

nur okta pgsd2

by Nur Okta 2 Pgsd

Submission date: 16-Jul-2020 01:11PM (UTC+0530)

Submission ID: 1358144024

File name: jurnalku_13.doc (117.5K)

Word count: 3471

Character count: 22213

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Bahasa Indonesia Kelas III SD

Nur Oktafiani Putri

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oktaputri538@gmail.com

Abstract

17

The author is writing describe development of 3D Learning media in the form of pop-up book for Bahasa Indonesia lesson with lesson material development of transportation technology for third grader elementary school. The learning media development in this study obtained its feasibility through media expert and material expert. This writing is in the form of qualitative using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The author uses data collection techniques based on validity tests conducted by media masterful and material masterful. The results of writing a 3D learning media pop-up book for Indonesian subjects material development of the 4th grade elementary school technology that is included in the category of feasible/valid with the results of the media expert test reaches a percentage of 83.92% with valid criteria. While the results of the expert material test I reached a percentage of 77.08% with sufficient criteria valid/feasible and the results of the expert test material II reached a percentage of 100% with valid criteria / feasible. Based on the validity test, it can be summarized that the Pop-Up media that was developed entered into the criteria is valid/feasible so that this media is feasible and can be implemented in the classroom practice.

Keywords: 3D Learning media, Pop-Up Book, Bahasa Indonesia, Development of Transportation Technology

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini ialah untuk melihat bagaimana pengembangan media 3 dimensi pop-up book materi pengembangan teknologi transportasi di sekolah dasar kelas 3 dan tingkat kelayakan media didasarkan pada ahli media & ahli materi. Jenis penelitian yang digunakan dalam bentuk data kualitatif menggunakan metode ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh pakar media dan pakar materi. Hasil penulisan buku pop-up media pembelajaran 3 dimensi untuk materi pelajaran Bahasa Indonesia pengembangan teknologi sekolah dasar kelas tiga yang termasuk dalam kategori layak / valid dengan hasil uji pakar media mencapai persentase 83,92% dengan valid kriteria. Sedangkan hasil uji materi pakar I mencapai persentase 77,08% dengan kriteria cukup valid / layak dan hasil uji ahli pak II mencapai persentase 100% dengan kriteria valid / tepat. Berdasarkan uji validitas, dapat disimpulkan bahwa media Pop-Up yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria valid / layak, sehingga media ini layak dan dapat dipakai saat proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran 3D, Pop-Up Book, Bahasa Indonesia, Perkembangan Teknologi Transportasi.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran ialah sarana dalam membantu proses pembelajaran, mengatasi suatu kendala yang terjadi pada pembelajaran dan membantu memperjelas suatu informasi agar tercapainya tujuan belajar dengan baik dan lancar (Kustandi & Darmawan, 2020). Media pembelajaran memiliki 4 karakteristik : (1) media visual ialah media yang menggunakan sebuah gambar dalam penyampaian informasi ¹⁴ ia memiliki beberapa unsur yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (2) media audio ialah alat yang menyampaikan suatu informasi melalui suara dengan menggunakan indera pendengaran (3) media audio visual ialah gabungan dari suatu gambar dan suara untuk menyampaikan informasi yang dapat tersampaikan dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran (4) Multimedia, alat yang menyertakan berbagai macam media untuk merangsang seluruh indra dalam satu aktivitas belajar mengajar (Asyhar, 2011: 53-57). Bisa disimpulkan media belajar memiliki karakteristik yang berbeda jika dikelompokkan berdasarkan dengan jenisnya serta penggunaanya pada proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga memiliki manfaat pada proses pembelajaran yaitu : (1) pembelajaran lebih aktif, menyenangkan serta siswa termotivasi untuk giat belajar (2) materi yang dijelaskan akan lebih simpel dimengerti oleh siswa dan lebih jelas dalam penjelasan isi materi (3) metode mengajar yang dipakai berbagai macam, kreatif dan tidak membuat siswa merasa bosan (4) siswa akan lebih aktif saat aktivitas

belajar karena pada proses belajar siswa tidak sekedar memperhatikan penjelasan guru akan tetapi mempraktekan secara langsung sehingga siswa mendapatkan sebuah pengalaman yang real.

Pendidikan dijenjang sekolah dasar memiliki beberapa mata pelajaran yang wajib untuk diberikan pada siswanya, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk kenaikan kompetensi siswa saat percakapan memakai bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tulis, serta meningkatkan tanggapan pada karya kesastraan Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007:124). Memahami Bahasa Indonesia berguna pada kehidupan sehari-hari karena bahasa Indonesia ialah alat yang dipergunakan dalam berkomunikasi sehari-hari. Jika siswa tidak dapat memahami, siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima suatu informasi. Kompetensi bahasa Indonesia ada empat aspek seperti menyimak, percakapan, membaca, dan menulis (Suprianto : 2019).

Dalam pengamatan awal saat pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN KARAH 1 Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar nilai rata-rata siswa dibawah KKM. Hasil membuktikan upaya siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Perkembangan Teknologi Transportasi belum memenuhi nilai yang diharapkan. Hal tersebut terbukti pada nilai yang diperoleh siswa sebanyak 65% masih dibawah KKM 70 yang disebabkan oleh beberapa masalah salah satunya guru selalu menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang seadanya aja.

Berdasarkan dari hasil pengamatan, penulis melakukan inovasi dengan mengembangkan media *pop-up book* berbasis visual. Media berbasis visual adalah alat yang menyajikan suatu gambar ataupun foto untuk menyampaikan suatu informasi dengan menggunakan indera penglihatan serta terdapat beberapa unsur yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media berbasis visual memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media berbasis visual yaitu : (1) memiliki sifat yang nyata (2) mengatasi ruang dan waktu (3) menjelaskan suatu masalah (4) mudah dan murah (5) meminimalis keterbatasan pengamatan mata. Sedangkan kelemahan media berbasis visual (Netriwati & Lena, 2017: 61-62) yaitu : (1) lambat dan kurnag praktis (2) media visual tidak diikuti audio sehingga memerlukan penjelasan guru (3) visual yang terbatas (4) biaya produksi cukup mahal. Media berbasis visual memiliki kriteria yaitu suatu media yang konsep nya terlihat dengan jelas dan sederhana serta menggabungkan elemen-elemen visual dan membutuhkan suatu penekanan pada bentuk ataupun pola dengan menggunakan persepsi keseimbangan walaupun bentuknya tidak simetris sehingga dapat menjadi pusat perhatian (Arsyad, 2019: 103-105).

Pop-Up Book merupakan terobosan buku yang mampu mempertontonkan potensi dan isi buku dengan desain serta gabungan dari lipatan, gulungan, maupun putaran (Umam, Bakhtiar, & Iskandar, 2019 : 3).

Buku muncul ialah sejenis buku yang bisa digerakan dan mempunyai unsur 3 dimensi dengan

memberikan efek penggambaran sehingga menampilkan cerita yang menarik serta bisa bergerak saat halaman buku dibuka (Dzuanda (2011) dalam Sholeh, 2018). *Pop-Up Book* memiliki 6 jenis teknik yaitu (1) *Transformation*, bentuk tampilannya berupa potongan *pop-up* yang ditata secara vertikal (2) *volvelles*, bentuk perwujudan yang digunakan yaitu lingkaran dalam proses merakit (3) *peepshow*, dalam bentuk kumpulan kertas yang disusun dalam tumpukan sehingga menjadi satu dan menerbitkan ilusi yang perspektif (4) *pull-tabs*, dalam bentuk tab kertas yang dapat ditarik atau didorong untuk menunjukkan gerakan (5) *carousel*, teknik yang menggunakan tali, pita atau kancing yang ketika direntang dan dilipat kembali menjadi bentuk yang kompleks (6) *box and cylinder*, dalam bentuk gerakan kubus atau tabung yang bisa bergerak ke atas dari tengah halaman saat dibuka

Pemilihan media haruslah dengan tepat karena setiap jenis media yang berberda memiliki kriteria dan kemampuan yang berbeda sehingga guru wajib berhati-hati saat menentukan media yang akan digunakan untuk mengajar. Sedangkan manfaat media buku muncul Dzuanda (2011) (dalam Sholeh, 2018) : (1) mengajarkan anak menghargai dalam merawat buku (2) mendekatkan anak pada orang tua (3) menumbuhkan kreatifitas anak (4) memacu imajinasi pada anak (5) menambah pemahaman anak dalam mengenal suatu benda (6) menumbuhkan minat membaca dan belajar pada anak.

Sarana *Pop-Up Book* yang penulis kembangkan ialah materi tentang Perkembangan Teknologi Transportasi yang didalam nya

membahas tentang transportasi jaman dahulu dan jaman modern, kegunaanya, serta jenis-jenisnya.

Penulis memilih Perkembangan Teknologi Transportasi sebagai materi pada sarana buku muncul, alasannya karena pada buku paket Tematik Tema 7 Subtema 4 (Perkembangan Teknologi Transportasi) hanya dibacakan berupa teks saja oleh guru yang ada pada buku paket tersebut tanpa ada memberikan gambaran nyata pada siswa. Oleh karena itu penulis mengembangkan media yang dapat memberikan gambar visualisasi yang nyata dan mengetahui alat-alat transportasi yang selalu digunakan pada kehidupan sehari-hari.

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan bahan pertimbangan dari analisis yang terdahulu diantaranya adalah : Analisis yang dilakukan oleh Dewanti, Toenlio, dan Sopriyanto (2018) dengan berjudul "Pengembangan Media Pop-Up Book untuk pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo Tahun 2018". Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu cara metode yang dikembangkan³ oleh Dick & Carey terdiri 10 langkah yaitu analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis konteks, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan instrumen, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi⁶ evaluasi suamatif. Tinjauan produk berdasarkan hasil, validasi media kepada validator diperoleh

presentase 95.71%, validasi ahli media 94.93%, ahli materi 95.17% dari ahli pengguna guru, dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi sebagai kelengkapan ialah 95.20% dengan standar "Valid" maka sarana ini layak digunakan saat pembelajaran Tematik subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Selanjutnya analisis pengembangan mengenai sarana *pop-up book* juga dilakukan oleh Khoiriyah dan Sari (2018) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018". Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu R&D (*Research & Development*). Hasil analisis data pada validasi pakar media sebesar 87% sedangkan validasi pakar materi sebesar 83.07% termasuk kedalam standar valid dan layak digunakan.

Analisis yang dilakukan oleh Aimatus Sholikhah (2017) juga media *pop-up book* yang berjudul "Pengembangan Media Pop-Up Book Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017". Metode yang digunakan oleh peneliti *Research & Development* (R&D). Berdasarkan hasil validasi dengan nilai 4.5, respon siswa sebesar 96.9% dan indikator respon guru melebihi 65%.

Dengan mengetahui kendala dalam pembelajaran seperti yang telah disebutkan diatas, dan adanya analisis terdahulu yang membuktikan bahwa pemakaian alat belajar buku muncul bisa meringankan siswa

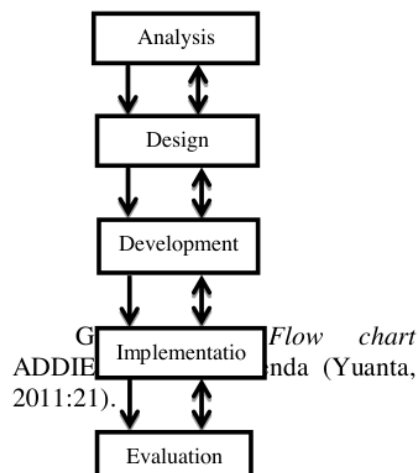
menekuni studi saat disampaikan oleh guru hingga mendorong penulis untuk mengembangkan media belajar dan dapat menolong siswa dalam mendalami materi yang diajarkan sekaligus meringankan guru saat melaksanakan proses belajar dengan lancar, sehingga penulis kemudian mengembangkan sarana belajar 3D berupa *Pop-up book* dipergunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia materi “Perkembangan Teknologi Transportasi”.

Berbeda dengan analisis Pengembangan sarana pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, pengembangan sarana pembelajaran 3D *pop-up book* ini akan menggunakan metode pengembangan ADDIE.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Pada penulisan ini penulis mengembangkan media belajar buku muncul dengan memakai metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ini lebih mudah dan sistematis sehingga dapat diterapkan secara terstruktur. Model ADDIE dapat dilihat pada *flow chart* seperti dibawah ini :



Tahapan langkah-langkah pengembangan media belajar model ADDIE yaitu :

1. *Analysis*
Analysis kepentingan saat menetapkan masalah serta solusi yang tepat saat menentukan kompetensi siswa.
2. *Design*
Menetapkan pendekatan pembelajaran yang tepat serta berurutan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pada langkah ini pengembang menentukan media belajar yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Perkembangan Teknologi Transportasi bagi siswa kelas III dengan media pembelajaran 3 Dimensi *Pop-Up Book* berbasis visual maka pengembang harus membuat suatu rancangan.
3. *Development*
Proses membuat desain menjadi nyata. Ditahap ini pengembang mengimplementasikan langkah-langkah metode desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah-langkah yang pengembangan lakukan seperti : (a) memilih bahan-bahan dalam pembuatan *pop-up book*. Penulis memakai kertas A4 dan A3, gambar (Foto), gunting, cutter, lem *double-tip*, penggaris, dan kertas karton
4. *Implementation*
Implementasi ialah langkah real saat mengimplementasikan sistem belajar yang kami buat. Artinya apa yang telah dikembangkan bisa

diterapkan pada proses belajar. Implementasi merupakan step ke empat dari model ADDIE.

5. *Evaluation*

Melakukan analisis dan mengkoreksi kesalahan yang terjadi pada media yang sudah digunakan. Evaluasi dilakukan untuk mereview desain pengembangan sarana belajar buku muncul. Pada tahap ini kuisisioner (angket) atau instrumen akan diberikan kepada para tim ahli sebagai berikut: pakar media dan pakar materi.

Dalam bagian ini akan disajikan secara berturut-turut tentang: 1) desain percobaan, 2) jenis data, 3) instrument pengumpulan data

1) Desain percobaan

Desain percobaan yang dipakai pada pengembangan media pembelajaran visual berbasis *Pop-Up Book* adalah : a. satu orang dosen sebagai pakar media, b. satu orang dosen sebagai pakar materi, c. satu orang guru sebagai ahli materi

2) Jenis Data

Data dipakai berupa data kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengukur tanggapan pakar materi dan pakar media yang terangkum dalam bentuk pertanyaan pada angket untuk mengetahui kevalidan/kelayakan pada sarana belajar 3 Dimensi *Pop-Up Book* berbasis visual.

3) Instrument

Kuesioner (Angket)

adalah teknik pengumpulan data yang menyediakan pertanyaan atau persetujuan tertulis dijawab oleh responden. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian/tanggapan pakar media dan pakar materi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penting dalam mengembangkan kegiatan karena untuk mengetahui kesimpulan tentang masalah yang diteliti.

a. Analisis Data Kualitas Teknis dan Pemanfaatan

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut menggunakan persentase yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sedangkan dalam menghitung setiap item angket, pengembang menentukan penilaiannya yaitu: respons A skor = 4, respons B skor = 3, respons C skor = 2 dan respons D skor = 1.

Mengenai panduan sebagai standar kevalidan/kelayakan sebagai berikut:

Kategori	Persentase	Tingkat Validitas
A (4)	80%-100%	Valid/Layak
B (3)	60%-79%	Cukup Valid/Cukup Layak
C (2)	50%-	Kurang Valid/Kura

	59%	ng Layak
D (1)	0%-49%	Tidak Valid/Tidak Layak

Tabel 3.5 Kriteria tingkat kelayakan menurut Arikunto (dalam Yuanta, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penulisan ini untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *pop-up book* dan penyajian data uji coba serta analisis. Jadi bagian ini akan menyajikan proses pengembangan media buku muncul dengan materi “Perkembangan Teknologi Transportasi” dan menyajikan hasil uji validitas oleh pakar media dan pakar materi.

Proses Pembuatan *Pop-Up Book*

Proses merakit “Media Pembelajaran 3 Dimensi *Pop-Up Book* langkah-langkah yaitu :

1. Memutuskan materi yang sesuai dengan sarana *pop-up book* serta ukuran yang akan dibuat untuk sarana *pop-up book*. Disini penulis menggunakan skala A3 untuk lembar *pop-up book* sedangkan untuk ukuran objek-objek nya penulis menggunakan kertas ukuran A4.
2. Mencari gambar serta penjelasan untuk materi di internet yang sudah ditentukan
3. Gambar yang sudah diperoleh dengan penjelasan-penjasannya dapat diprint sesuai ukurannya
4. Gunting bentuk gambar yang akan digunakan, sisakan sisi bawah nya beberapa cm serta gunting sisi kanan dan kirinya dengan miring dan pada bagian tengah sisi bawahnya

digunting dengan berbentuk segi tiga

5. Jika semua gambar dan penjelasan materinya sudah digunting, tempel gambar tersebut pada alasnya
6. Setelah semua selesai ditempel *pop-up book* berilah sampul agar terlihat rapi dan menarik.
7. Pengembang melakukan uji validitas terhadap media *pop-up book* kepada pakar media dan pakar materi.

Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pakar Media

Berdasarkan kesesuaian pemilihan sarana studi *pop-up book* pada materi yang disajikan, mendapatkan skor 4(A) yang diberikan oleh pakar media.

Sedangkan untuk kesesuaian sarana belajar *pop-up book* untuk mencapai tujuan pembelajaran, pakar media memberikan nilai (B) dengan skor 3.

Kejelasan gambar yang ada pada sarana belajar *pop-up book*, pakar media memberikan nilai skor 4(A).

Dalam Kemenarikan gambar yang disesuaikan dengan materi pokok, pakar media memberikan nilai (A) dengan skor 4.

Pada kesesuaian gambar dari awal sampai akhir dalam sarana belajar *pop-up book*, pakar media memberikan nilai (A) dengan skor 4.

Sedangkan dalam kejelasan tulisan/teks pada gambar media belajara sarana *pop-up book*, pakar media memberikan nilai skor 3(B).

Pada tingkat kemudahan bahan 5)han yang dipakai saat pengembangan media *pop-up book*, pakar media memberikan nilai (A) dengan skor 4.

Dalam pemilihan kesesuaian warna pada sarana belajar *pop-up book*, pakar media memberikan skor 4(A).

Isi petunjuk pemanfaatan, pakar media memberikan skor 3(B).

Sedangkan kejelasan isi dalam kaitan untuk pemanfaatan bagi guru (sebelum, selama, sesudah pemanfaatan), pakar media memberikan skor 3(B).

Pada kejelasan seluruh isi (identitas produk, audiens, cara penggunaan, perawatan dan penyimpanan), pakar media memberikan skor 3(B).

Sedangkan kesesuaian sarana yang dikembangkan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, pakar media memberikan skor 4(A).

Dengan layanan sarana pembelajaran *pop-up book* mempermudah siswa menguasai keseluruhan materi yang disajikan, pakar media memberikan skor 4(A).

Berdasarkan hasil analisis data pakar media diperoleh hasil 83.92%, sehingga bisa diinterpretasikan bahwa media belajar visual berbasis *pop-up book* yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria valid/layak untuk dipakai dalam proses belajar.

Pakar Materi I

Berdasarkan dalam kejelasan materi yang disajikan melalui sarana belajar *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Selanjutnya dalam kesesuaian sarana studi *pop-up book* pada materi pembelajaran, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Sedangkan kesesuaian isi materi pada karakteristik siswa sekolah dasar kelas III, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Pada sarana belajar *pop-up book* menambah motivasi siswa dalam mempelajari dan bertanya tentang pelajaran bahasa Indonesia, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Selanjutnya sarana yang dikembangkan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menerima materi yang disampaikan, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Dalam Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Sedangkan pada studi yang disajikan sarana belajar *pop-up book* bisa menarik minat belajar siswa, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Kemenarikan gambar pada sarana *pop-up book* dan studi yang disampaikan, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Pada media pembelajaran *pop-up book* mempermudah siswa menguasai studi yang disampaikan, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Dalam kejelasan petunjuk pemanfaatan sarana *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Selanjutnya kelengkapan petunjuk pemanfaatan sarana *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Setelah itu kemudahan dalam pemeliharaan dan perawatan sarana *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Pakar Materi II

Berdasarkan dalam kejelasan materi yang disajikan melalui media belajar *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Selanjutnya dalam kesesuaian media pembelajar *pop-up book* pada materi pembelajaran, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Sedangkan kesesuaian isi materi pada karakteristik siswa sekolah dasar kelas III, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Pada media belajar *pop-up book* menaikkan motivasi siswa dalam mempelajari dan bertanya tentang pelajaran bahasa Indonesia, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Selanjutnya Media pembelajaran yang dikembangkan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menerima materi yang diberikan, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Dalam Pemilihan materi setara dengan tujuan pembelajaran, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Sedangkan pada materi yang disajikan media belajar *pop-up book* dapat menarik minat belajar siswa, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

K⁵ menarik gambar pada media *pop-up book* dan materi yang akan disampaikan, pakar materi mendapatkan skor 3(B).

Pada media belajar *pop-up book* mempermudah siswa menguasai materi yang disampaikan, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Dalam kejelasan petunjuk pemanfaatan sarana *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Selanjutnya kelengkapan petunjuk pemanfaatan sarannya *pop-up book*, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Setelah itu, kemudahan dalam pemeliharaan dan perawatan media

pop-up book, pakar materi mendapatkan skor 4(A).

Berdasarkan hasil analisis data pakar materi I dan pakar materi II diperoleh hasil pakar materi I 77.08% dan pakar materi II 100%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media belajar visual berbasis *pop-up book* yang dikembangkan masuk dalam kriteria valid/layak agar dipakai saat proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data ahli media memperoleh hasil 83.92% sedangkan analisis data pakar materi I memperoleh hasil 77.08% dan pakar materi II memperoleh hasil 100%, sehingga disimpulkan media pembelajaran visual berbasis *pop-up book* yang dikembangkan masuk dalam kriteria yang valid/layak dipakai saat proses belajar.

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Hasil penulisan pengembangan ini bisa disimpulkan :

- Pengembangan sarana belajar *pop-up book* mampu dilihat seperti paparan yang sesuai dengan metode pengembangan ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, I Evaluasi*.
- Media *pop-up book* masuk kategori valid sebagai sarana belajar dengan hasil yang diperoleh oleh pakar media 83.92% , sedangkan pada pakar materi I memperoleh hasil 77.08% dan pakar materi II memperoleh hasil 100% dinyatakan bahwa sarana buku muncul menurut pakar media dan pakar materi ialah

valid/layak digunakan pada proses pembelajaran.

Saran

1. Dalam menggunakan media studi, guru diharapkan bisa lebih kreatif dan inovasi saat penggunaan media belajar sehingga saat menyesuaikan antara sarana dan materi apa yang cocok, guru sudah bisa menentukan secara tepat. Sehingga proses belajar bisa berjalan dengan baik serta menyenangkan.
2. Dengan adanya penulisan ini penulis mengharapkan peneliti berikutnya bisa lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan sarana pembelajaran dengan memakai bahan-bahan yang menarik, warna, dan design yang unik sehingga dapat lebih bermanfaat untuk siswanya

7

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Gaung Persada (GP)*. Jakarta: Press Jakarta.
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Dewanti, Penlloe, & Sopriyanto. (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Boka Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*.
- Dzuanda. (2013). *Design Pop-Up Child Book Puppet Figure Series*. Gatotkaca. *Jurnal Library ITS Undergraduate (Online)*.
- Khoiriyah, E., & Sari, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumber Gempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018. Jurna Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol 2.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Netriwati, & Lena, M. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Shlikhah, A. (2017). *Pengembangan Media Pop-Up Bok Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. Simki-Pedagogia*.
- Sholeh, M. (2017). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 6-7.
- Supriatno, E. (2019). *Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 23.

Umam, K. ., Bakhtiar, M. A., &
Iskandar, H. (2019).
Pengembangan Pop-Up Book
Bahasa Indonesia Berbasis
Budaya Slemptan. *Trapsila :
Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.

9
Yuanta, F. (2011). Pengembangan
Media Pembelajaran Ritatoon
Untuk Siswa Kelas IV Mata
Pelajaran Sains Di SDN Bareng
IV Malang. *Skripsi*.

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

2%

2

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

2%

3

journal2.um.ac.id

Internet Source

1%

4

Muhammad Sholeh. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Suku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2019

Publication

1%

5

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1%

6

lib.unnes.ac.id

Internet Source

1%

7

Restu Hardinata, Susanti Murwitaningsih, Gufron Amirullah. "Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android",

1%

BIOEDUSCIENCE, 2018

Publication

8	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
9	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
10	journal.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
11	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
12	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
13	www.scribd.com Internet Source	<1 %
14	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
15	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
16	reptic.qc.ca Internet Source	<1 %
17	Septi Mahayani, Irwandani Irwandani, Yuberti Yuberti, Widayanti Widayanti. "KOTAK POP-UP BERBASIS PROBLEM SOLVING:	<1 %

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI CAHAYA DAN ALAT-ALAT OPTIK UNTUK KELAS VIII SMP", Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2018

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off