

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* PADA MATERI
MENGKLOLONGKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA KELAS IV SDN 1 BENDOROTO TAHUN
AJARAN 2018/2019**



Oleh:

GALIH RAKASIWI ARGANATA

13.1.01.10.0329

Dibimbing oleh :

- 1. ABDUL AZIZ HUNAIFI, S.S., M.A.**
- 2. KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2019



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019


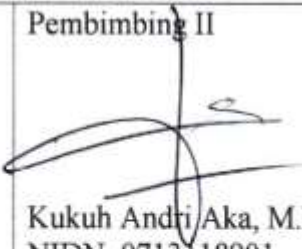

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Galih Rakasiwi Arganata
NPM : 13.1.01.10.0329
Telepon/HP : 082143341610
Alamat Surel (Email) : garasia666@gmail.com
Judul Artikel : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up* pada Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya pada Kelas IV SDN 1 Bendoroto Tahun Ajaran 2018/2019
Fakultas – Program Studi : FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 28 Januari 2019
Pembimbing I  Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. NIDN. 0704078402	Pembimbing II  Kukuh Andri Aka, M.Pd. NIDN. 0713118901	Penulis,  Galih Rakasiwi Arganata NPM 13.1.01.10.0329



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* PADA MATERI
MENGKLOMPOKKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA PADA KELAS IV SDN 1 BENDOROTO TAHUN
AJARAN 2018/2019**

Galih Rakasiwi Arganata
13.1.01.10.0329
FKIP - PGSD
garasia666@gmail.com

Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. dan Kukuh Andri Aka, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Galih Rakasiwi Arganata: Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up* pada Materi Mengkloompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Kelas IV SDN 1 Bendoroto Tahun Ajaran 2017 / 2018. Skripsi, PGSD , FKIP UN PGRI Kediri, 2018.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi awal di SDN 1 Bendoroto yang menunjukkan pembelajaran IPA pada kompetensi dasar mengkloompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD, guru masih belum mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Komponen pembelajaran yang harus terpenuhi dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran terdiri atas: tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang.

Tujuan dari penelitian ini ialah (1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *pop-up* pada materi mengkloompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya, (2) Untuk mendeskripsikan produk hasil pengembangan media pembelajaran *pop-up* pada materi mengkloompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV SD tahun 2017 / 2018 berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan, efektifitas.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang bertujuan menghasilkan produk media *pop-up*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahap prosedur pengembangan. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya 7 tahap prosedur pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk.

Produk media *pop-up* yang dihasilkan berukuran 100cm x 70cm yang didesain berbentuk kotak dari triplek kayu. Media *pop-up* setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media, diperoleh data valid. Hasil uji kevalidan dari ahli materi memperoleh skor kuantitatif 88, dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid. Sedangkan menurut dua ahli media *pop-up*, media *pop-up* sudah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh rata - rata skor kuantitatif 84 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid tanpa adanya revisi.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba utama di SDN 1 Bendoroto, diperoleh data hasil uji kepraktisan dengan skor kuantitatif dari guru dan siswa sebanyak 92 dan 88, yang berada pada rentang skor kualitatif 81-100 dengan keterangan sangat praktis.

Sedangkan hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi atau kuis memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 80 dari total 20 siswa, dengan rincian 18 siswa memperoleh nilai \geq KKM 70, dan 2 siswa memperoleh nilai $<$ KKM 70.

KATA KUNCI : *pop-up*, mengkloompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

I. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan sebagai dasar peningkatan kemampuan individu baik dari kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan terencana untuk mewujudkan pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib bagi setiap individu, hal ini digunakan sebagai penunjang perkembangan jaman modern sekarang ini. Pendidikan juga membentuk karakter setiap individu.

Berdasarkan dari permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai materi kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya di atas perlu adanya media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang sesuai dengan materi di atas adalah media *pop-up* yang dikembangkan menjadi media *pop-up* yang dibentuk lebih ringkas agar lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pengertian *pop-up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halamannya dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi”.

Keunikan efek 3D yang tercipta ketika *pop-up* dibuka, dapat menarik minat yang melihatnya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya siswa menjadi lebih mudah dalam membedakan hewan herbivora, karnivora dan omnivora dari contoh yang terdapat pada media *pop-up*.

Selain itu media *pop-up* praktis untuk digunakan, dan mudah dibawa, tampilan berbentuk 2D dan 3D yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

Media *pop-up* juga lebih sesuai dengan taraf berfikir siswa SD yang masih konkrit dan menyukai gambar – gambar menarik. Hal tersebut yang mendorong untuk dilakukan penelitian tentang salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah menciptakan suasana pembelajaran yang memacu siswa untuk belajar dan memudahkan dalam menguasai materi tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up*.

II. METODE PENGEMBANGAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model pengembangan *Borg dan Gall*. terdiri dari sepuluh tahap penelitian. Tahap penelitian tersebut antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi desain, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk, (8) uji coba pemakaian, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) desiminasi dan implementasi. Dari sepuluh tahap penelitian tersebut, penelitian ini dibatasi sampai pada tahap ketujuh.

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data merupakan studi pendahuluan dan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di SDN 1 Bendoroto. Kegiatan penelitian dan

pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi.

Setelah melalui tahap awal penelitian dan pengembangan, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan dimulai dari proses pembuatan desain. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan desain media pembelajaran *pop-up*.

Pengembangan produk awal media *pop-up* disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Setelah sesuai, draf atau produk awal dikembangkan dengan bekerja sama atau dengan bantuan para ahli media, ahli materi, atau orang-orang yang punya keterampilan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media *pop-up*. Kemudian hasil draf produk awal dapat diuji para ahli media dan materi, untuk dievaluasi sebelum diuji cobakan di lapangan.

Setelah divalidasi para ahli dan mendapatkan masukan serta telah diperbaiki, selanjutnya uji coba dapat dilakukan di lapangan atau disebut uji coba perorangan, dengan jumlah 5 siswa yang dipilih secara acak dari siswa kelas IV SDN 1 Bendoroto.

Berdasarkan hasil uji coba tahap awal, atau pada uji coba perorangan atau uji coba kelompok kecil, diketahui penilaian siswa uji kelompok kecil tentang media *pop-up* yang dikembangkan. Penilaian siswa dalam tahap ini akan mempengaruhi kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melihat angket siswa, guru dan para ahli, media dapat direvisi jika ada kekurangan dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya agar hasilnya lebih optimal.

Uji coba lapangan tahap kedua dapat dilakukan jika setelah uji coba tahap awal dan sudah dilakukan perbaikan produk. Dalam uji coba tahap kedua dilakukan terhadap seluruh siswa kelas IV SDN 1 Bendoroto yang berjumlah 20 siswa.

Pada tahap penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan ini didasarkan pada uji coba produk utama. Revisi ini didapatkan dari hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa serta kemudian dicari kecenderungan pemberian saran oleh siswa.

Revisi ketiga ini menghasilkan produk akhir penelitian pengembangan yaitu media

pembelajaran *pop-up* pada pembelajaran IPA yang mencapai tingkat penilaian yang valid, praktis, dan efektif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *kuesioner* (angket) dan soal tes (*posttest*). Angket terbagi atas angket ahli materi (angket validasi), ahli media (angket validasi), guru dan siswa (angket untuk mengetahui penggunaan media).

Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknis analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli isi materi IPA, hasil validasi perorangan oleh guru kelas IV SDN 1 Bendoroto.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes uraian siswa yang menjadi subjek uji coba produk. Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif ini selanjutnya digunakan sebagai dasar merevisi produk media pembelajaran.

Data kevalidan akan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dua data tersebut dijumlahkan dan dibagi tiga untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan produk atau dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus:

$$x = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji validitas dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus:

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Keterangan:

- NA = skor akhir validitas
 $\sum n1$ = jumlah nilai dari ahli 1
 $\sum n2$ = jumlah nilai dari ahli 2
 $\sum n$ = jumlah ahli

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi materi wajib dilakukan sebelum melakukan uji coba media pengembangan agar materi baik untuk penelitian materi IPA kelas IV. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran guna memperbaiki kesalahan yang ada

dalam materi peneliti. Hasil Validasi yang dilakukan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100 \\ = \frac{44}{50} \times 100 = 88$$

Berdasarkan hasil tersebut kriteria validasi dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif sehingga kriteria produk ini dari sisi ahli materi termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi ahli media pada penelitian ini dihasilkan dengan melakukan validasi pada dua ahli media. Hasil validasi ahli media yang dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji validitas dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus berikut,

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

$$Nilai\ Akhir = \frac{83 + 85}{2} = 84$$

Berdasarkan hasil tersebut kriteria validasi dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif sehingga kriteria produk ini dari sisi ahli media termasuk dalam kriteria sangat valid.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Validasi pengembangan media pembelajaran *pop-up* dilakukan melalui uji coba validitas produk dan perangkat pembelajaran yang dilakukan melalui validasi media dan validasi materi, praktisi atau guru dan siswa, uji coba terbatas serta uji coba luas. Aspek yang dinilai oleh validasi ahli yaitu mencakup aspek relevansi materi, aspek desain pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran *pop-up* yang dikembangkan. Hasil penilain produk oleh ahli media mendapatkan nilai 85 dan 83 dan dikalkulasi menjadi 84. Sedangkan validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 88.

3. Kevalidan.

Hasil uji kevalidan dari ahli materi menunjukkan media *pop-up* sudah valid dengan memperoleh skor kuantitatif 88, dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid. Sedangkan menurut dua ahli media *pop-up*, media *pop-up* sudah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh rata-rata skor kuantitatif 84 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid tanpa adanya revisi

4. Kepraktisan

Hasil uji coba kepraktisan diperoleh dari guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilakukan di SDN 1 Bendoroto. Hasil uji kepraktisan pada uji coba utama dari guru dan siswa memperoleh skor kuantitatif 92 dan 94 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat praktis.

5. Keefektifan

Hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 82 dari total 20 siswa, dengan rincian 18 siswa memperoleh nilai > KKM 70, dan 2 siswa memperoleh nilai < KKM 70.

6. Keunggulan Media *Pop-up*

- Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- Media visual memperlancar proses pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran.
- Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, sebab tampilan visual lebih menarik daripada hanya tampilan verbal.

- d) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
 - e) Media visual dapat membantu siswa berpikir tajam dan spesifik. Siswa dapat benar-benar mengerti isi berita dengan analisis yang lebih mendalam dan dapat membuatnya berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.
 - f) Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
 - g) Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
 - h) Media visual membantu menanamkan konsep yang benar mengenai suatu informasi.
 - i) Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa..
7. Kekurangan Media *Pop-up*
- a) Media visual kadang tampil lambat dan kurang praktis.
 - b) Media visual tidak diikuti oleh audio. Media visual hanya berbentuk pola tertentu yang tidak dapat didengar sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
 - c) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas. Media visual hanya dapat memberikan

visual berupa gambar yang mewakili isi berita.

- d) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.

B. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media *pop-up* penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media *pop-up* yang dikembangkan terbuat dari *triplek* dan kayu dan gabus yang dibentuk gambar pohon dan. Media *pop-up* berukuran 100 cm x 70 cm.

IV. PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian di SDN 1 Bendoroto, media *pop-up* sudah memenuhi kriteria kevalidan dari validator media dan materi sesuai kriteria kevalidan pada tabel 3.5. Hasil uji kevalidan dari ahli materi menunjukkan media *pop-up* sudah valid dengan memperoleh skor kuantitatif 88, dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid. Sedangkan menurut dua ahli media *pop-up*, media *pop-up* sudah memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh rata - rata skor kuantitatif 84 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat valid tanpa adanya revisi.

Selain memenuhi kriteria kevalidan, media *pop-up* juga memenuhi kriteria kepraktisan sesuai pada tabel 3.6. Data hasil uji coba kepraktisan diperoleh dari guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilakukan di SDN 1 Bendoroto. Hasil uji kepraktisan pada uji coba utama dari guru dan siswa memperoleh skor kuantitatif 92 dan 94 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat praktis. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba luas, media juga memenuhi kriteria keefektifan. Hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 82 dari total 20 siswa, dengan rincian 18 siswa memperoleh nilai > KKM 70, dan 2 siswa memperoleh nilai < KKM 70.

Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPA kelas 4 SD pada kompetensi dasar menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Saat menggunakan media pembelajaran *pop-up*, akan lebih baik jika guru lebih dahulu memahami media dengan baik.

Penelitian lanjutan mengenai media *pop-up* dapat dikembangkan

lagi agar lebih banyak lagi media yang bisa dijadikan alternatif pilihan dalam pembelajaran sesuai kompetensi belajar yang ingin dicapai.

Pada penerapan media *pop-up* guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik dan menambah kuis dalam media.

Untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan media *pop-up*, diharapkan ukuran media diperbesar agar media dapat lebih efektif digunakan untuk satu kelas.

V. DAFTAR PUSTAKA

- 1) Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- 2) Febrianto. 2014. *“Penerapan Media dalam Bentuk Pop-up Book pada Pembelajaran Unsur-unsur Rupa untuk Siswa Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh*
- 3) Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila
- 4) Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- 5) Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya