

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA PRISTIWA ALAM KELAS 1
DI SDN WANAGIRI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH :

NAMA : DESY SUCI RAMADAYANTI

NIM : 117180051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 PERISTIWA ALAM KELAS 1
DI SDN WANAGIRI**

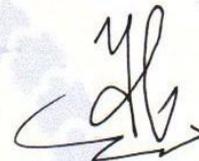
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal,

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II

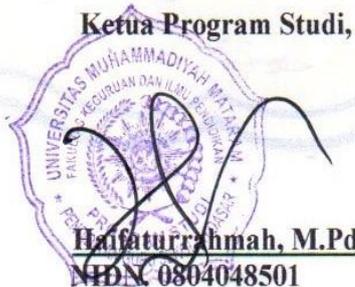


Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8
PERISTIWA ALAM KELAS 1 SDN WANAGIRI**

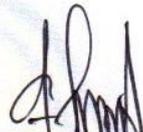
Skripsi atas nama Desy Suci Ramadayanti telah dipertahankan di depan dosen
penguji

Program Studi pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Dosen Penguji

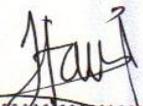
1. Abdillah, M.Pd
NIDN.0824048301

(Ketua)


(.....)

2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

(Anggota I)


(.....)

3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Anggota II)


(.....)

Mengesahkan;

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYA MATARAM**



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Desy Suci Ramadayanti

Nim : 117180051

Alamat : Jln Gajah Mada Gang Citra Warga V

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran *pop up book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 di SDN Wanagiri Tahun Pelajaran 2022/2023" merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,

Yang Membuat Pernyataan



Desy Suci Ramadayanti
NIM: 117180051





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DESY SUCI RAMADAYANTI
NIM : 117180051
Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa 13 Desember 1999
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas : F.KIP
No. Hp :
Email : desysuciramadayanti10@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran pop up book dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 SDN Wanagiri

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 31%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 16 Maret2022
Penulis



NIM. 117180051

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A. ff
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DESY SUCI RAMADAYANTI
 NIM : 117.18.0051
 Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa 13 Desember 1999
 Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
 Fakultas : F.KIP
 No. Hp/Email :
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media pembelajaran pop up book dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 SDN Wanagiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 16 Maret2022
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



NIM. 117180051



Iskandar, S.Sos.,M.A. ff
 NIDN. 0802048904



MOTTO

“KARYAMU AKAN MENEMPATI BAGIAN TERSENDIRI DALAM HIDUPMU.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobilalamin puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya. Sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada baginda besar nabi Muhammad Shallallau 'Alaihi Wasallam, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah hingga ke zaman seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya.

1. Teruntuk orang tua saya bapak (Djumadi) dan ibu (Ni Nyoman Masterining)
Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa, dukunganya, motivasi serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan.
2. Untuk keluarga terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah kalian berikan.
3. Teruntuk teman teman yang selalu support dalam segala hal saya ucapkan terimakasih dan sukses selalu dalam segala pencapaiannya amin.
4. Teruntuk dosen pembimbing skripsi saya, saya mohom maaf yang amat dalam apa bila selama proses bimbingan berlangsung menyingung perasaan bapak dan ibu dosen. Dan saya ucapkan terimakasih sebanyak banyaknya tanpa bimbingan ibu dan bapak saya tidak akan sampai pada titik ini.
5. Teruntuk sahabat (Sulastr), (Nuraini), (Desi Widiyasari). Terimakasih atas dukungan dan dorongan yang telah kalian berikan.

Semoga apa yang saya peroleh selama berada di universitas muhammadiyah mataram khususnya fakultas keguruan dan ilmu pendidikan prodi pendidikan guru sekolah dasar bisa bermanfaat khususnya bagi pembaca dan bagi saya pribadi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “(Pengembangan media pembelajaran *pop up book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 di SDN Wanagiri)’ ’

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Dr. H.Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad. Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Pak Abdillah, M.Pd selaku pembimbing I, Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan selama penulisan penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang tiada hentinya memberikan ilmu.
6. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd, Bapak Abdillah, M.Pd selaku validator angket.
7. Ibu Ni Nyoman Masterining, S.Pd dan ibu Siti Nurmala, S.Pd.SD selaku validator praktisi pendidikan yang sudah bersedia membantu dan memberikan bimbingannya.
8. Bapak Sunaryo,S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Wanagiri yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
9. Siswa-siswi kelas I dan II SDN Wanagiri tahun pelajaran 2022/2023 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga ikut memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Di harapkan, Skripsi ini bermafaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun semangat penulis harapan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 2022

Penulis

DESY SUCI RAMADAYANTI
NIM. 117180051

ABSTRAK

Desy Suci Ramadayanti, 117180051. **Pengembangan media pembelajaran *pop up book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 di SDN Wanagiri Tahun Pelajaran 2022/2023.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

Pengembangan media *pop up book* adalah sebuah buku yang mewakili efek 3 dimensi ketika dibuka dan memberikan efek visualisasi cerita yang menarik ketika ditarik pada beberapa bagian. dan dapat membantu siswa SD kelas 1 pada materi tema 8 peristiwa alam. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua subjek yaitu, (1) subjek uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas II SDN Wanagiri, (2) subjek uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas I yang berjumlah 14 siswa di SDN Wanagiri. penelitian ini yang bertujuan “ untuk mengembangkan media *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif”.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan (R&D) dengan model penelitian Borg and yang di modifikasi oleh Sugiyono. Hasil penilaian adalah penilaian dari 2 validator ahli dan 2 validator praktisi pendidikan maka memperoleh presentasi 91,75% dikategorikan sangat valid, penilaian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka memperoleh nilai 95% dan penilaian hasil tes ketuntasan hasil belajar siswa maka memperoleh presentase 81,9% sangat efektif, dan penilaian dari lembar observasi keterlaksanaan memperoleh presentase 94,1%.

Kata kunci : media pop up book, hasil belajar

ABSTRACT

Desy Suci Ramadayanti, 117180051. **Develop Pop-Up Book Learning Media To Improve Student Learning Outcomes on the Theme Of 8 Natural Events in Grade 1 at SDN Wanagiri in the 2022/2023 Academic Year.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Abdillah, M.Pd

Consultant 2: Yuni Mariyati, M.Pd

Pop-up book media is a book that, when opened, creates a 3-dimensional effect and, when drawn in numerous parts, creates an interesting visualization effect. The test subjects in this study were divided into two groups: (1) the limited trial was conducted on 10 class II students at SDN Wanagiri, and (2) the field trial was conducted on all class I students at SDN Wanagiri, totaling 14 students. The goal of this project is to "create a pop-up book medium that fits the requirements of being valid, practical, and effective in improving student learning outcomes for primary school kids with theme eight sub-theme 1 learning one." The researcher employed the development technique (R&D) using the Borg and research model modified by Sugiyono as his research approach. Two expert validators and two educational practitioner validators contributed to the assessment outcomes. The presentation is rated as extremely useful. The results of the limited trial's student response questionnaire were evaluated at 95%, and the findings of the completeness test of student learning outcomes were evaluated at 81.9 %, indicating that the limited trial was very effective. The implementation observation sheet received a score of 94.1 percent on the evaluation.

Keywords: pop-up book media, learning outcomes



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUTSTAKA	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.2.1 Media Pembelajaran	11
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.3 Media <i>Pop Up Book</i>	14
2.2.4 Desain Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	15
2.2.5 Hasil Belajar	17
2.2.6 Peristiwa alam tema 8 pembelajaran 1	19

BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
3.1 Model Pengembangan	22
3.2 Prosedur Pengembangan	23
3.3 Subjek Uji Coba	27
3.4 Jenis Data	27
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	27
3.6 Metode Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	39
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	39
4.2 Pembahasan.....	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	56

