

Pemanfaatan Media *Digital Pop Up Book* dalam Pembelajaran Sejarah Khulfaur Rasyidin di Kelas 6 SD

Sallsa Nurfarida¹, Dhea Amanda Putri², Azmi Hofifah³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat
sallsanf@upi.edu

Abstract

The research entitled The Use of Pop Up Book Digital Media in Learning History of Khulfaur Rasyidin in Grade 6 SD. The purpose of this study was to analyze the use of digital pop up book media on the effectiveness of learning the history of the Rashidun Khulafaur history. This study used the Design and Development (D&D) method by developing the ADDIE development model. Based on expert reviews from media experts, material experts and students at SDN Sukamaju digital learning media pop up books have an average pressure that shows a value of 83% with an interpretation of "very good" on expert judgment and shows an average promotion of 87.2% with the interpretation of "very good". The results of the study showed that there was an effectiveness of pop up book media in supporting the history of the Khulafaur Rasyidin in grade 6 SD as much as 80% in expert assessment and as much as 82% in student assessment. The ease of accessing material in this learning media shows a very good percentage of 80% in expert judgment and 81.1% in student assessment. Thus, pop up book digital learning media is an excellent medium to support learning in grade 6 elementary schools.

Keywords: Pop Up Book, Khulafaur Rasyidin, Elementary School

Abstrak

Penelitian berjudul pemanfaatan Media Digital Pop Up Book Dalam Pembelajaran Sejarah Khulfaur Rasyidin di Kelas 6 SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media digital pop up book pada keefektifan pembelajaran sejarah khulafaur rasyidin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian metode Design and Development (D&D) dengan mengembangkan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan expert review dari ahli media, ahli materi dan siswa di SDN Sukamaju media pembelajaran digital pop up book memiliki pencapaian rata-rata yang menunjukkan nilai 83 % dengan interpretasi "sangat baik" pada penilaian ahli yang dan menunjukkan pencapaian rata-rata 87,2% dengan interpretasi "sangat baik". Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan media pop up book dalam menunjang pembelajaran sejarah khulafaur rasyidin di kelas 6 SD sebanyak 80% pada penilaian ahli dan sebanya 82% pada penilaian siswa. Kemudahan mengakses materi pada media pembelajaran ini menunjukkan presentase yang sangat baik 80% pada penilaian ahli dan 81, 1% pada penilaian siswa. Dengan demikian, media pembelajaran digital pop up book merupakan media yang sangat baik untuk menunjang pembelajaran di kelas 6 sekolah dasar.

Kata Kunci: Pop Up Book, Khulafaur Rasyidin, Sekolah Dasar

Copyright (c) 2023 Sallsa Nurfarida, Dhea Amanda Putri, Azmi Hofifah, Ani Nur Aini

Corresponding author: Sallsa Nurfarida

Email Address: sallsanf@upi.edu (Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat)

Received 22 March 2023, Accepted 29 March 2023, Published 6 April 2023

PENDAHULUAN

Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya, maupun sosial (Aeni, Juneli, et al., 2022). Guru dituntut untuk memiliki skill dalam berbagai bidang salah satunya adalah teknologi, hal ini dilandasi karena pesatnya kemampuan teknologi dalam setiap aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Untuk memenuhi tuntutan perkembangan zaman guru harus merancang pembelajaran menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satu unsur dalam pembelajaran adalah media pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menciptakan iklim pembelajaran yang diharapkan. Penerapan media pembelajaran merupakan suatu cara untuk untuk memanfaatkan alat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Rozie, 2018).

Kepemimpinan di Indonesia saat ini sedang berada di ujung tanduk dengan mempertanyakan dimana kesadara para pemimpin, nilai moral, dan jauh dari syariat agama. Sebagai generasi muda di

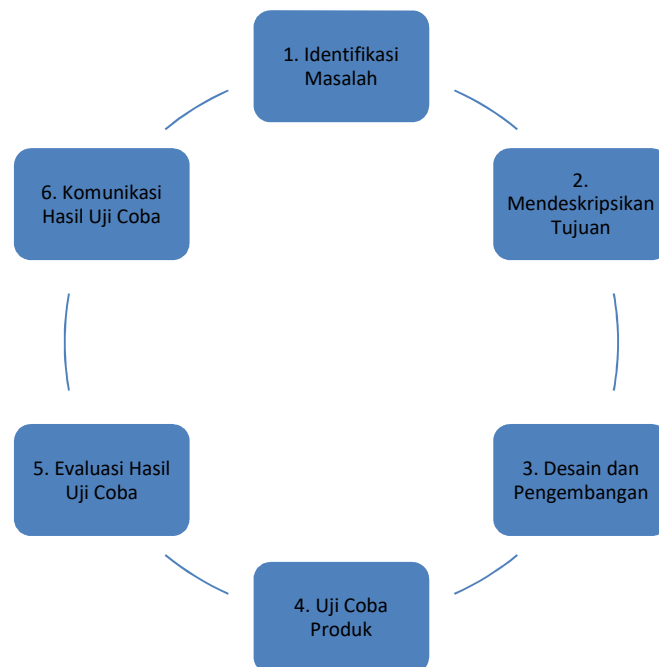
Indonesia terutama anak SD yang akan menjadi penerus bangsa tidak seharusnya melihat contoh para pemimpin yang tidak baik (Aeni, Khulqi, et al., 2022). Karena sesungguhnya pendidikan merupakan proses perubahan perilaku manusia dalam mengembangkan segala bentuk potensi diri baik yang sudah ada atau yang belum ada pada diri sendiri (Sonjaya et al., 2017). Manusia membutuhkan pendidikan karena melalui pendidikan manusia dapat mempunyai kemampuan untuk mengatur serta menentukan dirinya sendiri sebagai khalifah (Ramadhan et al., 2016). Maka dengan itu perlu adanya pengajaran mengenai contoh kepemimpinan yang baik di SD salah satunya adalah materi mengenai khulafaur rasyidin yang dikemas dengan menarik karena menurut Aeni dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak adalah sebuah kebutuhan (Aeni, 2011).

Pada Penelitian Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI) di SDN Sukamaju ini akan menguraikan mengenai penggunaan media digital *pop up book* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 SD pada terhadap keteladan Khulafaur Rasyidin.

Untuk mewujudkan solusi dari permasalahan diperlukan media pembelajaran yang membangkitkan motivasi dan merangsang siswa salah satunya adalah media digital *pop up book*. Dibandingkan dengan buku cerita konvensional, buku *pop up* memberikan energi lebih bagi anak-anak saat membacanya karena dengan membaca buku *pop up* anak dapat berimajinasi dan terhubung dengan apa yang dipelajarinya dengan menyentuh gambar-gambar yang muncul di dalam buku tersebut. Selain itu, orang tua dan pengajar akan merasa lebih mudah mendidik anak untuk membaca karena media yang akan dibaca anak menarik di hati mereka (Siregar A, 2016). Menyinggung dari permasalahan di atas penelitian akan membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital *pop up book* untuk materi sejarah khulafaur rasyidin di kelas 6 SD.

METODE

Penelitian dengan judul Pemanfaatan Media Digital *Pop Up Book* Dalam Pembelajaran Sejarah Khulafaur Rasyidin di Kelas 6 SD ini menggunakan model *Design And Development (D&D)*. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukamaju beralamat di Dusun Citepus RT. 02 RW.04, Sirnasari, Kec. Jatinunggal, Kab. Sumedang, Jawa Barat, dengan kode pos 45376. Menurut Peffers terdapat enam prosedur utama dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba (Elish & Levy, 2010, hlm 111 dalam Lestari et al., 2018). Model ini secara garis besar dipakai guna mendalami tatkala proses desain, mengembangkan & evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah pondasi empiris demi mewujudkan produk dan alat untuk segala keperluan serta mengembangkan model yang mengatur perkembangannya. Kajian utama penelitian D&D mencakup analisis, perencanaan, produksi, dan atau evaluasi (Alamsyah et al., 2022). Adapun gambaran umum dari prosedur penelitian menggunakan metode pengembangan D&D menurut Peffers dapat dilihat pada alur diagram dibawah ini :



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian D&D (*Design and Development*) Menurut Peffers

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti perlu mengidentifikasi masalah atau area yang perlu diteliti. Peneliti juga perlu merumuskan pertanyaan penelitian yang spesifik dan relevan dengan situasi yang akan diteliti.

Mendeskripsikan Tujuan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis masalah untuk memahami kondisi dan permasalahan yang terjadi. Peneliti juga mempertimbangkan faktor-faktor lingkungan dan situasi yang berpengaruh terhadap masalah yang sedang diteliti.

Desain dan Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep solusi atau model awal yang mungkin dapat membantu mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Model awal tersebut harus memperhitungkan karakteristik pengguna, lingkungan, dan situasi yang berpengaruh pada masalah yang diteliti.

Uji Coba Produk

Pada tahap ini, produk yang telah dibuat di uji cobakan ke SDN Sukamaju, Jatinunggal Sumedang, Jawa Barat, peneliti membangun model awal menjadi produk yang lebih konkret. Pengembangan dilakukan dengan melakukan evaluasi dan pengujian secara berulang pada model yang telah dibangun.

Evaluasi Hasil Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data.

Komunikasi Hasil Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti merefleksikan hasil evaluasi dan pengembangan produk untuk mengevaluasi kesesuaian dan keefektifannya dalam mengatasi masalah yang diidentifikasi pada tahap awal. Refleksi ini akan memberikan masukan untuk pengembangan produk lebih lanjut atau penyesuaian dalam implementasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pengisian angket untuk membuktikan validasi dan kualitas produk yang dikembangkan dan metode analisis data

yang digunakan adalah metode deskriptif yang kemudian dianalisis menjadi bentuk presentase untuk memudahkan dalam membaca, penghitungan skor diperoleh menggunakan rumusan dibawah ini :

$$\frac{\text{jumlah poin yang didapat}}{\text{jumlah poin maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Interpretase Hasil Analisis

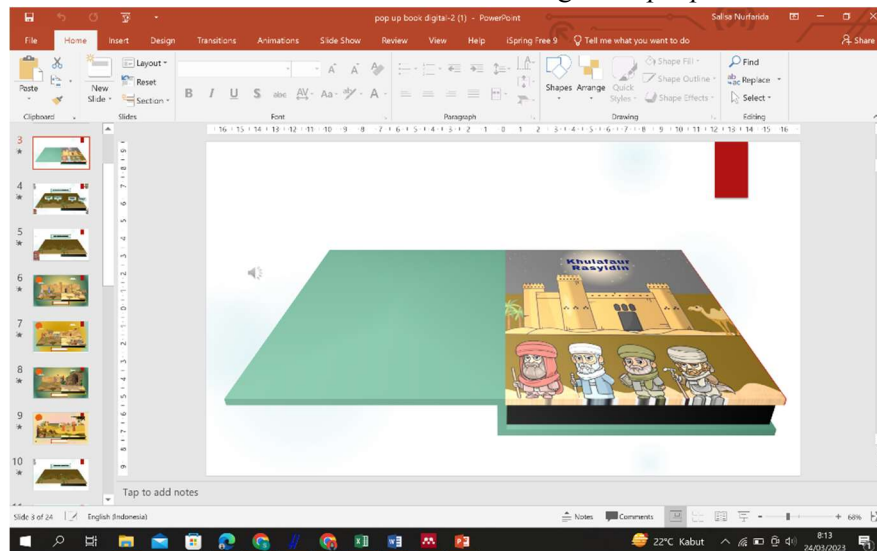
Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79,9%	Baik
40% - 59,9%	Cukup Baik
20% - 39,9%	Kurang Baik
0% - 19,9 %	Tidak Baik

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan media *pop up book* dalam menunjang pembelajaran sejarah khulafaur rasyidin di kelas 6 SD sebanyak 80% pada penilaian ahli dan sebanyak 82 % pada penilaian siswa, serta media pembelajaran *pop up book* memiliki daya tarik yang sangat menarik sesuai dari presentase pada hasil penelitian tersebut menunjukkan 80% pada penilaian ahli dan 87,3% pada penilaian siswa, hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Aeni bahwa pemilihan warna yang cerah disenangi oleh anak usia sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena warna-warni melambungkan dunia anak yang ceria dan menyenangkan (Aeni, Erlina, et al., 2022).

Selain itu, kemudahan mengakses materi pada media pembelajaran ini menunjukkan presentase yang sangat baik 80% pada penilaian ahli dan 81, 1% pada penilaian siswa, hal tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran *pop up book* untuk menunjang pembelajaran sejarah khulafaur rasyidin.

Gambar 1. Visualisasi Media Digital *Pop Up Book*

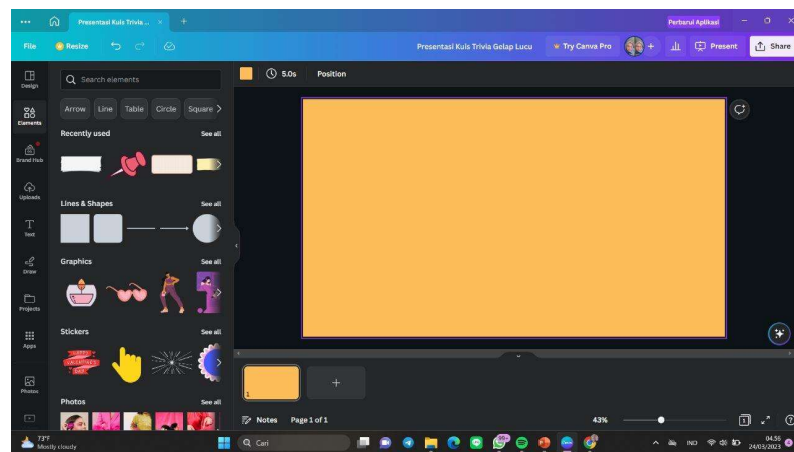


Desain media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan model tahapan ADDIE, dengan itu sebelum peneliti mendesain media pembelajaran digital peneliti melakukan analisis terlebih dahulu. Komponen yang peneliti analisis merupakan analisis materi pembelajaran dan analisis konten, analisis sasaran (guru dan siswa), dan peneliti juga melakukan analisis terhadap software yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

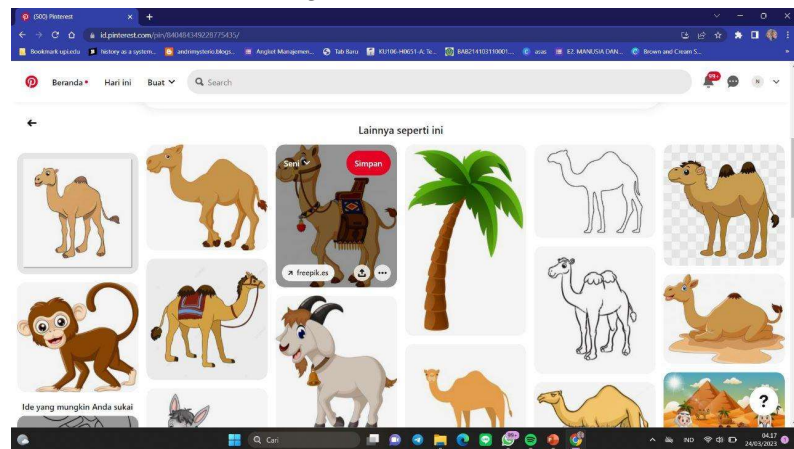
Tahapan analisis untuk menentukan desain pembelajaran terdiri dari tiga tahapan yang

dianalisis yaitu konten, pengguna dan perangkat (Lestari, 2018). Pada analisis konten peneliti menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang digunakan untuk selanjutnya dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga peneliti dapat mengambil keputusan untuk media pembelajaran yang akan digunakan. Mata pelajaran yang dipilih adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan KD 3.13 dengan materi keteladanan sahabat rasulullah saw. Berdasarkan analisis sasaran peneliti yaitu siswa kelas 6 SD dan guru dapat diketahui karakteristik untuk mengembangkan media dilihat dari perilaku dan usia. Tahap selanjutnya yaitu analisis perangkat bertujuan untuk mengetahui *software* maupun *hardware* yang akan diaplikasikan dalam memaksimalkan pembuatan media.

Gambar 2. Proses Desain Produk



Gambar 3. Proses Desain Produk



Pada metode ADDIE pengembangan desain media merupakan tahapan *Development*. Pengembangan diawali dengan merumuskan naskah sebagai acuan peneliti dalam membuat sketsa gambar menggunakan power point serta menggunakan elemen-elemen yang bersumber dari perangkat lunak seperti canva dan pinterest, setelah power poin terbentuk selanjutnya merumuskan naskah audio yang dikembangkan menjadi audio melalui proses *recording* menggunakan perangkat lunak. Setelah komponen-komponen mulai terbentuk untuk selanjutnya peneliti menggabungkan komponen tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi Pop Up Book versi digital.

Media pembelajaran digital *pop up book* media pembelajaran berbasis digital yang dibuat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran khulafaur rasyidin kepada siswa kelas 6 SD.

Hasil validasi Pemanfaatan Media Digital Pop Up Book Dalam Pembelajaran Sejarah Khulafaur Rasyidin di Kelas 6 SD melalui pengisian angket oleh Guru PAI SDN Sukamaju dan validasi

pada anak SDN Sukamaju dilakukan secara langsung melalui penyebaran angket. Data yang didapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2. Validasi Oleh Ahli

Aspek	Presentase	Interpretasi
Validasi Media		
Kemudahan Dalam Mengakses	80 %	Sangat Baik
Daya Tarik	80 %	Sangat Baik
Keefektifan Media	80 %	Sangat Baik
Kegunaan Dalam Proses Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
Kualitas Tampilan	90 %	Sangat Baik
Validasi Materi		
Kesesuaian materi dengan KD	80 %	Sangat Baik
Kemudahan dalam memahami materi	80 %	Sangat Baik
Bahasa	80 %	Sangat Baik
Membantu siswa dalam memahami pembelajaran	80 %	Sangat Baik
Kuis yang terdapat di dalam media	90 %	Sangat Baik
Rata-Rata	83 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil table tersebut, validasi yang dilakukan pada guru SDN Sukamaju menunjukkan hasil rata-rata 83 % yang berarti menunjukkan hasil kategori yang sangat baik.

Validasi pada produk media digital *pop up book* juga divalidasikan pada siswa kelas 6 SDN Sukamaju. Berikut adalah respon siswa terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan:

Tabel 3. Penilaian Siswa

Aspek	Presentase	Interpretasi
Validasi Media		
Kemudahan Dalam Mengakses	81,1 %	Sangat Baik
Daya Tarik	87,3 %	Sangat Baik
Keefektifan Media	82 %	Sangat Baik
Kegunaan Dalam Proses Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
Kualitas Tampilan	92 %	Sangat Baik
Validasi Materi		
Kesesuaian materi dengan KD	88,2 %	Sangat Baik
Kemudahan dalam memahami materi	89,1 %	Sangat Baik
Bahasa	82 %	Sangat Baik
Membantu siswa dalam memahami pembelajaran	88,2 %	Sangat Baik
Kuis yang terdapat di dalam media	92 %	Sangat Baik
Rata-Rata	87,2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel tersebut, validasi yang dilakukan oleh siswa kelas 6 SDN Sukamaju menunjukkan rata-rata dari hasil pengisian angket dengan nilai rata-rata 87,2 % maka dikatakan masuk kedalam kategori sangat baik, dimana.

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital *pop up book* media pembelajaran berbasis digital yang dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran berlangsung Media digital *pop up book* juga dapat memberikan visualisasi pembelajaran yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak, warna-warna yang sangat menarik dan animasi-animasi berbagai jenis yang bisa membuat peserta didik tertarik begitupun dengan menjelaskan materi mengenai Sejarah Khulfaur Rasyidin dapat membuat peserta didik tertarik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

REFERENSI

- Aeni, A. N. (2011). Menanamkan Disiplin Pada Anak. *Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 9(1), 17–29.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & ... (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(5), 1249–1272. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/260%0Ahttps://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/260/223>
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. II(iii), 33–43.
- Ramadhan, M. I., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2016). Penerapan Model PBL Berbantuan Multimedia Pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 721–730.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Siregar A, R. E. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 5(1), 10–21.
- Sonjaya, T., Nur Aeni, A., & Hanifah, N. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil belajar siswa. *Pena Ilmiah*, 2(1), 2046.