

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 06 PAGUYAMAN PANTAI KABUPATEN BOALEMO

Meri Idrus, Hamzah B. Uno, Frida Maryati Yusuf

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRAK

Permasalahan ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, Sumber belajar yang terbatas sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita berbasis media *pop-up book* pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian ADDIE. Pengembangan model ADDIE sesuai dengan namanya melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah yang meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan oleh ahli media sangat layak yaitu 93%, sedangkan nilai kevalidan dari ahli materi sangat valid yaitu 82,5%, hasil uji praktikalitas oleh guru sangat praktis yaitu 3,75% dan uji coba terbatas respons peserta didik 86,5%, uji coba respons peserta didik skala besar 88%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

Kata Kunci: *Pengembangan Buku Cerita, Pop-Up Book, Hasil Belajar Kognitif*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan belajar secara mandiri. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi anak, karena pada masa anak-anak merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan dorongan ataupun pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu cara untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri yaitu melalui tahapan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa (Hamalik, 2008). Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah SDN 06 Paguyaman Pantai, menemukan beberapa masalah yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sebagai contoh, pada tema Peduli Terhadap Makhluk

Hidup pada pembelajaran 1 tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku, guru hanya menggunakan gambar yang sudah ada di buku siswa sebagai media pembelajaran untuk menunjukkan hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan rumahku, sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket siswa sebagai media pembelajaran menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat mengajar, siswa tidak termotivasi untuk mencari informasi lain tentang pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga terkesan siswa lebih pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang hanya sepenuhnya mengandalkan buku paket belum bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Masalah lain yang ditemukan yaitu sumber belajar yang terbatas dan sekolah yang tidak memiliki akses internet yang bias mendukung proses belajar mengajar di kelas. Saran dan prasarana yang ada di sekolah kurang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas.. Dari berbagai masalah yang ditemui tersebut peneliti lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media menurut Azhar Arsyad (2014) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat

menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif (Yudhi Munadi, 2013). Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa buku cerita yang berbasis media *pop-up book*.

Dzuanda (2011) mengemukakan *pop-up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Bluemel dan Taylor (2012) *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

Pemilihan media haruslah tepat. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan William H. Allen (1975) (dalam Bashoirul, 2018) bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran karena setiap jenis media mempunyai kemampuan yang berbeda pula.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, penulis ingin meneliti lebih lanjut permasalahan yang ada dengan memberikan solusi merancang buku cerita yang berbasis media pembelajaran *pop-up book* yang dikemas secara menarik dengan pemberian simbol-simbol grafis seperti ilustrasi dan gambar dengan memperhatikan

komposisi warna serta tata letak. Media pembelajaran ini akan terlihat menarik bagi siswa dan siswa akan tertarik untuk mempelajarinya.

IDENTIFIKASI MASALAH

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Guru hanya menggunakan gambar yang ada pada buku siswa sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.
4. Pembelajaran yang mengandalkan buku paket menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat mengajar.
5. Siswa tidak termotivasi untuk mencari informasi tentang materi yang diajarkan oleh guru.
6. Siswa lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran.
7. Sumber belajar yang terbatas sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa.
8. Pembelajaran yang hanya sepenuhnya mengandalkan buku paket belum bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
9. Sarana dan prasarana yang kurang memadai.

10. Tidak memiliki akses internet untuk menunjang proses pembelajaran membantu dan mendukung proses pembelajaran guru di kelas.
11. Diterapkan dengan baik menggunakan media/aplikasi, maka akan meningkatkan minat terlebih lagi pada kualitas hasil belajar siswa.
12. Keadaan pandemi COVID-19 sekarang ini sangat berpengaruh di segala bidang khususnya bidang pendidikan dan pembelajaran, mengakibatkan dibatasinya kegiatan tatap muka di sekolah sehingga siswa lebih banyak belajar dari rumah dibandingkan dalam ruangan kelas. Maka media menjadi hal yang sangat penting yang harus dikembangkan oleh guru agar pelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada siswa.