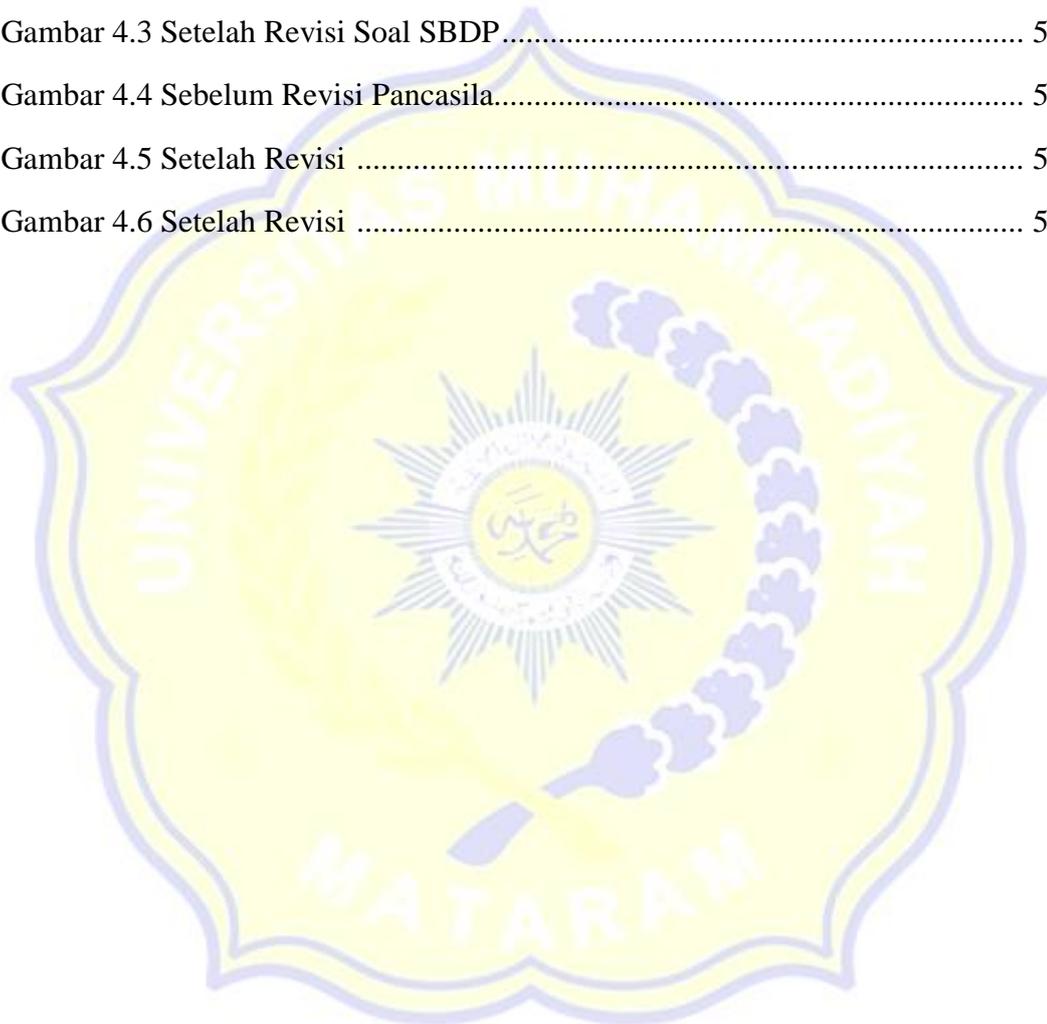


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar ujian tengah semester (UTS) kelas 1 di SDN Wanagiri Tahun 2020.....	3
Tabel 2.1	Matri Pembelajaran Tematik sesuai dengan KD.....	21
Tabel 3.1	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahl Materi.....	29
Tabel 3.3	Lembar Angket Respon Siswa.....	30
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Test.....	31
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru.....	32
Tabel 3.6	Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi.....	35
Table 3.7	Kriteria prosentasi tanggapan siswa.....	36
Table 3.8	Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	37
Tabel 3.9	Kriteria Gian Skor Ternominal.....	38
Tabel 4.1	Validasi Ahli Media Validator 1.....	41
Tabel 4.2	Validasi Ahli Media Validator 2.....	42
Tabel 4.3	Validasi Materi Validator 1.....	43
Tabel 4.4	Validasi Materi Validator 2.....	44
Tabel 4.5	Hasil Kevalidan.....	45
Tabel 4.6	Analisis Angket respons siswa dan skor uji terbatas.....	46
Tabel 4.7	Hasil Analisis Nilai Pre-test dan Posttest.....	47
Tabel 4.8	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	15
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall (Sina, 2015)	23
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Dari Ahli Materi	49
Gambar 4.2 Sebelum Revisi Soal SBDP.....	50
Gambar 4.3 Setelah Revisi Soal SBDP.....	50
Gambar 4.4 Sebelum Revisi Pancasila.....	50
Gambar 4.5 Setelah Revisi	50
Gambar 4.6 Setelah Revisi	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian	57
Lampiran 2.	Surat Balasan	58
Lampiran 3.	Lembar Validasi Media Validator 1	59
Lampiran 4.	Lembar Validasi Media Validator 2	61
Lampiran 5.	Lembar Validasi Materi Validator 1	63
Lampiran 6.	Lembar Validasi Materi Validator 2	65
Lampiran 7.	Angket Respon Siswa Uji Terbatas	66
Lampiran 8.	Lembar Soal Pre-test dan Posttest	67
Lampiran 9.	Hasil Pre-test	70
Lampiran 10.	Hasil Posttest	71
Lampiran 11.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	72
Lampiran 12.	RPP	74
Lampiran 13.	Dokumentasi Kegiatan	75
Lampiran 14.	Gambar Media <i>Pop Up Book</i>	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peran dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis (Nurkholis, 2013).

Menurut Dewantara, pendidikan dimulai dengan kelahiran anak dan diakhiri dengan kematian anak. Akibatnya, pendidikan adalah sesuatu yang berlangsung seumur hidup. Untuk membangun potensi diri, pendidikan adalah usaha yang bertujuan dan terencana untuk membangun lingkungan belajar di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Sebagai salah satu instrumen pendukung dalam pencapaian tujuan negara, pendidikan juga digunakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meninggalkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, antara lain (sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003) Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang Hak Anak (*UN Convention on the Rights of the Child*)

menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam konteks mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Dewantara, tujuan pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang hebat, yang meliputi mengajarkan kepada mereka cara hidup dan berbisnis yang selaras dengan lingkungan dan masyarakat. Tujuan pendidikan juga akan menentukan jalan di mana siswa akan dibimbing selama pendidikan mereka. Menurut Amin, yang dimaksud dengan segala upaya yang dilakukan dalam bentuk mendidik anak, membimbingnya, dan mengusahakan agar anak-anak setelah pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agamanya serta cara kehidupan sehari-hari, baik dalam situasi pribadi maupun sosial.

Tidak semua instruktur, di sisi lain, mampu menciptakan beragam materi yang menarik bagi murid mereka. Sesuai dengan temuan observasi dan bukti yang dikumpulkan di lapangan dengan guru kelas 1 di SDN Wanagiri pada 12 Juni 2021. Guru dalam pembelajaran tematik guru lebih cenderung menggunakan teknik siswa dan lebih sedikit media, menurut informasi yang dikumpulkan. Hal ini terlihat dari rendahnya minat anak untuk terlibat dalam pembelajaran; mereka tampaknya lebih senang bermain dan tertawa bersama

teman-teman mereka. Kenyataannya, dengan tersedianya media pembelajaran, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dalam berbagai format (tulisan, foto, video, animasi, atau multimedia), sehingga informasi lebih mudah dikumpulkan dan disimpan, terutama untuk siswa tingkat dasar. Siswa tidak akan bosan jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai, yang juga akan menarik perhatian mereka. Selanjutnya peneliti tidak menemukan bahan ajar berupa pop-up book di SDN Wanagiri meskipun sudah mencari di sana. Dimungkinkan untuk memperoleh hasil berikut:

Tabel 1.1 Hasil Belajar ujian tengah semester (UTS) kelas 1 di SDN Wanagiri Tahun 2021

No	Keterangan	Nilai / Perolehan
1	Jumlah keseluruhan siswa	14
2	Siswa yang tuntas	3
3	Siswa tidak tuntas	11

Sumber : Arsip SDN 1 Wanagiri

Nilai siswa banyak yang tidak lengkap, terbukti dari data observasi yang disertakan; Oleh karena itu diperlukan media yang dapat merangsang minat belajar siswa salah satunya adalah penggunaan media *pop up book* yang memadukan materi berupa buku dengan materi peristiwa alam yang dikemas dalam bentuk pop. Saat ini permintaan tinggi sebagai media buku *pop up* tiga dimensi, dan buku adalah salah satu media tersebut. Sebagai bonus tambahan, buku ini memiliki visualisasi tiga dimensi, yang tidak biasa mengingat sebagian besar buku yang ada di pasaran saat ini hanya memiliki tampilan dua dimensi. Siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari tampilan tiga dimensi ini, sehingga pesan yang akan

disampaikan oleh pengajar dapat diterima dengan lebih cepat. Hasil belajar siswa diharapkan meningkat sebagai akibat dari perubahan yang diterapkan oleh pengajar.

