewan.....	5
Macam-macam Hewan.....	6
Manfaat Hewan bagi kehidupan manusia.....	7
Profil Penulis.....	8

Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu memahami manfaat hewan dalam kehidupan sehari-hari
2. Siswa mampu menjelaskan manfaat hewan bagi kehidupan manusia
Kompetensi dasar :
3.1 Menjelaskan pengertian hewan
3.2 Menguraikan macam-macam hewan
3.3 Mengetahui manfaat hewan bagi kehidupan manusia
4.1 Membuat suatu manfaat hewan bagi kehidupan manusia
Indikator :
3.1.1 Memahami pengertian hewan
3.2.1 Menentukan macam-macam hewan
3.3.1 Memahami manfaat hewan bagi kehidupan manusia
4.1.1 Menyajikan hasil karya tentang manfaat hewan bagi kehidupan manusia

Gambar 4.3 daftar isi dan tujuan pembelajaran

Ditahap ini guru ataupun siswa mengetahui daftar isi dan tujuan dalam media pop up book tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran ini.

4) Isi Materi Media Pop Up Book

A. Pengertian Hewan
Allah menciptakan beragam jenis hewan untuk melengkapi kehidupan makhluk lainnya. Nama lain atau istilah lain untuk hewan adalah binatang, satwa, fauna/margasatwa. Hewan berasal dari bahasa arab "Hayawan", satwa dari bahasa sankerta, dan binatang berasal dari bahasa asli melayu.

B. Macam-macam Hewan

1. Hewan Ternak adalah hewan yang bisa kita ambil manfaatnya atau hasilnya. Contohnya ayam, sapi, kambing.

2. Hewan Liar/buas adalah hewan yang tidak bisa dipelihara karena berbahaya. Ada beberapa hewan buas yang dilindungi oleh pemerintah agar tidak punah. Contohnya harimau Sumatra.

3. Hewan Peliharaan hewan peliharaan atau hewan kesayangan. Misalnya kucing, ikan, burung

C. Manfaat Hewan Bagi Kehidupan manusia

1. Sebagai bahan sandang (pakaian)

a. Domba, menghasilkan bulu, bulu menghasilkan kain wol untuk dijadikan sweater.
b. Ulat Sumatra, menghasilkan kain sutera.
c. Sapi dan kerbau, diambil kulitnya untuk dijadikan jaket.

2. Sebagai bahan pangan (makanan)

a. Ayam, bisa dikonsumsi telur dan dagingnya.
b. Sapi, bisa dikonsumsi susu dan dagingnya.
c. Kambing, bisa dikonsumsi susu dan dagingnya.
d. Lebah, bisa dikonsumsi madunya.

3. Sebagai bahan untuk obat-obatan

a. Ikan, menghasilkan minyak ikan sebagai suplemen makanan
b. Cacing tanah, untuk mengobati penyakit typhus

4. Dimanfaatkan tenaganya untuk mempermudah pekerjaan manusia

a. Kerbau dan sapi, digunakan petani untuk membantu membajak sawah
b. Gajah, digunakan untuk membantu mengangkat barang-barang berat. Contohnya: kayu
c. Kambing, digunakan untuk membersihkan rerumputan

5. Untuk objek percobaan atau penelitian oleh para ilmuwan
Contohnya tikus

6. Sebagai hewan peliharaan
Contohnya: kucing, ikan, burung
Sebagai bahan sandang



Gambar 4.4 isi materi media pop up book

Pada tahap ini terdapat isi materi pembelajaran pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.

5) Profil Penulis







Gambar 4.5 profil penulis

Perancang media *pop up book* materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pada pembelajaran tematik dilakukan dengan menempelkan foto dan gambar yang berbahan kertas dalam sebuah buku kemudian menegakkan agar menjadi gambar *pop up*. Gambar yang ditampilkan merupakan gambar yang menarik agar siswa bersemangat untuk membaca buku. Kertas yang digunakan pada rancangan media *pop up book* merupakan kertas yang tebal dan anti air agar tidak mudah rusak.

