

Research Article

## Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

*Muhammad Sholeh*

*Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia*

---

### Article Information

Reviewed : Feb 20, 2019

Revised : April 10, 2019

Available Online : Jun 19, 2019

---

### Keyword

*Pop-Up media, PPKn, Local Culture.*

---

### Correspondence

e-mail :

[sholehmuhammad676@gmail.com](mailto:sholehmuhammad676@gmail.com)

---

### ABSTRACT

The purpose of this research is the development of local culture-based Pop-Up Book media based on process skills to train students' confidence that is valid, practical and effective. Focus on the PPKn class IV load, the sub-theme of my national culture diversity. This research uses the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The research subjects were fourth grade students of elementary school. The results of the local culture-based Pop-Up Book media validation of Grade IV elementary school students are (1) Local culture-based Pop-Up media have teaching material that has a movable part with two-dimensional elements. (2) Fulfilling valid criteria with the results of the material expert test reaching a 97% validity level with the category of "very good", for the test results media experts reached a 91% validity level with the category "very good" and worth trying out. After obtaining the validation results, a small group trial and interview were conducted to find out the practicality of the local culture-based Pop-Up media in grade IV elementary school students. Based on the experiments conducted, it can be concluded that the Pop-Up media that was developed has a high level of validity qualifications, so that this media is suitable for use in learning.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>

---

## PENDAHULUAN

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

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

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

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

Solusi pemecahan masalah di atas dilakukan dengan dua alternatif untuk terlaksananya pembelajaran sesuai yang diinginkan yaitu: *pertama*, mengembangkan media yang sesuai secara teoritis, sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan budaya siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri. *Kedua*, mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan/keunggulan masyarakat di daerahnya (Kabupaten/kota, provinsi).

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

“Menurut Dzuanda (2011:1) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita

yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”. Pemilihan media *pop-up book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan dua dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok.

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

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

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). “Menurut Sugiono (2013: 297) metode penelitian dan pengembangan (R&D)

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

### Prosedur Pengembangan

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

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

Pengembangan media *Pop-Up Book* diperlukan desain atau perancangan. Adapun desain produk dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut: Menentukan KI, KD, materi, dan tujuan pembelajaran, Menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), Pembuatan rancangan teknik media *Pop-Up Book*, Menentukan bahan yang akan digunakan, Menentukan ukuran setiap komponen yang akan digunakan, Merangkai produk sesuai dengan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap desain, telah disusun kerangka konseptual. Kerangka konseptual dapat direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap pengembangan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: Menentukan bahan yang akan digunakan, Pengembangan media *Pop-Up Book* berbentuk dua dimensi membutuhkan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dipakai.

Penelitian ini membutuhkan kertas A4, kertas A3, kertas Photo, gunting, lem kertas, printer. Menentukan ukuran benda yang akan digunakan, ukuran sangat penting untuk membuat suatu bentuk benda, agar terlihat indah, menarik dan efektif. Setelah alat dan bahan lengkap peneliti menetapkan ukuran yang ideal untuk membuat produk media *Pop-Up Book*. Ukuran kertas A4 dan lembar *Pop-Up Book* kertas A3. Tinggi gambar *Pop-Up Book*. Setelah produk yang didesain menjadi produk yang siap (produk jadi) Maka langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian direvisi. Setelah direvisi maka dilakukan uji coba produk.

Untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media, maka dilakukan wawancara terhadap peserta didik setelah uji coba dilakukan. Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara jenis terbuka. Wawancara terbuka yaitu wawancara dengan menggunakan rangkaian pertanyaan yang dijawab langsung oleh subjek penelitian. Selanjutnya untuk melihat tanggapan guru kelas IV, penulis juga melakukan wawancara kepada guru.

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

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

### **Evaluasi**

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

### **Jenis Data**

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

### **Instrumen Pengumpulan Data**

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

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

### Teknik Analisis Data

Pada tahap akhir validasi semua item-item data dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat hasil dari sebuah pengembangan. Menurut Sugiono (2013:335) menjelaskan bahwa "Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain". Pedoman penilaian skor menurut Sukardi (2009:146) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor**

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Sumber: Sukardi 2009:146)

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media di analisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk**

Persentase (%)	Kreteria Validasi
76 – 100	Valid (tidak perlu revisi)
56 – 75	Cukup Valid (tidak perlu

40 – 55 0 – 39	revisi) Kurang Valid (Revisi) Tidak Valid (Revisi)
-------------------	--

(Sumber: Arikunto, 2006)

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

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

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

### Analisis

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

### Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran PPKn dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran PPKn. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, masukan dari ahli materi dan media.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menggunakan media *Pop-Up* berbasis budaya lokal siswa kelas IV. Berdasarkan kompetensi inti (menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia), kompetensi dasar (4.4 mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar), Indikator (menjelaskan ciri khas suku Kerinci), tujuan pembelajaran (peserta didik dapat mengetahui dan mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar, dan mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar). Di beberapa Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran materi keragaman budaya terlihat keterbatasan media yang digunakan oleh guru dan tidak berbasis budaya lokal, untuk mengatasi keterbatasan media perlu adanya pengembangan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media *Pop-Up Book* pada materi keragaman budaya bangsaku dapat membantu peran guru dalam menyampaikan materi sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri dan mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan/keunggulan masyarakat di daerahnya (Kabupaten/kota, Provinsi).

### **Desain**

Setelah menganalisis materi, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, tahap selanjutnya adalah mendesain media. Adapun langkah- langkah dalam mendesain media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal sesuai langkah-langkah. Peneliti membuat desain seperti gambar 4.1 berbentuk buku setiap lembar materi terdapat lembaran *Pop-Up Book* gambar-gambar dengan bentuk dua dimensi harapannya saat media digunakan memiliki daya tarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap terakhir diatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 91 % maka produk ini termasuk dalam kategori “Valid”. Hasil validasi media yang dilakukan



oleh ahli dapat dilihat pada lampiran. Validator menyatakan validasi pembelajaran layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi dilakukan oleh bapak Agung Rimba Kurniawan, S.Pd, M.Pd. Setelah melihat media yang dikembangkan, barulah validator menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan peneliti. Skor maksimal dari masing-masing soal adalah 5. Jumlah seluruh validasi ini adalah 16 soal dengan jumlah skor tertinggi untuk semua soal adalah 80.

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 97 % maka produk ini termasuk dalam kategori “Valid” dan tidak perlu perbaikan dan layak diuji.

### **Pembahasan dan Pengembangan**

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

Pada validasi materi memiliki respon yang baik dari masing-masing butiran respon tersebut dengan nilai rata-rata 78 %. Pada validasi pembelajaran ini ahli materi memberikan saran perbaikan yakni sebelum uji coba penjelasan materi ditampilkan setiap lembar *Pop-Up Book*. Dalam hal ini adalah memperjelas isi petunjuk yaitu lebih menekankan lagi pada proses mencoba dan bertanya oleh peserta didik, hal ini didukung pendapat Swadarma ( 2013:72 ). Setelah direvisi ahli materi memberi komentar layak uji coba untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan validasi yang dilakukan maka diketahui media *Pop-Up Book* dalam kategori “valid” baik dari ahli materi maupun ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dinyatakan sangat valid kemudian dilakukan uji coba dengan melihat sejauh mana keterpakaian media. Pada tahap ini penulis meminta respon guru dan peserta didik, dan diperoleh hasil kevalidan dengan kategori sangat baik dan praktis.

Pengembangan ini, menghasilkan media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal untuk pembelajaran siswa kelas IV SD dengan tingkat validitas yang sangat valid. Proses validasi dianggap valid setelah melalui pemeriksaan ahli dan perbaikan oleh penulis sesuai saran ahli (Muljono, 2011:8). Hal ini menunjukkan bahwa media *Pop-Up Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilihat dari respon guru dan siswa diperoleh hasil kelayakan dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mempunyai daya tarik bagi peserta didik dan media membantu peserta didik mandiri, hal ini selaras pendapat Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010:34) bahwa “media merupakan alat bantu yang baik dan membentuk kemandirian peserta didik dalam belajar”.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil data yang diperoleh dari pengisian angket oleh tim ahli pada saat validasi dan dari respon guru serta persepsi peserta didik pada saat uji kelompok kecil. Ada dua data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah data dalam bentuk angket dan wawancara. Penelitian ini menggunakan pernyataan positif dengan skor yang diberikan, yaitu 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik). Skor yang diperoleh kemudian dipresentase untuk melihat koefisien media *Pop-Up Book*, kesesuaian media dalam pembelajaran serta kepraktisan media sehingga mampu membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi keberagaman budaya bangsaku menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal yang dikembangkan. Harapannya akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran keberagaman budaya bangsaku.

Diakhir pembahasan ini penulis memaparkan kesimpulan wawancara pada peserta didik yang memberi tanggapan berdasarkan wawancara, peserta didik memberi tanggapan perasaan senang menggunakan media *Pop-Up*, empat peserta didik menanggapi media menarik (Syafira, Gilang, Afgan, Ilham), Aisha perasaannya senang karena media rapi dan Kayla perasaan senang saat menggunakan media karena media *Pop-Up* cantik. Pada pertanyaan butir 2 dan 4 peserta didik menanggapi bahwa media yang digunakan membantu kemudahan peserta didik untuk memahami materi budaya lokal. Begitu pula pada butir pertanyaan 3 dan 5 dengan kesimpulan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak mendapat kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book* berbasis budaya lokal.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media *Pop-Up Book* dengan prosedur pembuatan produk dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi dengan model ADDIE. Model ADDIE yang di kembangkan oleh Resier dan Molendda ini merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif, dinamis dan membantu istruktur pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, dapat diketahui validitas media *Pop-Up Book* yang meliputi validasi media, validasi pembelajaran. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 73 % dan dilakukan revisi media, pada validasi tahap kedua diperoleh nilai rata-rata 86 % dan dilakukan revisi tahap terakhir oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 91 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diuji cobakan.

Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata yaitu 97 % maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diujicobakan. Dari hasil validasi oleh tim ahli, maka dapat diketahui tingkat kelayakan produk media tersebut. Setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok kecil untuk mengetahui kevalidan dari media *Pop-Up Book* pada materi keberagaman budaya bangsa berbasis budaya lokal kelas IV Sekolah Dasar. Dari ujicoba tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa respon peserta didik secara menyeluruh terhadap media *Pop-Up Book* yakni media lebih menarik dan mudah dalam penggunaannya.

Pada tahap uji coba membuat kelompok kecil dengan jumlah peserta didik enam orang dengan berbagai tingkatan kemampuan. Berdasarkan wawancara respon peserta didik terhadap media *Pop-Up* memberi tanggapan baik dan peserta didik merasa senang belajar menggunakan media *Pop-Up*. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV Bapak Jumadi, S.Sy. beliau memberikan tanggapan bahwa media *Pop-Up* sesuai dengan materi Sub Tema 1 Pembelajaran 1 siswa kelas IV Sekolah Dasar dan media *Pop-Up* praktis digunakan.

### Implikasi

Hasil penelitian diharapkan bisa berguna dan mendukung pengembangan media untuk kualitas pendidik, memberi kontribusi pengetahuan baru mengenai inovasi media pembelajaran. Sebagai sarana berdasarkan temuan selama penelitian, maka di rekomendasikan melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap lembar kerja kelompok berbasis keterampilan proses yang lain, pada tema ataupun sub tema muata pembelajaran PPKn berikutnya. Pada dasarnya media *pop-up book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak guna dari pakar ahli dan telah dilaksanakan uji coba serta dilakukan perbaikan berdasarkan kekurangan yang didapatkan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak/Ibu pengelola Jurnal Gentala Pendidikan Dasar PGSD FKIP Universitas Jambi atas kerjasamanya sehingga karya ilmiah ini dapat diterbitkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo persada : Jakarta.
- Asnawir, Usman, M. Basyiruddin & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Budiamin, Amin., dkk. 2009. *Bimbingan Konseling*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Dzuanda B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, tokoh-tokoh Wayang seri "Gatotkaca" (Tugas Akhir)*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Febrianto, M. Fatchul M. 2014. *"Penerapan Media dalam Bentuk Pop-Up Book pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iizuka, Satoshi., et al. 2011. "An Interactive Design System for Pop-Up Cards with Physical Simulation". *International Journal of Computer Graphics*. Vol.27, No. 6-8. Page 605-612. USA: Springer-Verlag New York.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jannah, Ikhsania Nikmatul. 2015. *"Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Virus Kelas X SMA" Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.

- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Okamura, Sosuke. 2010. "An Assistant Interface to Design and Produce A Pop-Up Card". *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*. Vol.1,No.2. Page 40-50. USA: IGI Publishing Hershey.
- Pramesti, Jatu 2015. "*Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negeri PAKEM I*".*Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sabuda, Robet. 2007. Make Your Own Pop-Up. [www.robetsabuda.com](http://www.robetsabuda.com). (diakses pada 2 September 2016)
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfa.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Swadarma, doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tegeh, M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.