Media adalah alat yang digunakan instruktur selama proses belajar mengajar, Pencantuman media dalam proses pembelajaran sangat penting agar media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Instruktur akan menjadi bagian dari komponen instruksional melalui penggunaan media. Pengajar media akan menjadi lebih terampil dan pandai dalam menyajikan informasi guna mencapai hasil belajar yang diinginkan dengan bantuan guru media.

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang sering digunakan di SD yang rata-rata adalah media cetak dan media garis, penggunaan media pembelajaran di SD tergolong nonvariatif, seperti terlihat pada grafik di bawah ini (Mustika, 2015: 67). Dalam hal media pembelajaran, media pembelajaran cetak menawarkan sejumlah kelebihan dan kekurangan. Keunggulannya antara lain kemampuan menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak, pesan atau informasi yang dapat dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, kemampuan belajar kapan saja dan dari lokasi mana pun, kemudahan yang itu dapat diangkut, dan kemudahan yang dapat diperbaiki atau direvisi. Sedangkan kelemahan media cetak adalah sulitnya menampilkan gerak pada halaman media cetak, kelebihan media cetak adalah pelajaran yang terlalu panjang diberikan media

cetak sehingga menyebabkan perhatian berkurang dan timbul kebosanan (Susilana, 2009: 16).

Ketika sebuah halaman dibuka, gambar pada halaman tersebut dapat bergerak, menurut Dzuanda (2011) yang mendefinisikan *Pop Up Book* sebagai buku yang memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak atau memiliki elemen 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi yang menarik. cerita, dimulai dengan gambar yang bergerak saat halaman dibuka. Pemilihan media buku *pop up* ini selain sesuai dengan potensi visual anak, juga praktis karena mudah dimainkan, menarik, dan berguna dalam berbagai situasi. Dengan adanya dua dimensi tersebut, kegairahan belajar siswa dapat meningkat, dan mereka dapat memilih untuk memanfaatkan media baik secara individu maupun bersama-sama.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan peserta didik di SDN Wanagiri diperlukan sesuatu untuk memberikan alternatif penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 1 ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* pengembangan media *pop up book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 di SDN Wanagiri yang valid,praktis,efektif.

1.3 Tujuan Pengembangan

Dari definisi masalah diatas sasaran penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media *pop up book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 peristiwa alam kelas 1 di SDN Wanagiri yang valid, praktis, efektif.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media ini berbentuk buku kemudian pembelajaran tematik yang dirancang untuk digunakan di kelas 1 SD Negeri Wanagiri memiliki spesifikasi/kriteria sebagai berikut:

- a. Media *pop up book* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
- b. Media *pop up book* ini berbentuk seperti buku didalamnya terdapat mapel PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdp dalam setiap lembar memiliki materi pada mata pelajaran nya sendiri.
- c. Media *pop up book* terdiri dari :

Pada lembar buku tentang materi peristiwa disiang hari, peristiwa malam hari musim kemarau, musim hujan, lalu dikaitkan juga dengan materi sbdp menyanyikan lagu dengan nada naik dan turunnya nada. Dan pada lembar yang berikutnya pada materi pkn lambang sila pancasila mengenalkan lambang-lambang nya kemudian memnyebutkan sila-sila pancasilanya.

- d. Media *Pop up book* disesuaikan dengan buku pembelajaran program pendidikan 2013 kelas 1.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pemeriksaan ini tidak lepas dari faktor penghambat. Oleh karena itu, ada beberapa halangan atau hambatan dalam perbaikan item media *pop up book* ini.

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media buku yang dikembangkan adalah berupa *pop up book* yang dapat membuat peserta didik untuk aktif sehingga hasil belajar meningkat di dalam proses pembelajaran
 - b. Media buku yang dikembangkan berupa *pop up book* bisa jadi salah satu media yang mendukung pembelajaran tematik bagi siswa Sekolah Dasar.
2. Batasan dalam study ini yaitu:
 - a. Media buku yang dikembangkan, yaitu *pop up book* hanya mencakup subtema 1 dan pembelajaran 1 saja.
 - b. pembuktian media *pop up book* terbatas dan uji lapangan pada salah satu Sekolah Dasar adalah di SD Negeri Wanagiri.

1.6 Batasan Operasional

Dengan tujuan bahwa tidak ada kesalahan dalam mengartikan dan memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya yang terkandung dalam judul. Dari batasan operasional dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil belajar

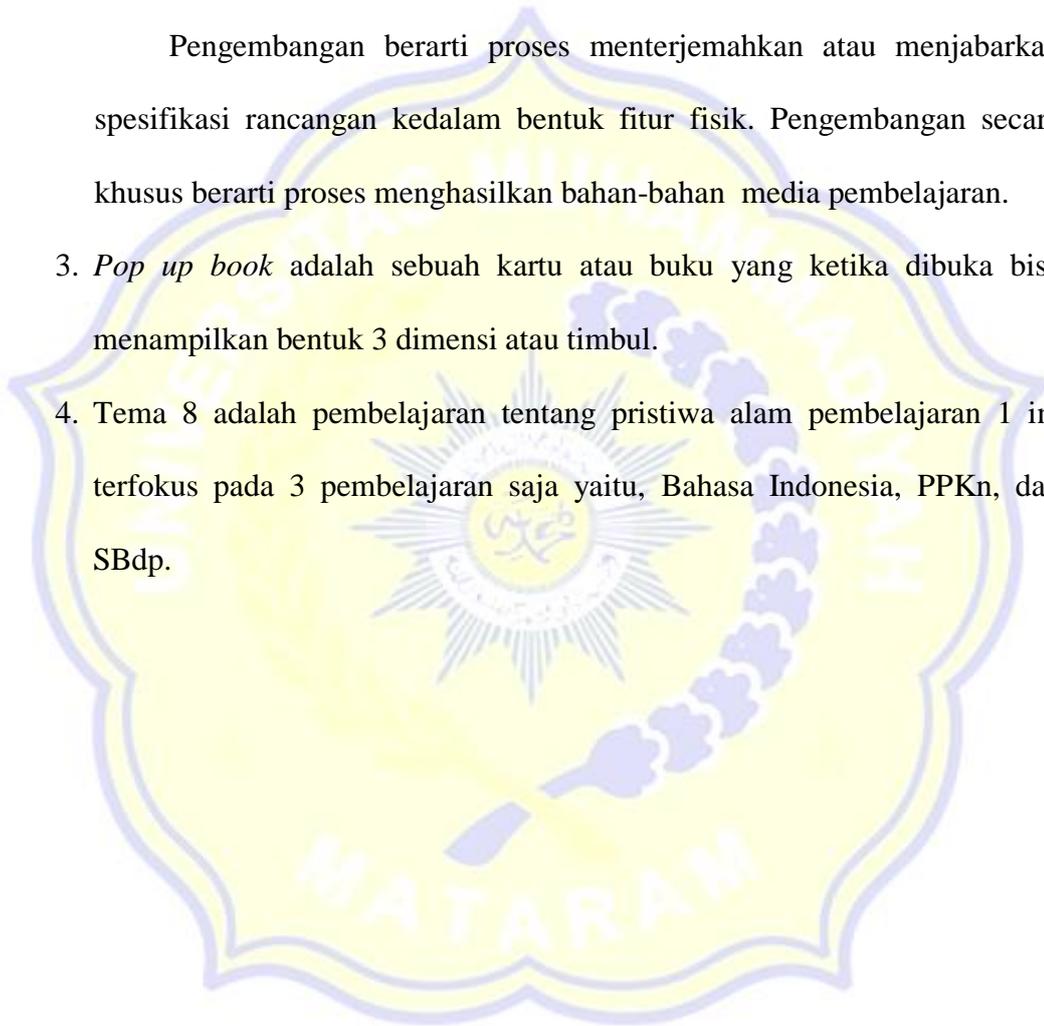
Hasil belajar dapat di peroleh melalui nilai tes siswa setelah diterapkan media *pop up book*. Hasil belajar meningkat apabila 70% nilai siswa di atas 70.

2. Pengembangan

Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan media pembelajaran.

3. *Pop up book* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul.