KAJIAN TEORI

Penelitian Pengembangan ADDIE

Pengembangan ADDIE sesuai namanya melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase lima pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery*, dan *Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016).

Tahapan model penelitian pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru.

2. Tahap *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi.

3. Tahap *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap

akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi (Nurgiyantoro, 2005). Dalam buku (Lukens 2003) mengatakan ilustrasi cerita dan gambar merupakan dua media yang berbeda, tetapi dalam buku cerita keduanya secara bersama membentuk perpaduan. Menurut pendapat (Mictel 2003) mengatakan buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan cerita bergambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Cerita bergambar dapat membantu siswa dalam membaca dan menambah kosakatanya. Menurut (Piaget, 2012) dalam perkembangannya anak hingga usia 11 tahun meningkatkan pengetahuan kosakatanya hingga 40.000 kata serta memiliki tingkat penalaran dan keterampilan analitik. Dari beberapa definisi menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya memuat teks bacaan dan gambar-gambar yang keduanya saling berkaitan untuk membentuk suatu cerita.

Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyar, 2011). Media adalah alat

bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.

Media Pop-Up Book

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu *pop-up book*. Menurut seorang profesional dan pengamat di bidang *paper engineering*, Rubin (dalam Febrianto, 2014) menyatakan bahwa *pop-up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Sedangkan Aan Maontanaro dalam (Masna, 2015) menjelaskan bahwa sekilas *pop-up* mirip dengan origami di mana kedua

seni ini menggunakan teknik melipat kertas. Menurut Dzuanda (2011) terdapat beberapa jenis *pop-up book*, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. *Transformations*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal.
2. *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
3. *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
4. *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
5. *Carousel*, merupakan teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
6. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder, adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka

Hasil Belajar Kognitif

Purwanto mendefinisikan bahwa (2011) Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan

akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional. Anas Sudijono (2011) mengemukakan bahwa “ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)”. Jadi ranah kognitif merupakan ranah yang bekerja dalam bidang mental (otak) yang berkaitan dengan proses mental bagaimana impresi indra dicatat dan disimpan dalam otak. Seperti halnya berpikir, mengingat, dan memahami sesuatu.

Menurut Bloom secara hierarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
2. Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.
3. Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain

sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.

4. Analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian tersebut.
5. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
6. Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Paguyaman Pantai, Kecamatan Paguyaman Pantai Kabupaten Boalemo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

A. Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tahap analisis. Pada tahap

ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa.

B. Tahap Desain

Tahap desain ini merupakan tahapan merancang media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang buku cerita dalam lima bab dengan cerita yang berkesinambungan antara satu bab dengan bab yang lainnya setelah itu peneliti merancang media *pop-up book* yang akan dikembangkan.

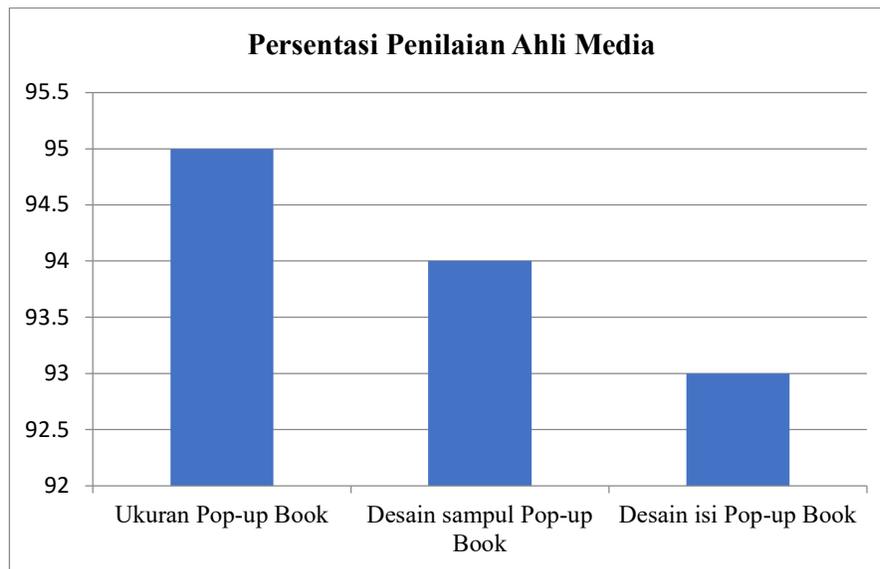
C. Tahap pengembangan

Penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk buku cerita berbasis *pop-up book*. Untuk mengetahui kelayakan

produk dalam hal ini buku cerita berbasis *pop-up book* harus melalui penilaian oleh validator sehingga produk yang dihasilkan akan memenuhi kriteria valid.

1. Validasi ahli media

Validitas buku cerita berbasis media pembelajaran *pop-up book* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup divalidasi oleh 2 orang ahli media dengan cara mengisi lembar kuesioner/ angket penelitian dan mengumpulkan komentar serta masukan validator yang digunakan untuk revisi. Data hasil validasi oleh 2 validator media ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

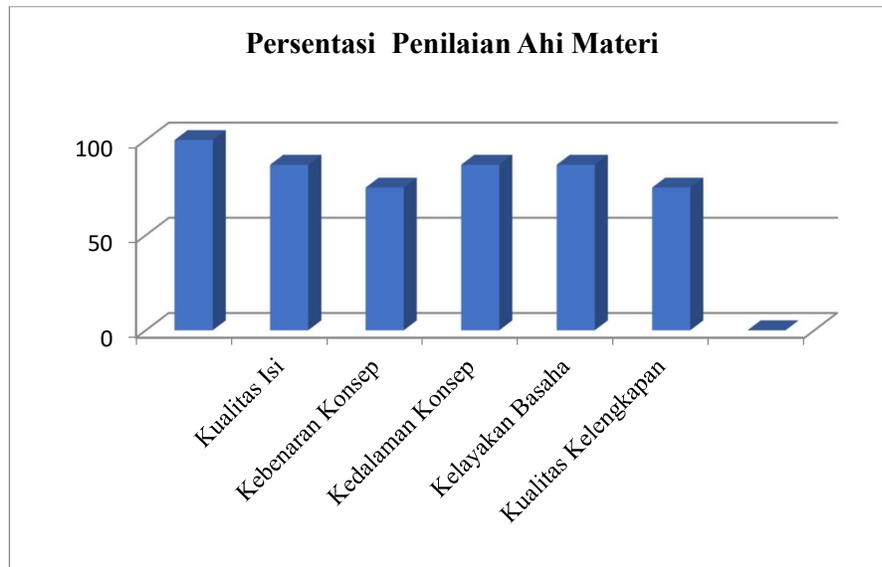
Pada Gambar 1 adalah penilaian yang diperoleh dari kedua validator, kemudian dihitung persentase skor pada setiap aspek media *pop-up book* terintegrasi dihasilkan penilaian 95% untuk ukuran *pop-up book* dalam kategori sangat layak, 94% untuk desain *cover pop-*

up book dalam kategori sangat layak, 93% untuk desain isi buku cerita *pop-up book* dalam kategori sangat layak. Maka didapatkan rata-rata nilai dari seluruh aspek pada media *pop-up book* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup adalah 93% dalam kategori sangat layak.

2. Validasi ahli materi

Data hasil validasi oleh 2 validator materi ditampilkan pada Gambar 2. Pada Gambar 2 adalah penilaian yang diperoleh dari kedua validator yang paham pada bidangnya, kemudian dihitung presentase skor pada setiap aspek media *pop-up book* terintegrasi dihasilkan penilaian 87,5% untuk kualitas isi dalam kategori sangat valid, 75% untuk Kebenaran Konsep

dalam kategori valid, 87,5 % untuk Kedalaman konsep dalam kategori sanga valid, 87,5% untuk Kelayakan bahasa dalam kategori layak, 75% untuk Kualitas Kelengkapan dalam kategori valid, maka didapatkan rata-rata nilai dari seluruh aspek pada materi *pop-up book* peduli terhadap makhluk hidup adalah 82,5 dalam kategori sangat valid.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

D. Tahap Implementasi

= Tahap implementasi ini dilakukan dengan cara uji coba media yang dilakukan di kelas IV di SDN 06 Paguyaman Pantai. Angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui respons peserta didik tentang media pembelajaran *pop-up book* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

1. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan pada 10 peserta didik yang kelas IV di SDN 06 Paguyaman Pantai. Siswa dibagikan angket yang berupa respons terhadap

penggunaan media yang *pop-up book* yang telah dikembangkan. Siswa diminta untuk mengisi angket tersebut sesuai dengan respons masing-masing terhadap media *pop-up book* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase hasil uji coba terbatas di kelas IV SDN 06 Paguyaman Jumlah rata-rata persentase sebesar 86,5% dengan kriteria sangat baik.

2. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa

Uji kepraktisan ini dilakukan pada guru dan siswa. Pada saat guru mengajar menggunakan media *pop-up book*, salah

satu guru melakukan pengamatan terhadap pengelolaan kelas. Guru melakukan pengamatan sesuai dengan format penilaian yang terdiri dari 12 aspek yang dilakukan pada uji coba terbatas.

3. Uji coba kelompok besar/luas

Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas IV di SDN 06 Paguyaman Pantai yaitu terdiri dari 15 siswa. Jumlah rata-rata persentase sebesar 88% dan dikatakan sangat baik atau sangat menarik.

4. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa

Uji kepraktisan pengelolaan kelas oleh guru selanjutnya dilakukan pada 15 siswa kelas IV SDN 06 Paguyaman Pantai.

E. Evaluasi

Tahapan terakhir dari penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini terdiri dari

pre-test dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan pada pembelajaran tidak menggunakan media *pop-up book* dan *post-test* dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan media *pop-up book*. *Pre-test* dan *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media *pop-up book* yang digunakan pada saat pembelajaran.

1. Uji keefektifan pada uji coba terbatas

Efektivitas media pembelajaran *pop-up book* diuji melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap evaluasi terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang dilakukan oleh 10 siswa kelas IV SDN 06 Paguyaman Pantai. Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test*, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *pop-up book* pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Efektivitas pada Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Siswa 1	60	85
2	Siswa 2	75	80
3	Siswa 3	40	90
4	Siswa 4	50	88
5	Siswa 5	50	85
6	Siswa 6	60	90
7	Siswa 7	40	95
8	Siswa 8	75	88
9	Siswa 9	60	85
10	Siswa 10	60	85
Rata-rata		57	87,1

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rerata skor *pre-test* adalah 57, sedangkan rerata skor *post-test* sebesar 87,1. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memperoleh hasil belajar di atas KKM yakni 75.

2. Uji keefektifan pada kelompok besar

Efektivitas media pembelajaran *pop-up book* dalam hal ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tema peduli terhadap makhluk hidup, pada tahap evaluasi dilakukan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap evaluasi terdiri dari

15 soal pilihan ganda yang dilakukan oleh 15 siswa kelas IV SDN 06 Paguyaman Pantai. Berikut data hasil *pre-test* dan *post-*

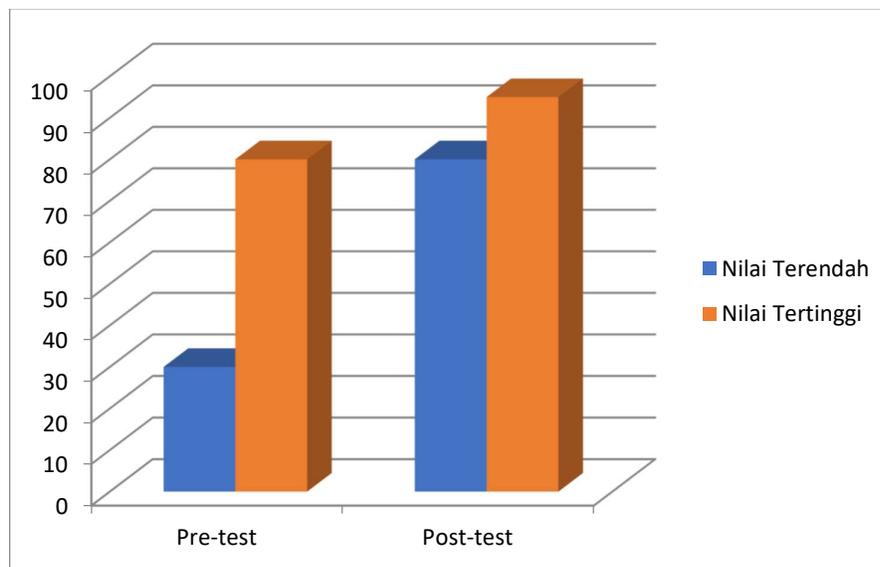
test, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *pop-up book* pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas pada Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Pres-test	Post-test
1	Siswa 1	75	85
2	Siswa 2	70	88
3	Siswa 3	40	85
4	Siswa 4	65	90
5	Siswa 5	40	95
6	Siswa 6	50	85
7	Siswa 7	40	85
8	Siswa 8	75	90
9	Siswa 9	70	85
10	Siswa 10	75	90
11	Siswa 11	65	95
12	Siswa 12	40	90
13	Siswa 13	75	90
14	Siswa 14	70	95
15	Siswa 15	75	85
Rata-rata		61,6	88,86

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rerata skor *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran *pop-up book* adalah 61,6, sedangkan rerata skor *post-test* sesudah menggunakan media pembelajaran *pop-up book* sebesar 88,86.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan peserta didik memperoleh hasil belajar di atas KKM yakni 75. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disajikan secara visual melalui diagram pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Gambar 3 terlihat adanya peningkatan hasil antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *pop-up book* pada pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup ini dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap tema peduli terhadap makhluk hidup.

Pembahasan

Sujadi (2012) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

A. Tahap Analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, SDN 06 Paguyaman Pantai menggunakan kurikulum 2013. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu merumuskan Indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

B. Tahap Desain

Pada tahap desain ini merupakan tahapan merancang media pembelajaran buku cerita

berbasis *pop-up book*. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi :

1. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan
2. Membuat desain sampul depan dan sampul belakang
3. Membuat *background* yang sesuai dengan cerita dan gambar 3D yang akan ditampilkan di setiap halaman *pop-up book*
4. Pengetikan materi dalam buku cerita
5. Merancang desain gambar 3D
6. Menyusun dan menempelkan gambar 3D dalam bentuk buku cerita

C. Tahap Pengembangan

Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan uji praktikalitas sebelum diujicobakan. Validasi media *pop-up book* dinilai oleh 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 1 guru yang masing-masing ahli dalam bidangnya.

D. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini produk diujicobakan pada 2 sekolah yang berbeda yaitu SDN 06 Paguyaman Pantai dan SDN 02 Dulupi pada siswa kelas 4 dengan jumlah 15 siswa. Dari hasil uji coba tersebut nilai siswa meningkat dari sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita *pop-up book* pada proses pembelajaran

E. Tahap Evaluasi

Tahapan terakhir yaitu berupa evaluasi terhadap hasil belajar siswa dengan

membandingkan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa. Siswa memberi respons baik terhadap buku cerita berbasis media pembelajaran *pop-up book* yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita berbasis *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran *pop-up book* pada tema peduli terhadap lingkungan hidup menurut para ahli dikatakan sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase skor rata-rata 93%, ahli materi mendapatkan persentase skor rata-rata 88%.
2. Uji kepraktisan mendapatkan persentase skor rata-rata 3,75. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap validasi produk memiliki kriteria sangat layak. Uji kecil mendapatkan persentase 87% dengan kriteria sangat baik, dan uji coba lapangan mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat baik. Analisis tes hasil belajar dengan skor rata-rata N-Gain adalah 0,71 dengan kriteria sangat tinggi.

