



## **Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Siswa Kelas IV SDN 87 Palembang**

**Susan Ariyanti<sup>1</sup>, Ilham Arvan Junaidi<sup>2</sup>, Adrianus Dedy<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: [Susanariyanti2404@gmail.com](mailto:Susanariyanti2404@gmail.com), [arvancoky@yahoo.com](mailto:arvancoky@yahoo.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* tema pahlawanku di SDN 87 Palembang guna untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media *pop up book* yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ialah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sampai tahap implementasi saja, karena mengingat waktu dan biaya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up book* tema pahlawanku di SDN 87 Palembang yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 95, penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 97,5 dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 97,5. *Pop up book* juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon siswa dengan total skor rata-rata 3,8. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* di sekolah dasar pada mata pelajaran IPS tema pahlawanku yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *ADDIE, Pop Up Book, Pahlawanku*

### **Abstract**

The purpose of this study was to develop a pop up book learning media with the heroku theme at SDN 87 Palembang in order to determine the validity and practicality of the developed pop up book media. The types of research used by researchers include R&D (*Research and Development*) with the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model until the implementation stage, considering time and cost. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation. The results showed that the pop up book learning media with the heroku theme at SDN 87 Palembang that was developed could be declared very valid based on the assessment of media experts with an average score of 95, material assessments with an average score of 97.5 and linguists' assessments with an average score of 97.5 average. The pop up book was also stated to be very practical based on the student response questionnaire with a total average score of 3.8. It can be said that the pop up book learning media in elementary school social studies subjects with the heroku theme, which is very valid and practical, is used as a learning medium.

**Keywords:** *ADDIE, Pop Up Book, My Hero*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Menurut UU RI SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya, pendidikan sangatlah penting dan secara sadar dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya sebagai bekal di kehidupan masyarakat yang dialami dalam berbagai jenis pendidikan, yakni Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi.

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dari anak berusia 6 tahun sampai 12 tahun. Menurut (Susanto, 2019) masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6-12 tahun, sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini berarti, sekolah dasar merupakan tempat mencari ataupun menimbah ilmu dari umur 6 sampai 12 tahun yang program mata pelajaran wajibnya terdiri dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut (Oktaviarini, 2018) mata pelajaran IPS disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dalam membina siswa menjadi warga masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta mempunyai ciri yang sama, yaitu mengkaji fakta dan isu-isu sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Maksudnya, mata pelajaran IPS berisikan materi-materi tentang lingkungan sosial dan tingkah laku manusia.

Materi pelajaran IPS tema Pahlawanku merupakan salah satu tema dalam pembelajaran IPS kelas IV tema 5. Menurut (Oktaviarini, 2018) pembelajaran IPS materi tema pahlawanku memiliki indikator sebagai berikut: (a) menjelaskan asal tokoh, perjuangan dan perilaku yang bisa dicontoh dari pahlawan, (b) menceritakan pentingnya menghargai perjuangan para pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan. Dalam mengajarkan materi IPS tema pahlawanku, guru dapat menggunakan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar suasana belajar menjadi bervariasi dan juga memberikan semangat untuk siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini berarti, materi pahlawanku perlu menggunakan media yang nyata dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih mengerti dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru kelas IV yang bernama Ibu Fifi Raheli S.Pd di SDN 87 Palembang pada tanggal 20 Januari 2022 ditemukan bahwa siswa kelas IV kurang antusias dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, yaitu terdapat 14 siswa, dimana

pembelajaran cenderung satu arah. Indikator pemahaman siswa yang rendah tentang materi pahlawanku ialah sebagian besar siswa belum bisa menjelaskan perjuangan yang dilakukan oleh tokoh pada zaman kerajaan Hindu, Budha dan membuat rangkuman cerita tentang perjuangan beberapa tokoh berdasarkan sejarah dari zaman kerajaan Hindu, Budha, sebagian besar siswa juga masih mengalami kesulitan dalam belajar. Adapun faktor-faktor penyebabnya ialah media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi terutama pada media pembelajaran visual misalnya seperti gambar, objek, bagan, grafik dan lainnya. Media yang dipakai guru sebelumnya ialah hanya berupa media gambar yang hanya ada di buku cetak yang digunakan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi yang lebih baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yakni, dengan penggunaan media yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ialah media pembelajaran Pop Up Book. Media pembelajaran *Pop Up Book* merupakan sebuah alat peraga 3 (tiga) dimensi yang memberikan materi pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik. Menurut (Tisna, 2014) media *Pop Up Book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, serta meningkatkan pemahaman. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika setiap halamannya dibuka, yaitu tampilan tokoh pahlawan beserta deskripsi tokoh kesemuanya berbentuk *Pop Up Book*.

## **METODE**

Sugiyono (2019) mendefinisikan penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru. Artinya, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap untuk menghasilkan sebuah produk dengan menguji kevalidan dan kepraktisan. Metode penelitian dan pengembangan mempunyai ciri yang dapat menghasilkan sebuah produk. Agar menghasilkan produk yang layak digunakan, maka dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut supaya dapat berguna dan bermanfaat di Sekolah Dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penemuan dan pengidentifikasian masalah adalah langkah awal dan sangat penting dalam sebuah proses penelitian. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa pop up book pada materi pahlawanku yang dikembangkan model ADDIE dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terus-menerus dengan menyesuaikan kebutuhan

siswa. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan praktis, serta sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Salah satu media pembelajaran yang sesuai yaitu media *pop up book*. Sylvia dan Hariani (2015) menjelaskan *pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dan ketika halamannya di buka akan bergerak, mempunyai tampilan gambar yang menarik dan dapat ditegakkan, sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Penelitian relevan dilakukan oleh pramesti (2015) yang menyatakan bahwa *pop up book* raktis digunakan, mudah dibawa sehingga mampu menambah semangat belajar siswa di dalam kelas.

*Pop up book* yang peneliti kembangkan dirancang semenarik dan sekreatif mungkin untuk menumbuhkan minat belajar siswa, agar mempermudah siswa dalam memahami materi tentang pahlawanku. *Pop up book* dapat didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan di sampaikan ke siswa. Penggunaan media *pop up book* juga dapat mempermudah guru dalam memberikan contoh yang nyata kepada siswa.

Hasil dari pengembangan media *pop up book* pada materi tentang pahlawanku yang peneliti kembangkan dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan memiliki kepraktisan yang ditunjukkan dengan hasil validasi para ahli serta respon dari siswa. Berdasarkan data hasil validasi *pop up book* oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dan bisa di ujicobakan untuk menilai kevalidannya didalam proses pembelajaran dengan skor nilai 1-4 dari segi aspek kesesuaian materi dengan KD, kemuktahiran materi, mendorong keingintahuan, teknik penyajian, kelengkapan penyajian, dan pendukung penyajian mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,9 dengan persentase 97,5% dengan kriteria sangat valid. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, (Pramesti, 2018) mendapatkan hasil penelitian pengembangan media *pop up book* tema peristiwa untuk kelas III SD memperoleh hasil ahli materi 4,62 dapat dikategorikan *pop up book* sangat baik digunakan pada saat proses belajar, (Dewanti, 2018) memperoleh hasil ahli materi 95,17%, dengan kategori sangat valid. (Khoiriyah & Sari, 2018) memperoleh hasil materi 83,07% dengan kriteria sangat valid.

Hal ini sesuai dengan teori (Astuti, 2015), bahwa dalam setiap pertimbangan memilih media perlu memperhatikan ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih dengan tujuan-tujuan yang sudah ditetapkan serta dalam pemanfaatan media pembelajaran *pop up book* sejalan dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *pop up book* layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil validasi *pop up book* oleh ahli media diperoleh hasil skor dengan rata-rata sebesar 95 dengan mendapatkan kriteria sangat valid, berdasarkan aspek tampilan *pop up book*, desain tampilan *pop up book*, desain isi *pop up book* digunakan, serta dapat dinyatakan bahwa *pop up book* sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan skor nilai 1-4. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, (Pramesti, 2018) hasil penelitian berupa media

*pop up book*, ahli media 4,67 dapat dikategorikan bahwa *pop up book* sangat baik dan dapat digunakan pada saat proses belajar (Dewanti, 2018). Persentase validasi yang diberikan oleh validator media 95,71. Hasil validasi secara keseluruhan masuk kedalam kategori “sangat valid”, sehingga media ini layak digunakan dalam proses belajar.(Khoiriyah & Sari, 2018),hasil persentase tingkat kelayakan produk oleh ahli media 87% yang masuk kriteria valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa *pop up book* baik digunakan bagi siswa saat proses pembelajaran.Kemudian berdasarkan hasil validasi media *pop up book* dengan ahli bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 3,9 dan mendapatkan persentase 97,5% dengan memperoleh kriteria sangat valid berdasarkan aspek-aspek menggunakan rentang skor nilai 1-4. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan *pop up book* yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dalam proses pembelajaran dengan respon siswa kelas IV SDN 87 Palembang memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat praktis yang dinilai siswa berdasarkan aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan manfaat *pop up book* kepada siswa dengan skor 1-4. Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan menyajikan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Sehingga berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari siswa, maka diketahui bahwa media pembelajaran *pop up book* memiliki kepraktisan dan mudah digunakan untuk memahami materi pahlawanku.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada mata pelajaran IPS tema pahlawanku siswa kelas IV SDN 87 Palembang yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* tema pahlawanku berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) dinyatakan valid berdasarkan penilaian kevalidan menurut ahli materi sebesar 97,5, ahli media sebesar 95, dan ahli bahasa sebesar 97,5. *Pop up book* juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh siswa sebesar 3,8. Penelitian ini sampai tahap implementasi saja tidak sampai evaluasi pada model pengembangan ADDIE dikarenakan mengingat waktu dan biaya yang diperlukan oleh peneliti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asfuri, N. B. (2020). Model Pembelajaran PQ4R With Pop Up. Jawa Tengah : CV Sarnu Untung.
- Astuti, T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3d Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD lab School Unnes. Skripsi UNES Semarang.
- Dewanti, e. (2018). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo . Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan , 221-228.

- Dwi, W. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kelas II SDN II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match. *Taman Cendekia* , 113.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research Dan Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif* . Malang: Cv Literasi Nusantara Abadi.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* . Makasar : Cendikia.
- Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumber Gempol Kabupaten Tulung Agung . *Bidang Pendidikan Dasar* , 22-32.
- Oktaviarini, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran POP UP BOOK Pada Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Siswa Kelas IV SDN 87 Palembang. *Jurnal PENA SD Volume 03 Nomor 02*, 53.
- Paramita, O., & Ernawati, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Singosaren. *Pendidikan Ke-SD-an* , 936-946.
- Pramesti, J. (2015). Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1. *Basic Education* , 16.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar . *Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2*,87-99.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 1-2.
- Rudy, G. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SDN II Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match. *Taman Cendekia*, 114.
- Sinta, & Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran IPA di Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 253.
- Solichah, L. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoprintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1537-1547.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group .
- Tandean, R. (2015). Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Metode Cai. *Universitas Internasional Batam* , 11.
- Tisna, H. U. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran POP UP BOOK Pada Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Siswa Kelas IV SDN 87 Palembang. *Journal unnes*, 48.