4. Tema 8 adalah pembelajaran tentang peristiwa alam pembelajaran 1 ini terfokus pada 3 pembelajaran saja yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdp.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Pop Up Book* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Pristiwa Alam Kelas 1 di SDN Wanagiri”. Dari penelitian terdahulu yang di muat sebagai tolak ukur dalam penelitian yaitu:

1. Fitria adalah tokoh fiksi ciptaan penulis Fitria (2020) Dalam skripsinya, ia menyatakan bahwa “Penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ibnu Qoyyim Pekanbaru tentang pengembangan buku *pop up* pada bahan bangunan rumah susun Kelas IV untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan buku *pop up* pada bahan bangun datar Kelas IV skor rata-rata 3,72 yang diberikan oleh para ahli untuk produk tersebut. Namun demikian, tingkat kepraktisan produk tersebut dinilai sangat praktis, dengan nilai rata-rata 90,4 siswa dan nilai rata-rata 91,1.

Para ahli studi sebelumnya telah menemukan persamaan dan perbedaan antara temuan mereka dan Fitria. Ketika datang ke media buku *pop up*, kesamaan berakhir di sana. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Plomp yang mengubah dua tahap yaitu tahap penelitian pendahuluan dan tahap prototyping, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, serta penelitian sebelumnya menggunakan bahan bangun datar kelas IV, sedangkan penelitian ini bahan tema yang digunakan tema 8 peristiwa cara berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Noni Fitria memiliki batasan yaitu hanya terkonsentrasi pada satu jenis bahan yaitu bangun datar kelas IV, dan baru dilakukan pada satu jenis bahan.

2. Giyanti adalah tokoh kedua (2018) Dalam tesisnya, ia menyatakan bahwa “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Untuk Peserta Didik Tunarungu Smp-Lb Pada Materi Gerak Dan Gaya. Berdasarkan analisis data penilaian ahli media sebesar 83% dalam kategori “Sangat Baik”; penilaian ahli materi sebesar 90% dikategorikan “Sangat Baik”; penilaian ahli bahasa sebesar 89% dikategorikan “Sangat Baik”; penilaian respon peserta didik di SLB PKK Provinsi Lampung sebesar 100% dikategorikan “Sangat Baik” dan di SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung sebesar 96% dikategorikan “Sangat Baik”; serta penilaian respon tenaga pendidik di kedua sekolah sebesar 91% dikategorikan “Sangat Baik”.

Peneliti sebelumnya telah menemukan kesejajaran dan variasi antara temuan mereka dan apa yang telah dilakukan. Menurut Giyanti, persamaan dan perbedaannya antara lain peneliti terdahulu menggunakan gerak dan gaya sebagai bahannya, tetapi penelitian ini mengambil bahan dari kejadian alam sebagai bahan sumbernya, dan jenis penelitian ini sebanding dengan peneliti sebelumnya, sedangkan perbedaannya adalah materi yang digunakan oleh peneliti terdahulu adalah gerak dan gaya sedangkan penelitian ini menggunakan materi peristiwa alam, jenis penelitian Yang’ digunakan penelitian terdahulu menggunakan model R&D dengan prosedural peneltian dan pengembangan dari Borg and Gall sedangkan jenis penelitian ini adalah Borg and Gall. Kajian yang dilakukan oleh Giyanti memiliki keterbatasan karena hanya berkonsentrasi pada satu jenis materi gaya

dan gerak bagi siswa tunarungu. Hal ini menjadi keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang secara harfiah diterjemahkan sebagai "tengah", "perantara", atau "pengantar pertama". Kata "media" mengacu pada segala sesuatu yang digunakan sebagai wadah, instrumen, atau media komunikasi dalam arti yang paling umum.

Menurut Bruner dalam Aisyah (2007: 1.6), siswa harus diberi kesempatan untuk memanipulasi benda atau alat peraga yang dapat diutak-atik agar dapat memahami konsep matematika dengan baik. Misalnya dalam konsep matematika, materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahapan pembelajaran, menurut Bruner. Hal ini diperlukan untuk pertumbuhan kognitif siswa sehingga informasi dapat dilihat dalam pikirannya (struktur kognitif).

Sebagaimana dikemukakan oleh Gagne dan Bringgs (2006) (Rahardjo, 2006:6), media dapat didefinisikan sebagai berbagai macam komponen dan semua instrumen fisik di lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan meningkatkan pembelajaran siswa.

Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Sadiman (2008:7) adalah setiap dan semua media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam skenario

ini, proses ide, emosi, dan kekhawatiran siswa, serta minat dan perhatian mereka, yang harus dikembangkan agar proses pembelajaran dapat terjalin.

Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk membantu siswa memahami pesan yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran individu juga dapat difasilitasi dengan penggunaan media, asalkan sikap media itu benar-benar memenuhi tuntutan siswa. Beberapa penilaian di atas, menurut Dale sebagaimana dikutip Ginanjar (2010:7), dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, artinya sarana atau mediator dalam penyampaian data atau ilustrasi dari satu orang ke orang lain. Media adalah doa tunggal yang dapat mempermudah seseorang untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain atau sekelompok orang. Dalam konteks media pembelajaran, itu didefinisikan sebagai salah satu yang meningkatkan transmisi informasi melalui mengkomunikasikan konten. Karena siswa tidak akan dapat melihat semua konten tanpa adanya penggunaan media, mereka akan mengalami kesulitan dalam menangkap pembelajaran yang sedang disajikan.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Harjanto (2008:245), media pendidikan secara umum menawarkan keunggulan sebagai berikut:

1. Pastikan pesan disajikan dengan jelas dan ringkas, tanpa terlalu bertele-tele (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
2. Mengatasi batasan yang dipaksakan oleh ruang, waktu, dan indera

3. Dapat diatasi dengan mengatasi siswa yang pasif melalui penggunaan bahan ajar yang sesuai dan beragam.
4. Karena setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda yang dikombinasikan dengan lingkungan dan pengalaman hidup yang beragam, bahkan jika kurikulum dan sumber daya pembelajarannya sama untuk semua siswa, instruktur akan menghadapi beberapa tantangan jika semuanya harus ditaklukkan secara individual. Hal ini terutama benar jika latar belakang guru dan latar tempat siswa belajar keduanya berbeda.

Secara spesifik, berikut uraian Daryanto (2016:8) tentang peran media dalam proses pembelajaran:

1. Memperoleh dan melihat benda-benda dan makhluk hidup yang ada di akhir zaman itu menantang, begitu pula pengamatan langsung terhadap benda-benda dan makhluk hidup tersebut.
2. Mengenali suara-suara yang sulit dibedakan dengan telinga telanjang.
3. Memperhatikan peristiwa yang jarang terjadi atau hanya pada kesimpulan.
4. Dengan membuat perbandingan antara dua hal.
5. Kemampuan untuk mengenali proses yang sedang berlangsung dengan cepat dan sebaliknya.
6. Gerakan mesin/alat yang sulit dipantau secara langsung dapat diamati melalui penggunaan kamera video.

7. Temukan bagian alat yang tersembunyi dari pandangan.
8. Memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak orang sambil melihat item.
9. Mereka mampu belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan bakat, minat, dan kebutuhan mereka sendiri.

2.2.3 Media *Pop up book*

Buku *pop up* adalah buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur-unsur interaktif ketika dibuka seolah-olah suatu benda muncul dari dalam buku. Istilah *pop up* berasal dari bahasa Inggris dan berarti "*pops out*", sedangkan *pop-up* berasal dari bahasa Prancis dan berarti "*pops out*". Definisi berikut menjelaskan buku *pop up*: "Buku yang dapat menampilkan visual dengan efek tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka dan menawarkan sensasi goyang yang khas saat buku ditarik menjadi beberapa bagian." Menurut definisi di atas, buku *pop-up* adalah buku yang ketika dibuka akan menimbulkan efek 3 dimensi dan memberikan efek visualisasi yang menarik ketika digambar di beberapa tempat pada halaman yang sama.

Seperti yang dijelaskan oleh Montanaro dalam (Masna, 2015:12), *pop up* berkaitan dengan origami karena kedua karya ini menggunakan metode melipat kertas, yang disamakan Montanaro dengan origami di permukaan. Buku *Pop Up* memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan media lain, seperti menyajikan bentuk yang dihasilkan dengan cara dilipat dan memiliki dimensi.

Buku pop up menurut Nancy dan Rondha (2012: 1) adalah lembaran-lembaran yang bergerak karena penggunaan kertas yang telah dilipat, dicerna, ditekan, dan diputar untuk menghasilkan gerakan. Istilah tersebut mengacu pada buku-buku yang bergerak dan bersifat interaktif karena penggunaan kertas, seperti yang melipat, menggulir, menggeser, memiliki tab, atau berputar.

Media buku pop-up, menurut mereka yang telah menggambarkannya, adalah buku 3D yang mungkin muncul di setiap halaman, seperti yang dijelaskan oleh para ahli yang membahas topik tersebut.

2.2.4 Desain Media Pembelajaran *Pop Up Book*



Gambar 2.1 Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *pop up book* .pada pembuatan,alat dan bahan yang digunakan yaitu:

a. Alat media *pop up book*

1. Kertas karton warna digunakan sebagai bahan dasar buku,pilih karton dengan ketebalan yang sedang
2. Kain digunakan untuk mengusap dan meratakan kertas yang telah diberi lem

3. Lem digunakan untuk melekatkan kertas
4. Double tape digunakan untuk merekatkan dua sisi karton yang kadang susah direkatkan dengan lem stik
5. Penggaris digunakan untuk menggaris pola
6. Penghapus untuk menghapus kesalahan
7. Pensil untuk menggambar
8. Spidol warna digunakan untuk mewarnai gambar
9. Cutter digunakan untuk memotong kertas dan karton
10. Gunting digunakan untuk menggunting kertas dan menggunting pola gambar pada *pop up book*.

b. Cara membuat *pop up book*

1. Gunting kertas karton sesuai dengan pola atau keinginan
2. Untuk memotong garis lurus gunakan penggaris dan cutter agar hasil potongan lebih rata dan rapi.
3. Lipat pola dan ratakan dengan menggunakan penggaris atau menggunakan cutter
4. Olesi lem dibagian yang ingin direkatkan
5. Rekatkan, kemudian usap dan ratakan menggunakan kain
6. Tempelkan double tape ke dalam pola gambar yang akan direkatkan
7. Pegang erat kertas pada bagian tengah kartu dan tarik double tape dengan hati-hati. Kemudian tekan kembali untuk merekatkan.

2.2.5 Hasil Belajar

Sebagai hasil dari keberadaan atau pemikiran seseorang, yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, berbagai pengetahuan dasar yang terkandung dalam aspek kehidupan sehingga muncul dalam diri seseorang berdasarkan penilaian sikap, pengetahuan, harapan dasar dan perubahan perilaku secara bertahap, belajar hasil adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh. kuantitatif.

"Belajar adalah aktivitas proses," tulis Shah (2015: 63), dan "belajar adalah elemen yang sangat penting dalam struktur setiap jenis dan tingkat organisasi pendidikan." Dengan kata lain, kemungkinan siswa mencapai tujuan pendidikan cukup tinggi dalam proses pembelajaran yang mereka lalui di sekolah, di lingkungan rumah mereka, dan/atau di luar lingkungan kelas. Belajar adalah proses manusiawi yang memungkinkan manusia mengembangkan berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap yang berbeda (Baharuddin & Wahyuni, 2015:13).

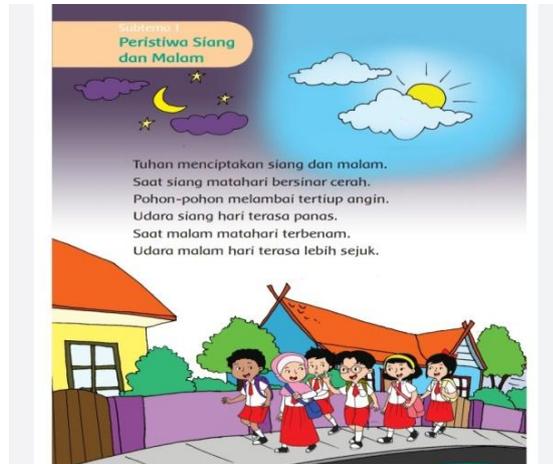
Selain itu, menurut Khairani (2017: 5), "belajar merupakan kegiatan vital yang harus dilakukan setiap orang semaksimal mungkin agar dapat memperoleh atau memperoleh sesuatu". Pembelajar secara luas dapat digambarkan sebagai siapa saja yang melakukan upaya atau berpartisipasi dalam suatu kegiatan dengan tujuan mengubah perilaku atau sikap atau kebiasaan mereka atau memperoleh informasi atau keterampilan baru atau kombinasi di atas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari pengalamannya sebelumnya dalam interaksinya dengan lingkungan, baik perubahan positif maupun perubahan negatif. sebagai hasil dari kontrol atas sesuatu yang telah dipelajari.

Menurut Straus, Tetroe, dan Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017), terdapat berbagai indikator hasil belajar berdasarkan beberapa sudut pandang hasil belajar yang telah dilakukan sebelumnya. Indikator ini meliputi:

1. Area pembelajaran berkaitan dengan bagaimana siswa mencapai keberhasilan akademik melalui penggunaan berbagai strategi penyampaian informasi.
2. area yang sangat sukses yang dicirikan oleh sikap, nilai, dan keyakinan yang sangat penting dalam proses mempengaruhi perilaku.
3. Dalam kinerja keterampilan dan praktik dalam pengembangan keterampilan, domain psikomotorik, keterampilan, dan peningkatan diri digunakan.

2.2.6 Peristiwa alam tema 8 pembelajaran 1

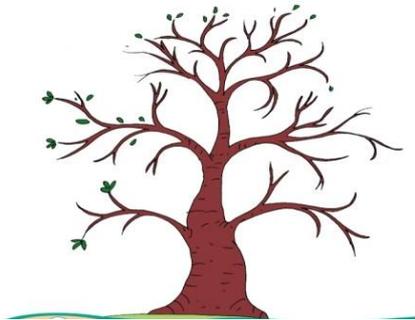


Hari ini hari Sabtu. Udin ingin mengunjungi nenek. Udin mengajak Edo dan Beni. Rumah nenek berada di pinggir kota. Suasana di sana sangat nyaman. Mereka akan menginap semalam di sana. Menikmati udara sejuk pegunungan. Bermain di pinggir sawah. Menikmati hangatnya sinar mentari. Memandang langit yang bertaburan bintang. Sungguh senang menginap di rumah nenek.



Ayo Berkreas!

Pohon Bintang Kata Peristiwa Malam Hari



Ayo Bertatih!

Carilah kata-kata yang sesuai untuk peristiwa malam hari.

Cutting kata tersebut. Kemudian, tempelkan pada pohon bintang milikmu.



Ayo Menulis!

Tuliskan kata-kata yang tepat untuk gambar di bawah ini.



matahari terbenam

.....

.....

.....

.....

Ayo Berdiskusi!

Setelah beristirahat dengan nyenyak. Udin, Beni, dan Edo bangun pagi-pagi sekali. Mereka akan menemani nenek ke sawah. Sawah nenek ditanami pohon padi. Pohon padi akan menghasilkan beras. Tahukah kalian, beras adalah makanan pokok kita? Padi melambungkan kemakmuran bagi semua. Padi dan kapas merupakan lambang sila kelima Pancasila.

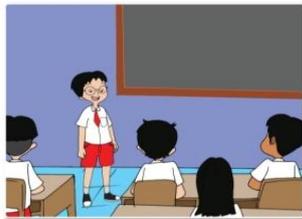


Bunyi sila kelima
Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
Ulangi beberapa kali hingga kalian hafal.

Ayo Mencoba!

Kalian sudah hafal bunyi sila kelima Pancasila. Deklamasikan di depan kelas dengan suara jelas.

Tampililah penuh percaya diri.



Ayo Mengamati!

Amati gambar lambang dari sila-sila Pancasila.



Setelah mengamati diskusikan bersama temanmu. Apa nama lambang dari sila-sila Pancasila? Tulis hasil diskusimu pada tabel di bawah ini.

Sila	Lambang
Pertama	Bintang
Kedua	
Ketiga	
Keempat	Kepala Banteng
Kelima	

Ayo Beryanyi!

Pemandangan di rumah nenek sangat indah. Sawah terbentang di sekelilingnya. Hijau pegunungan menambah sejuknya udara. Udin, Beni, dan Edo berjalan di pematang sawah. Mereka menyapa petani sambil beryanyi. Mereka beryanyi lagu Pemandangan.

Pemandangan

Cipt. A.T. Mahmud

Memandang alam dari atas bukit
Sejauh pandang kulepaskan
Sungai tampak berliku
Sawah luas terbentang
Bagai permadani di kaki langit
Gunung menjulang
Berpangung awan
Oh ... indah pemandangan



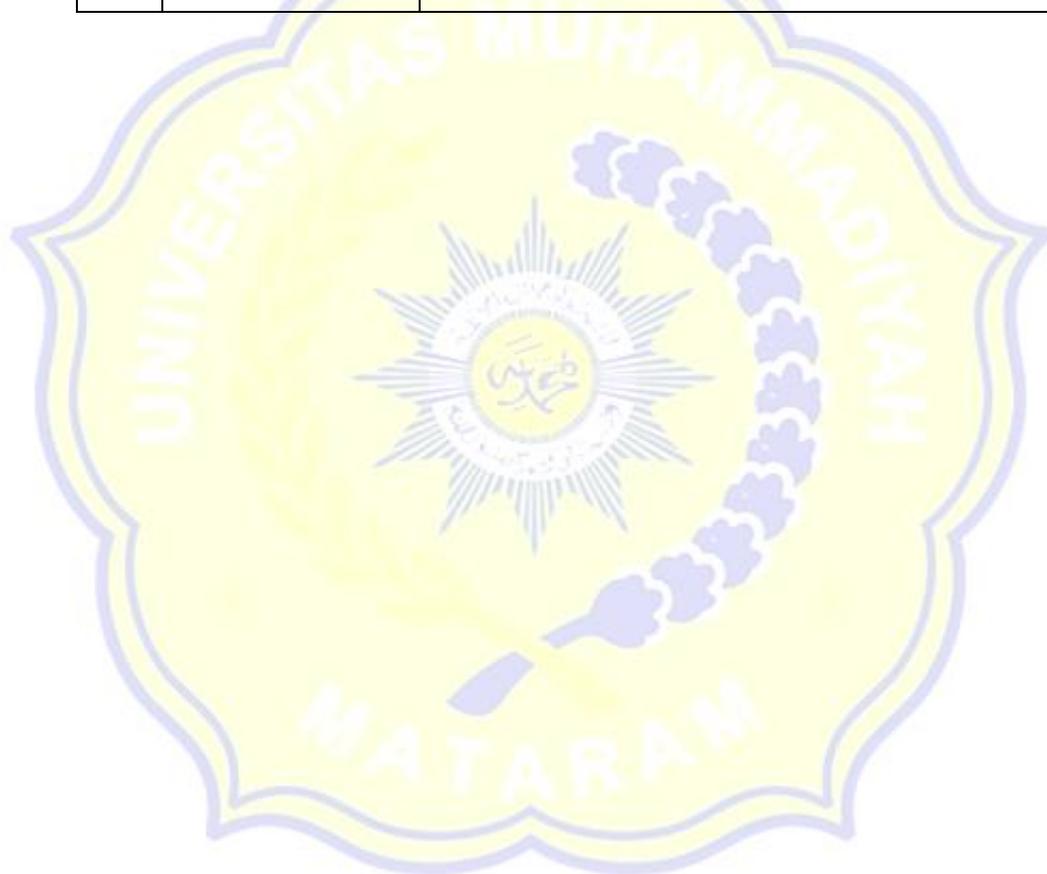
Nyanyikan lagu Pemandangan dengan gembira.

Pemandangan yang indah merupakan karunia Tuhan. Berlatihlah menyanyi dengan nada yang tepat. Perhatikan nada tinggi dan rendahnya. Tampililah bersama kelompokmu di depan kelas.



Tabel 2.1 Materi Pembelajaran Tematik Sesuai Dengan KD

NO	Bidang	Materi
1	Bahasa Indonesia	menentukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan / atau eksplorasi lingkungan.
2	PPKn	mengenal simbol –simbol sila pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
3	SBdp	menirukan elemen musik melalui lagu.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

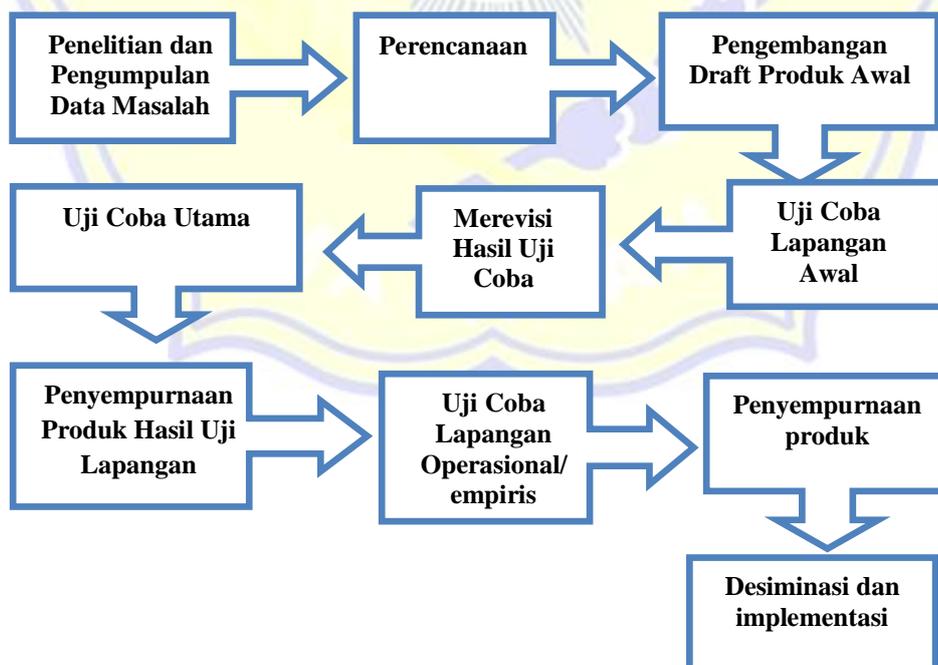
1. Model Pengembangan

Investigasi ini melibatkan investigasi pengembangan. Pengertian teknik penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiono (2013:297) adalah sebagai berikut: “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang akan digunakan untuk menghasilkan butir-butir tertentu, serta menguji kemandirian produk tersebut”. Hanafi (2017) mengatakan bahwa pengembangan adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan penilaian program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan efektivitas. Menurut Sel dan Richey (1994), pengembangan didefinisikan sebagai berikut: Akibatnya, penelitian pengembangan akan menjadi salah satu prosedur yang akan digunakan untuk merancang dan mengevaluasi produk yang akan digunakan dalam lingkungan pendidikan dan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji evolusi media *pop up book*. Selain uji validitas oleh ahli media dan materi, tingkat kepraktisan akan ditentukan oleh respon siswa, dan tingkat keefektifan akan ditentukan oleh tingkat keberhasilan yang dicapai siswa dan guru ketika media *pop up book* digunakan dalam pembelajaran. tempat metode pengajaran tradisional. Teknik penelitian yang dirancang oleh peneliti didasarkan pada metode penelitian Borg and Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan memilih informasi yang relevan (need assessment).
2. Persiapan
3. Rencana peluncuran produk;
4. Melakukan uji lapangan pendahuluan;.
5. Modifikasi signifikan pada produk
6. Bidang yang paling penting
7. Revisi produk operasional
8. Pengujian lapangan di lapangan selama operasi
9. Revisi hasil akhir
10. Sosialisasi dan Implementasi Strategi

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall

2. Prosedur Pengembangan

Deskripsi model pengembangan yang telah dibangun disertakan di dalam metode pengembangan. Dalam penelitian ini, pembuatan media buku pop-up berbasis buku menjadi fokus, dengan proses-proses berikut yang terjadi selama proses penelitian:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019: 298), potensi diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menciptakan nilai lebih”. Seperti yang dikemukakan Sugiyono (2019: 299), isu didefinisikan sebagai perbedaan antara apa yang diantisipasi dan apa yang sebenarnya terjadi (penyimpangan). Tidak perlu mencari informasi tentang potensi dan kesulitan sendiri; Sebagai gantinya, Anda dapat mengandalkan laporan studi orang lain atau rekaman laporan aktivitas individu untuk mendapatkan informasi.

Menelan data adalah prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tertentu yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengembangan produk tertentu. Sesuai dengan Sugiyono (2019: 300), setelah potensi dan kesulitan diidentifikasi secara faktual dan terkini, diperlukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan baku untuk desain barang tertentu. Sebagai contoh, jika hasil tes matematika siswa kelas satu masih buruk, peneliti akan mengamati dan menyebarkan angket berdasarkan data tersebut untuk mengetahui akar penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Informasi ini kemudian akan

digunakan untuk mencari solusi atas masalah rendahnya hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Ketika sampai pada tahap perencanaan, langkah pertama yang akan dilakukan adalah mengidentifikasi Kompetensi Dasar yang relevan dengan produk yang akan dihasilkan. Analisis ini dapat membantu untuk memutuskan sejauh mana informasi yang akan disampaikan, untuk menentukan jenis item yang akan dimasukkan di dalamnya, untuk membuat kisi evaluasi, dan untuk mengidentifikasi tingkat kompetensi yang dicapai.

3. Desain dan Pengembangan Produk (Product Drafting)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan materi termasuk konten tema tentang kejadian alam dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa tahun pertama di SDN Wanagiri. Pada tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media *Pop Up Book* yang sesuai dengan isi PPKN dan KD 3.1 yang kemudian diimplementasikan. Asas Pancasila dilambangkan dengan lambang negara “Garuda Pancasila” yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan bernilai KD 3.7. Melalui teks singkat (gambar, puisi, dan lirik lagu) dan/atau observasi luar ruangan, siswa SBdp dengan KD 3.2 akan belajar tentang kosakata yang terkait dengan kejadian siang dan malam.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Ketika suatu produk dalam tahap pengujian lapangan pertama, kegiatan validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk tersebut berkualitas tinggi. Validasi desain adalah prosedur yang digunakan untuk

menentukan apakah suatu produk berfungsi atau tidak ketika digunakan di dunia nyata. Agar informasi yang diperoleh pakar atau pakar relevan dengan produk yang dibuat, maka harus dilakukan validasi, penelitian produk, atau pengalaman dan pemahaman terhadap produk yang dikembangkan. Validator untuk level ini terdiri dari dua orang dosen dan dua orang instruktur yang berperan sebagai tim validasi.

5. Meninjau dan Merevisi Hasil Uji Coba

Setelah desain produk dipastikan melalui pembicaraan dengan pakar dan pakar lainnya, Sugiyono (2019: 302) menyatakan bahwa selanjutnya perlu dilakukan identifikasi kekurangan produk. Revisi desain adalah prosedur yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan desain produk yang ditemukan selama tahap validasi produk. Selama fase validasi penelitian, akan dimungkinkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Diputuskan untuk melakukan uji coba terbatas pada 10 siswa kelas II SDN Wanagiri pada tahap ini untuk mengetahui viabilitas produk yang dibuat dalam skala terbatas (kecil). Setelah uji coba terbatas selesai, temuan tersebut akan digunakan untuk menginformasikan revisi produk guna menyempurnakannya sesuai dengan hasil uji lapangan.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan

Tahap ini melibatkan peningkatan produk berdasarkan hasil pengujian lapangan serta umpan balik pelanggan dan ide untuk perbaikan

(jika ada). Hasilnya, ini adalah perbaikan kedua setelah uji coba singkat. Karena tahap uji coba lapangan sebelumnya dilakukan dengan kelompok kontrol, setiap perbaikan produk sebagai konsekuensi dari temuan uji lapangan terbatas ini akan berfungsi untuk meningkatkan produk yang sekarang sedang dikembangkan lebih jauh lagi. Sebagai konsekuensi dari evaluasi, berupa ide dan masukan dari validator, media *pop-up book* yang relevan telah direvisi dan siap untuk diuji dalam skala luas.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan (Field Test)

Pada tahap uji coba lapangan yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan lewat penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama. Setelah melalui revisi produk yang bertujuan untuk valid dan praktis produk yang dikembangkan. Subjek uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa kelas I SDN Wanagiri sebanyak 14 orang. Desain kelas yang dilakukan pada tahap uji lapangan ini menggunakan desain kelompok yang dimana dari 14 siswa di bagi menjadi 4 kelompok.

9. Penyempurnaan Produk

Setelah uji lapangan yang lebih besar, peningkatan produk direvisi untuk mencerminkan temuan. Dengan penyempurnaan produk ini, kami menunjukkan bahwa media buku pop-up yang telah diproduksi adalah sah dan layak. Secara bertahap berkembang melalui fase revisi dan pengujian sebagai semacam perbaikan produk yang dirancang agar dapat dipraktikkan.

3.3 Subjek Uji Coba

Peserta penelitian ini dipilih dari kalangan siswa kelas satu SDN Wanagiri tahun ajaran 2022, dan semuanya berjenis kelamin perempuan. Berikut ini adalah spesifikasi peserta tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan:

- a. Sebanyak sepuluh anak kelas dua SDN Wanagiri mengikuti uji coba terbatas.
- b. Subjek uji coba lapangan adalah 14 siswa kelas 1 SDN Wanagiri.

Subjek penelitian dipilih dari siswa kelas satu SDN Wanagiri.

3.4 Jenis Data

1. Kuantitatif

Jumlah data yang diperoleh dari hasil penskoran berupa angket, lembar validasi, dan bentuk pengumpulan data lainnya yang praktis dan efektif adalah signifikan.

2. Kualitatif

Data berkualitas dikumpulkan sebagai konsekuensi dari evaluasi, masukan, ide, dan kritik dari para ahli media dan materi, serta dari temuan survei dan kelompok fokus.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Secara khusus, instrumen berikut digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini:

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengecek keabsahan media yang telah dihasilkan. Validasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi untuk ahli media

Instrument ini akan diberikan pada saat pengumpulan data berupa masukan, kritik, dan ide terkait dengan penilaian media *pop up book*, dan temuan data tersebut akan digunakan sebagai landasan untuk mengkinikan produk sebelum diujicobakan. di lapangan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Materi	menentukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar,tulisan,dan/atau syair lagu) dan / atau eksplorasi lingkungan.	1,2,3
		mengenal simbol–simbol sila pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	
		menirukan elemen musik melalui lagu.	
2.	Ilustrasi	Media <i>pop up book</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4,5
		Media <i>pop up book</i> dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran.	
	Kualitas dan Tampilan Media	Tampilan media pop up book menarik perhatian siswa.	6,7
		Media pop up book yang digunakan tidak mudah rusak.	
4	Daya Tarik	Penggunaan media pop up book dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	8,9,10
		Penggunaan media pop up book dapat meminimalisir salah presepsi yang terjadi pada siswa.	

b. Validitas ahli materi

Saat melakukan evaluasi konten, alat ahli ini akan melihat konteks di mana informasi disampaikan, luasnya, penerapan materi terhadap kurikulum, serta kesimpulan dan ringkasan materi. Hasil dari data validasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perubahan materi pada produk asli, dengan materi pada produk awal sebagai titik awal.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No butir
Keakuratan materi	Keakuratan gambar dan ilustrasi	1,2,3
	Keakuratan soal	
	Keakuratan prinsip dan contoh	
Kesesuaian materi	Keluasan materi	4,5,6
	Kelengkapan materi	
	Kedalaman materi	
Jumlah		

2. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari siswa yang menanggapi artikel laporan tentang diri mereka sendiri atau item yang mereka kenal di kelas. Jawaban siswa atas kuesioner evaluasi kepraktisan media papan catur yang disiapkan oleh peneliti dikumpulkan dengan metode ini. Pada kolom yang diberikan, beri tanda centang (✓) di sebelah opsi yang Anda yakini paling tepat untuk Anda pilih

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Skor			
		ss	s	ks	ts
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>pop up book</i> ini bagus				
2	Warna media <i>pop up book</i> yang digunakan sangat menarik				
3	Media <i>pop up book</i> ini mudah disimpan				
4	Media <i>pop up book</i> ini membuat saya lebih bersemangat				
5	Media <i>pop up book</i> ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya				
6	Media <i>pop up book</i> pembelajaran tidak membosankan				
7	Saya merasa nyaman belajar dengan media <i>pop up book</i> ini				
8	Media <i>pop up book</i> pembelajaran ini sangat cocok dengan cara belajar saya				
9	Media <i>pop up book</i> pembelajaran membantuk saya memahami materi pelajaran				
10	Media <i>pop up book</i> pembelajaran mudah digunakan				

3. Lembar Tes

Tes adalah seperangkat kegiatan dan instrumen lain yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan bakat yang dimiliki orang atau organisasi di bidang telelegensi. Tes prestasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar seseorang setelah sesuatu selesai dikerjakan; dalam hal ini sesuatu adalah produk dari pengembangan buku *pop up*. Sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay digunakan dalam pengumpulan data tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Test

Indikator Soal	Ranah Kognitif			Nomor Soal
	C1	C2	C3	
1. Disajikan gambar siswa dapat menentukan simbol-simbol sila kelima pancasila	√			
2. Siswa dapat menentukan bunyi sila kelima pancasila	√			2 PG
3. Siswa dapat menentukan nama lambang sila kedua pancasila	√			3 PG
4. Disajikan gambar simbol sila pancasila siswa dapat menentukan sila dari gambar tersebut	√			4 PG
5. Siswa dapat menentukan bunyi sila ketiga pancasila	√			1 Esay
6. Siswa dapat menentukan nama lambang sila pertama	√			2 Esay
7. Siswa dapat menentukan waktu munculnya bulan dan bintang		√		5 PG
8. Siswa dapat menentukan kegiatan yang dilakukan pada pagi hari			√	6 PG
9. Disajikan teks bacaan untuk mengerjakan no 7 dan 8			√	7 PG
10. Disajikan teks bacaan untuk mengerjakan no 7 dan 8			√	8 PG
11. Siswa dapat menentukan waktu terbenamnya matahari		√		3 Esay
12. Siswa dapat menentukan waktu bermain	√			4 Esay
13. Siswa dapat menentukan apa yang akan di lakukan saat malam hari	√			5 Esay
14. Siswa dapat menentukan tinggi rendahnya nada pada lagu		√		9 PG
15. Siswa dapat menentukan kata-kata dalam lagu		√		

4. Lembar Observasi

Sehingga dapat ditentukan apakah pembelajaran yang dilaksanakan sesuai atau tidak dengan penerapan media papan catur yang dapat menunjang kepraktisan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan RPP yang diterapkan peneliti. Pada kolom yang diberikan, beri tanda centang (✓) di sebelah opsi yang Anda yakini paling tepat untuk Anda pilih.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru

No	Kegiatan Aspek yang dinilai	Jumlah aspek yang dinilai	No Butir
1	Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap belajar	1,2,3
		2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa	
		3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan dan tujuan kegiatan belajar	
2	Kegiatan inti	4. Guru mengawali pembelajaran dengan bercerita dan melihatkan media tentang keadaan yang terjadi pada siang dan malam hari.	4 - 17
		5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	
		6. Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan	
		7. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang peristiwa yang mereka alami dan rasakan saat siang dan malam hari.	
		8. Kemudian guru menyanyikan lagu "Matahari Terbenam" dengan ketukan dan irama yang tepat.	
		9. Guru memberikan evaluasi	

		<p>10. Siswa bernyanyi bersama dengan riang gembira.</p> <p>11. Ulangi beberapa kali hingga siswa dapat menyanyikan lagu dengan nada yang benar</p> <p>12. Guru menstimulus siswa dengan pertanyaan, “ apa yang kalian lihat?” “ ada foto siapakah di lembar selanjutnya ?” lalu yang ini gambar apa ?” sambil menunjukkan gambar pancasila lambang negara.</p>	
		<p>13. Guru menstimulus ingatan siswa tentang bunyi dari sila-sila pancasila, guru meminta siswa menyebutkan bunyi sila pertama, kedua, ketiga, keempat, dan kelima.</p> <p>14. Guru memberi apresiasi kepada sisw-siwa yang masih ingat bunyi sila pertama hingga sila kelima.</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar lambang-lambang sila pancasila</p> <p>16. Kemudian guru bertanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • gambar bintang melambangkan sila keberapa? • Gambar manakah yang menunjukkan sila kedua? • Sila ketuiga dilambangkan dengan gambar ? • Gambar kepala banteng melambangkan sila ke berapa? • Sila kelima dilambangkan dengan gambar apa? <p>17. Kemudian guru memberi soal untuk dikerjakan</p>	
3	Penutup	<p>18. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>19. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	18,19

3.5 Metode Analisis Data

Metode analitik kuantitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini untuk menganalisis dan menginterpretasikan data. Jenis data wawancara dan observasi yang telah dikumpulkan dan dianalisis sebagai bagian dari penelitian diklasifikasikan sebagai analisis data kualitatif. Sementara data kuantitatif digunakan untuk menguji informasi yang dikumpulkan dari kuesioner, data kualitatif juga digunakan. Berikut ini adalah pendekatan analitis yang lebih mendalam yang akan dibahas:

1. Metode kualitatif

Analisis data kualitatif ini dapat diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I SDN Wanagiri, Umpan balik dan ide guru akan digunakan sebagai bahan sumber untuk revisi desain media dalam proyek ini. Informasi akan tersedia kemudian dalam temuan deskriptif.

Dimungkinkan juga untuk mengumpulkan analisis data kualitatif ini dari berbagai masukan dan ide yang diberikan oleh validator media dan spesialis materi. Dimungkinkan untuk merangkum dan menerapkan masukan dan gagasan tersebut sebagai landasan untuk mengembangkan perubahan pada media pembelajaran yang telah dihasilkan.

2. Metode kuantitatif

Data angket berisi penempatan media, yang didalamnya terdapat indikator validitas, keunikan atau daya tarik media, dan kepraktisan media dikumpulkan dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas satu SD,

dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Metode berikut tersedia untuk melakukan analisis data kuantitatif:

a. Analisis Data untuk Ahli Validasi Media dan Ahli Validasi Materi

Hasil dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi digunakan untuk melakukan analisis validitas.

Gunakan rumus berikut untuk mendapatkan skor rata-rata:

$$X_i = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

X_i = skor individu

x = skor yang diperoleh tiap individu

y = skor maksimum

Hasil dari perolehan perhitungan presentasi kemudian akan ditentukan dengan tingkat kelayakannya dari media pembelajaran yang akan digunakan. Sugiono (2008:93). Kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6. Skala penilaian untuk lembar validasi

No	Prosentasi	Kualifikasi	Kriterial kelayakan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

(Kusuma, 2018:67)

Setelah kategori minimum yang layak telah ditentukan berdasarkan rata-rata temuan penelitian kuantitatif yang diperoleh pada langkah ini, tahap validasi media berakhir.

b. Kuesioner Angket Respon Siswa

Analisis kepraktisan ini dapat dikumpulkan melalui jawaban siswa terhadap survei atau dari media kepraktisan yang dikirimkan kepada siswa sebagai hasil dari penyebaran angket kepada siswa. Berdasarkan skala likert 1-4 poin, berikut pedoman penilaian kepraktisan lembar penilaian media.

Akan dicari nilai setiap siswa untuk nilai rata-rata untuk mencerminkan jawaban dari semua tanggapan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100$$

Keterangannya :

P = Skor rata-rata

$\sum xi$ = jumlah seluruh skor responden

N = jumlah siswa

Table 3.7. Kriteria presentasi tanggapan siswa

Prosentase	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang praktis
20% < skor ≤ 36%	Sanangat kurang praktis

Jika proporsi jawaban yang disukai yang diperoleh dari tanggapan siswa lebih dari (>) 68 persen, kemungkinan item media pembelajaran yang sedang dikembangkan akan diterima dengan baik oleh siswa.

Sesuai dengan analisis kepraktisan yang disebutkan di atas, media buku pop-up yang dihasilkan dapat dianggap praktis jika hasil angket

respon siswa mencapai atau melebihi ambang batas persentase rata-rata praktik minimum yang dipersyaratkan.

c. Menelaah Lembar Observasi Keterlaksanaan

Uji coba lapangan berupa pengamatan pelaksanaan pembelajaran, peneliti, dan pengajar kelas pada pertemuan berikutnya dengan menggunakan soal-soal tes di awal dan kesimpulan pembelajaran dapat digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya hal tersebut. Hal ini dilakukan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan menghitung rumus berikut, dimungkinkan untuk menilai beberapa aspek penerapan pembelajaran:

$$K = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Skor keterlaksanaan pembelajaran

x = Jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran

y = Skor maksimal

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$80 < K \leq 100$	Sangat baik
$60 < K \leq 80$	Baik
$40 < K \leq 60$	Sedang
$20 < K \leq 40$	Kurang
$0 < K \leq 20$	Sangat kurang

d. Analisis Hasil Belajar

Hasil ketuntasan belajar siswa dapat dicapai dengan pemberian ujian berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi peristiwa alam. Analisis data keefektifan dapat diturunkan dari hasil ketuntasan belajar siswa. Pedoman untuk mengevaluasi data keefektifan pada lembar evaluasi dapat ditemukan pada bagian berikut.

Rumus berikut dapat digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa:

$$N\text{-gain} = \frac{(posttes) - (pretest)}{100 - pretest}$$

Persamaan nilai digunakan untuk menentukan peningkatan kinerja siswa. Skor diperoleh dengan menggunakan rumus untuk menghitung kapasitas kognitif siswa, yang kemudian dikategorikan menggunakan kriteria skor perolehan yang dinormalisasi yang ditetapkan oleh Hake (Sari, 2018), seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.9 Kriteria Gain Skor Ternominal

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018)