b. Tahap Pengembangan Media

Media *pop up book* yang telah dirancang lalu dikembangkan sesuai perancangan yang telah dibuat. Hasil pengembangan media *pop up book* yaitu berupa media cetak yang didesain secara bervariasi, menarik, dan komunikatif yang dilengkapi dengan informasi berupa gambar, teks dan foto. Pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikembangkan dalam bentuk cetak agar mempermudah siswa menggunakannya. Tampilan dari media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas 3 yang lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan berikut ini visualisasi perubahan sebelum dan sesudah revisi produk tersebut terdapat dalam tabel 4.1

Tabel 4.1
Visualisasi Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran Tema 2
Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 2 Manfaat
Hewan Bagi Kehidupan Manusia Dikelas III SD

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Saran Validator
1.	Belum ada cover		Dibuat cover dengan menggunakan gambar yang simple dan menarik.
2.	Tidak ada cara menggunakan media <i>pop up book</i>		Ditambahkan cara menggunakan media <i>pop up book</i>
3.	Tidak ada kata pengantar		Dibuat kata pengantar buku
4.	Tidak ada daftar isi		Tambahkan daftar isi pada buku

<p>5.</p>	<p>Tidak ada tujuan pembelajaran, kd dan indikator</p>	<p>Tujuan Pembelajaran 1. Siswa mampu memahami manfaat hewan dalam kehidupan sehari-hari 2. Siswa mampu menjelaskan manfaat hewan bagi kehidupan manusia</p> <p>Kompetensi dasar : 3.1 Menjelaskan pengertian hewan 3.2 Mengetahui manfaat hewan 4.1 Membuat suatu manfaat hewan bagi kehidupan manusia</p> <p>Indikator : 3.1.1 Memahami pengertian hewan 3.2.1 Mengetahui manfaat hewan 4.1.1 Menyajikan hasil karya tentang manfaat hewan bagi kehidupan manusia</p>	<p>Tambahkan tujuan pembelajaran, kd dan indikator buku</p>
<p>6.</p>			<p>Bacaan yang digunakan harus jelas oleh siswa, menarik siswa, bahasa yang digunakan tidak menimbulkan ambiguitas, pemilihan hewan disesuaikan dengan lingkungan sekitar.</p>

			
7.	Tidak ada profil penulis		Ditambahk an biodata penulis

Sumber: Visualisasi Media *pop up book* yang dikembangkan

B. Pembahasan

Berdasarkan saran-saran validator tersebut dilakukan revisi terhadap media *pop up book*. Setelah dilakukan revisi, para validator selanjutnya memberikan penilaian terhadap validitas media *pop up book*.

1) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai produk pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia, dengan distribusi skor uji validasi beserta perhitungan data yang lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Hasil validasi untuk materi dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Media *Pop Up Book* Pada Materi Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sub Tema 2 Manfaat Bagi Kehidupan Manusia

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
----	-------	-----------	----------

1.	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4,3	Sangat Valid
2.	Kelengkapan materi	3,7	Valid
3.	Kebenaran materi	4,3	Sangat Valid
4.	Menciptakan rasa ingin tahu	3,7	Valid
5.	Kejelasan materi	3,7	Valid
6.	Urutan materi	4,3	Sangat Valid
7.	Kemudahan memahami isi materi pada teks	4	Sangat Valid
8.	Ketetapan urutan penyaji	4,7	Sangat Valid
9.	Pemberian latihan	4,7	Sangat Valid
10.	Keseimbangan materi dengan latihan	4	Sangat Valid
11.	Keseuaian materi dengan lingkungan peserta didik	3,3	Valid
12.	Sumber materi akurat dan terpercaya	3,7	Valid
13.	Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan indicator yang dirancang	4,7	Sangat Valid
	Rata-rata	4	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa untuk setiap indikator diperoleh rata-rata dengan kategori sangat valid. Hasil media *pop up book* pada materi tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dapat dilihat pada lampiran.

2) Data Hasil Revisi Validasi Media *Pop Up Book*

Validasi produk pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia merupakan bagian dari tahapan-tahapan *development* (pengembangan). Produk media yang dihasilkan telah mengalami beberapa revisi sesuai dengan saran validator, dengan beberapa saran sebagai berikut:

Tabel 4.6
Saran Validasi Ahli terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar

No	Validator	Komentar dan Saran	Keterangan
1	Validator 1	Pemilihan hewan-hewan contoh mewakili hewan-hewan yang ada didarat, air, dan udarah. Sesuaikan dengan lingkungan sekitar. Cerita hewan disesuaikan dengan cerita rakyat dikampar.	Sudah diperbaiki
2	Validator 2	Pada saat membuat media <i>pop up book</i> , bacaan yang digunakan jelas oleh semua siswa, menarik siswa, bahasa yang digunakan menimbulkan ambigu.	Sudah diperbaiki
3	Validator 3	Tulisan sesuaikan dengan wallpaper gambar, tambahkan hasil karya, hasil karya anak (latihan).	-

Berdasarkan hasil tabel yang telah saya paparkan, kemudian peneliti melakukan beberapa perbaikan dalam rangka perevisian produk pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tematik. Hasil uji kevalidan produk pengembangan membuktikan bahwa produk pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik. Kelayakan produk yang dihasilkan terbukti dari penilaian para ahli yang memberikan penilaian kevalidan yang tergolong dalam kategori sangat valid.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian pengembangan media *pop up book* ini masih terdapat beberapa keterbatasan penelitian yaitu hanya sampai validasi dikarenakan keterbatasan waktu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari validator menunjukkan bahwa telah dihasilkan media *pop up book* yang valid dan praktis. Yang mana bahwa media *pop up book* dikatakan valid jika nilai rata-rata minimal yang diperoleh lebih dari 2,40. Hasil uji validator menunjukkan bahwa instrument penelitian yang digunakan dinyatakan sangat valid. Media *pop up book* juga dapat digunakan dengan mudah, serta adanya pemberian gambar yang mendukung siswa dalam memahami pembelajaran khususnya pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikelas III SD.

B. Implikasi

Secara umum, pengembangan media *pop up book* pembelajaran tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia ini dapat menjadi alat bantu yang memudahkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. *Pop up book* menyajikan konsep materi sederhana berupa gambar 3D untuk memvisualkan benda konkret yang kehadirannya tidak dapat dihadirkan langsung dalam kelas. Pengembangan media *pop up book* ini juga memberikan implikasi kepada guru SD dan mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media *pop up book* ini juga

diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam produk pengembangan lainnya yang tentunya dapat dijadikan penunjang pembelajaran.

C. Saran

Ada beberapa hal yang dapat peneliti sarankan berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi pemerintah khususnya dinas pendidikan kota Bangkinang agar dapat mengadakan pelatihan bagi guru agar dapat mengembangkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan membuat peserta didik tertarik dalam belajar.
2. Bagi guru maupun peneliti lainnya disarankan untuk dapat mengembangkan media *pop up book* pada materi lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan validasi terhadap semua instrumen validasi agar diperoleh instrument validasi yang baik. Agar proses persiapan untuk penelitian yang baik. Agar proses penelitian berjalan dengan semestinya, dan hasil dari penelitian juga merupakan produk yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den. 1999. Principles and Methods of Development Research. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). Design Approaches and Tools in Education and Training. London: Kluwer Academic Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bluemel, dkk. (2012). *Ebook: pop up book a guide for teachers and librarians*. Diunduh pada 24 september 2020.
- Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Jakarta: Gava Media.
- Depdiknas, (2008). *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dzuanda. 2011. Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?.Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>). Diakses 15 Januari 2018.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Kustandi, dkk. (2011). Media Pembelajaran manual dan digital. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Marisyah, Sukma. 2020. Konsepsi Model *Discovery learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli. Universitas Negeri Padang.
- Nieveen, N. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). Design Approaches and Tools in Education and Training. London: Kluwer Academic Publisher.
- Permendikbud. 2013. Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Purwanto, Ngalim. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rochmad. 2011. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Jurnal Kreano, 3(1): 59-72.
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Solichah, L. A., Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. Jpgsd, 06, 1537–1547.
- Sukmadinata, (2009). Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI. Jakarta: Kencana
- Plomp, et al. (2010). *An Introduction to Educational design Research*. Diakses dari

http://www.slo.nl/downloads/2009/Introductions_20to_20education_20design_20research.pdf

Wati, E. T., Zuhdy. U. (2017). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem. Jpgsd.

Wiana, W.2018. Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. Seri 953. 2018. Pdf (diakses 23 Juni 2019).