3. Keefektifan buku cerita berbasis media pembelajaran *pop-up book* pada hasil penelitian yang didapat bahwa meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *pop-up book* dengan nilai N-gain hasil *pre-test* dan *post-test* meningkat kemudian siswa memberi respons yang baik terhadap media pembelajaran *pop-up book* yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada tema peduli terhadap makhluk hidup dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sebaiknya media pembelajaran *pop-up book* digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik.
2. Bagi pendidik, pengembangan media pembelajaran *pop-up book* dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan materi yang berbeda dan pada saat proses pembelajaran menggunakan media *pop-up book*, pendidik harus lebih bisa mengontrol kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, setelah *pop-up book* diuji kelayakannya oleh

validator sebaiknya media pembelajaran *pop-up book* diuji keefektifannya dalam meningkatkan hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Raja Grafindo Persada
- Bluemel & Taylor. 2012. *Pop-up Books A Guide For Teachers and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC
- Djamarah, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dzuanda. 2011. *Design Pop-Up Child Book Puppet Figures Series? Gatotkaca?*.*Jurnal Library ITS Undergraduate*, (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>). Diakses 15 Januari 2021
- Faizah, U. 2009. “Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Cakrawala Pendidikan*. 28(3): 249-256
- Febrianto, M. Fatchul M. 2014. “Penerapan Media dalam Bentuk Pop-Up Book pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh.
- Hake, R, R. 1999..*Analyzing Change/Gain Scores*.AREA-D American Education Research Association’s Division.D, Measurement and Research Methodology.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Haviz, M. 2013. *Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ilmiah Ta’dib* Vol. 16 (1):28-43.
- Hobri, 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila
- Joko Muktiono. 2003. *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. ElexMedia Komputindo.
- Lukens, R. J. 2003. *A Critical Handbook of Children’s Literature*. New York: Longman.
- Mayzora, S. 2011. *Pengembangan WEB Pembelajaran Kalkulus Diferensial Pada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Bengkulu*. Tesis Konsentrasi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UNP
- Mc Elmeel, S.L 2002. *Character education*. Colorado: Green Wood Publishing Group, Inc
- Mitchell, D. 2003. *Children’s Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University.
- Mulyasa. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran IPA*. Jakarta : Ditjenmandikdasm
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press
- Nurgiyantoro, B. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- _____. 2005. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*.Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Poedjiadi, A. 2005. *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwato, 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rustaman, N.Y. 2003. *Literasi Sains Anak Indonesia 2000 & 2003*. [Online]. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKAN_IPA/19501231

- 1979032-NURYANI_RUSTAMAN/
MAKALAH_LITSAINS_2003_sep,06.
pdf.
- Winaputra S. U. 1992. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : GP Press
- Shamos, M.H. 1995. *The Myth of Scientific Literacy*. Rutgers University Press.
- Sinambela, M. Bashoirul W. 2018. *Taman Peninggalan Sejarah Berbasis Virtual Realit*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan: Jurusan Teknologi Pendidikan-UM.
- Sugiyono.2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta
- Suparno, 2004. *Kepedulian Lingkungan*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Sumanto & Seken, I Made. 2012. *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang
- Soeryani, 2006. *Lingkungan Hidup* .Jakarta : Bumi Aksara
- Tim Kreatif LKM UNJ. 2011. *Restorasi Pendidikan Indonesia*. Jakarta : Ar-Ruzz Media
- Toharudin, U, Hendrawati, S. & Rustaman, A. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Humaniora: Bandung
- Trianto I.B. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tuharudin, uus Sri Hendarwati. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo
- Widoyo E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar