



Media *Pop-Up Book* Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Luh Cindy Rela^{1*}, I Wayan Sujana², Ni Nyoman Ganing³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: cindy.rela@undiksha.ac.id

Abstrak

Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran IPS membuat pembelajaran kurang maksimal. Keterbatasan yang ada juga menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menguji kelayakan dan mengetahui efektivitas media *Pop-Up Book* berbasis literasi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, angket dan tes objektif tipe pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan analisis statistika inferensial (uji-t). Hasil uji validitas menurut ahli isi mata pelajaran memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 92,50 dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh skor 94,67% dengan kualifikasi sangat baik, uji kelompok kecil memperoleh skor 91,16 dengan kualifikasi sangat baik dan uji efektivitas dengan uji-t memperoleh $t_{hitung} = 7,19$ untuk $db=42$ dan derajat signifikansi 5%, angka batas peroleh hipotesis nol (H_0) pada tabel sebesar 1,717 berarti berarti ada perberbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan *Pop-Up Book*. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* ini layak dan efektif diterapkan pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya siswa kelas V SD. Implikasi dalam penelitian ini yaitu media *Pop-Up Book* ini dapat memfasilitasi guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

Kata Kunci: *Pop-Up Book*, Literasi, Interaksi

Abstract

The lack of optimal use of social studies learning media makes learning less optimal. Existing limitations are also one of the causes. This study aims to describe the design, test the feasibility and determine the effectiveness of literacy-based Pop-Up Book media. This study used the ADDIE model. The data collected in this study are quantitative and qualitative data. The data collection used is the method of interviews, observations, questionnaires and multiple choice type objective tests. The data analysis used is qualitative descriptive analysis techniques, quantitative descriptive, and inferential statistical analysis (t-test). The results of the validity test according to subject content experts obtained a score of 90.90% with excellent qualifications, learning design experts obtained a score of 92.50 with excellent qualifications, learning media experts obtained a score of 90.90% with excellent qualifications, individual trials obtained a score of 94.67% with excellent qualifications, small group tests obtained a score of 91.16 with excellent qualifications and effectiveness tests with t-tests obtained $t_{count} = 7.19$ for $db=42$ and a significance degree of 5%, the limit number obtained by the null hypothesis (H_0) in the table of 1.717 means that there is a significant difference before and after using the Pop-Up Book. Based on this, it can be concluded that this Pop-Up Book media is feasible and effectively applied to the social studies content of human interaction material with the environment of grade V elementary school students. The implication in this study is that this Pop-Up Book media can facilitate teachers and students so that the learning process is more effective and innovative.

Keywords: *Pop-Up Book*, Literacy, Interaction

History:

Received : August 12, 2022
Revised : August 15, 2022
Accepted : October 03, 2022
Published : November 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu untuk mengubah sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil. Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas psikologis dan mental yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang dapat menghasilkan perubahan yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Maysella et al., 2021; Putriningsih & Putra, 2021). Perubahan perilaku dalam merespon hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, aktif, proaktif dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi. Belajar juga sebagai perubahan kepribadian yang diwujudkan sebagai model reaksi baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan dan pengetahuan menurut (Bila et al., 2022; Wirawan et al., 2022). Dalam proses belajar mengajar melibatkan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dan terdapat komunikasi antara keduanya untuk tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar mengajar melibatkan suatu komponen-komponen pendukung yang saling keterkaitan atau keterlibatan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Komponen-komponen yang dimaksudkan adalah pendidik, peserta didik, sumber belajar, media pembelajaran yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut ditandai dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengarah kepada hasil yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang paling penting adalah pendidik dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat penunjang yang digunakan pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Amirudin & Setuju, 2018; Apriliani et al., 2020). Pada hakikatnya media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Afriani et al., 2022; Sholeh, 2019). Adanya perkembangan teknologi seperti zaman sekarang diharapkan para pendidik mampu berinovasi di dalam proses pembelajaran, inovasi tersebut dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Atikasari & Desstya, 2022; Nawawi et al., 2022; A. L. Putri & Wahyudi, 2022). Dalam hal ini, inovasi yang dimaksud adalah media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran jarang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, sebaliknya yaitu hanya berpedoman dengan buku paket dan gambar. Bukan hanya itu saja, dalam metode pembelajaran juga pada umumnya masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah), metode tersebut masih belum cukup dalam pembelajaran, dimana pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan bersifat abstrak. Terkait hal tersebut siswa akan sulit memahami informasi yang disampaikan jika guru hanya menggunakan bahasa yang verbal.

Sekolah Dasar pada saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 semua mata pelajaran terikat satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah tema. Tetapi di kelas rendah yaitu pada kelas I, II, III mata pelajaran IPA dan IPS sudah terintegrasi langsung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan di kelas tinggi yaitu pada kelas IV, V, VI mata pelajaran Matematika sudah tidak terikat dalam satu tema, melainkan mata pelajaran Matematika di kelas tinggi berdiri sendiri. Sedangkan mata pelajaran IPA dan IPS pada kelas tinggi sudah tidak terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam kelas tinggi salah satu mata pelajaran yang termuat di dalam tema adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan mengajarkan tentang kehidupan manusia masa lalu dan masa depan dan diadaptasikan kemudian digunakan untuk informasi sekolah (Aribowo & Sukarjo, 2022; Rahman et al., 2022). Dimana yang termasuk ke dalam cabang ilmu-ilmu sosial

tersebut geografi, antropologi, psikologi, sejarah, ekonomi, dan ilmu politik. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Namun pada kenyataannya guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Guru masih menggunakan metode ceramah dan mengacu pada buku guru saja, sehingga dalam penyampaian materi masih belum maksimal dan minat belajar siswa menjadi kurang dikarenakan suasana pembelajaran yang terlalu monoton. Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu untuk mengubah sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil. Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas psikologis dan mental yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang dapat menghasilkan perubahan yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Maysella et al., 2021; Putriningsih & Putra, 2021). Perubahan perilaku dalam merespon hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, aktif, proaktif dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi. Belajar juga sebagai perubahan kepribadian yang diwujudkan sebagai model reaksi baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan dan pengetahuan menurut (Bila et al., 2022; Wirawan et al., 2022). Dalam proses belajar mengajar melibatkan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dan terdapat komunikasi antara keduanya untuk tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar mengajar melibatkan suatu komponen-komponen pendukung yang saling keterkaitan atau keterlibatan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Komponen-komponen yang dimaksudkan adalah pendidik, peserta didik, sumber belajar, media pembelajaran yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut ditandai dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengarah kepada hasil yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang paling penting adalah pendidik dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat penunjang yang digunakan pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Amirudin & Setuju, 2018; Apriliani et al., 2020). Pada hakikatnya media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Afriani et al., 2022; Sholeh, 2019). Adanya perkembangan teknologi seperti zaman sekarang diharapkan para pendidik mampu berinovasi di dalam proses pembelajaran, inovasi tersebut dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Atikasari & Desstya, 2022; Nawawi et al., 2022; A. L. Putri & Wahyudi, 2022). Dalam hal ini, inovasi yang dimaksud adalah media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran jarang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, sebaliknya yaitu hanya berpedoman dengan buku paket dan gambar. Bukan hanya itu saja, dalam metode pembelajaran juga pada umumnya masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah), metode tersebut masih belum cukup dalam pembelajaran, dimana pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan bersifat abstrak. Terkait hal tersebut siswa akan sulit memahami informasi yang disampaikan jika guru hanya menggunakan bahasa yang verbal. Sekolah Dasar pada saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 semua mata pelajaran terikat satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah tema. Tetapi di kelas rendah yaitu pada kelas I, II, III mata pelajaran IPA dan IPS sudah terintegrasi langsung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan di kelas tinggi yaitu pada kelas IV, V, VI mata pelajaran Matematika sudah tidak terikat dalam satu tema, melainkan mata pelajaran Matematika di kelas tinggi berdiri sendiri. Sedangkan mata pelajaran IPA dan IPS pada kelas tinggi sudah tidak terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia. Di dalam kelas tinggi salah satu mata pelajaran yang termuat di dalam tema adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan mengajarkan tentang kehidupan manusia masa lalu dan masa depan dan diadaptasikan kemudian digunakan untuk informasi sekolah (Aribowo & Sukarjo, 2022; Rahman et al., 2022). Dimana yang termasuk ke dalam cabang ilmu-ilmu sosial tersebut geografi, antropologi, psikologi, sejarah, ekonomi, dan ilmu politik. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Namun pada kenyataannya guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Guru masih menggunakan metode ceramah dan mengacu pada buku guru saja, sehingga dalam penyampaian materi masih belum maksimal dan minat belajar siswa menjadi kurang dikarenakan suasana pembelajaran yang terlalu monoton.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran IPS dan adanya keterbatasan media dalam mata pelajaran IPS SD selain itu di dalam proses pembelajaran guru belum pernah melakukan pengembangan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hal tersebut keterbatasan media pembelajaran membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat terlebih lagi pada mata pelajaran IPS, terlebih lagi materi pada sumber daya alam di kelas IV masih terbatas karena materi tersebut termuat di dalam satu tema dan siswa merasa terbatas dalam memahami materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Jika guru hanya memanfaatkan buku tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa berpikir secara abstrak dan tidak memahami konsep yang sebenarnya. Maka dari itu diperlukannya media yang menarik yang dapat mengatasi rasa bosan serta jenuh pada peserta didik saat proses pembelajaran di dalam kelas. Adanya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS akan menunjang kegiatan akademik peserta didik serta dapat mendukung tercapainya proses belajar mengajar yang kondusif. Media yang cocok untuk dikembangkan dalam materi interaksi manusia dengan lingkungannya adalah media yang berbasis literasi. Media berbasis literasi dianggap cocok untuk digunakan dalam muatan IPS, khususnya pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Literasi adalah suatu proses di dalam pembelajaran yang dilakukan secara komprehensif untuk menganalisis, memahami, dan mengkomunikasikan selain itu kemampuan berliterasi memberikan pengaruh terhadap pengetahuan seseorang untuk berfikir kritis dan mempunyai banyak wawasan serta mampu berfikir kritis di dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

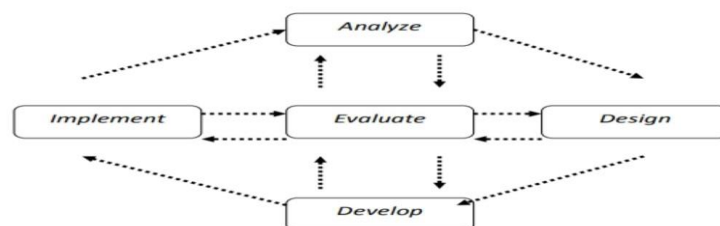
Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat. Media pembelajaran tiga dimensi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran tiga dimensi memberikan rekayasa yang menarik, unik, bermanfaat, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media ini sangat efektif untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, peserta didik harus berinteraksi langsung dengan media itu sendiri serta sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna selain itu dapat mempercepat pemahaman serta memperkuat ingatan. Media tiga dimensi dapat pula menumbuhkan motivasi peserta didik serta dapat memberikan relasi antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sejalan dengan pendapat lain yang mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta pengelompokan materi pembelajaran (Purwanti, 2015; Zaini & Dewi, 2017). Karena setiap jenis media mempunyai kemampuan yang berbeda pula. Media tiga dimensi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan siswa sekolah dasar salah satunya yaitu *Pop-Up Book*.

Adapun kelebihan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book* berbasis literasi ini yaitu dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik, merangsang imajinasi peserta didik, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri serta kelompok. Penggunaan media *Pop-Up Book* (buku timbul) pada muatan pelajaran IPS khususnya materi interaksi manusia dapat membantu pemahaman peserta didik akan materi yang terkait interaksi manusia dengan lingkungannya. Agar menjadi efektif, untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, peserta didik harus berinteraksi langsung dengan media itu sendiri serta sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna karena media ini mampu menghadirkan kesan kongkret dalam proses pembelajaran. Peserta didik seakan dapat melihat interaksi manusia dengan lingkungan sosial, budaya dan ekonomi di dalam kehidupan sehari-hari.

Kebaharuan dari media yang dikembangkan adalah dengan membuat media *Pop-Up Book* berbasis literasi yang nantinya dapat digunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran, media ini berbentuk media cetak dilengkapi dengan gambar timbul yang dibuka setiap halamannya, selain itu text box yang menarik serta teks narasi. Media ini penggunaannya sesuai dengan petunjuk penggunaan media yang sudah tersedia di *Pop-Up Book* dan dapat dimanfaatkan siswa dalam jangka panjang. Materi pembelajaran yang dikemas sesuai dengan alur yang jelas akan membuat materi bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, bahkan siswa dapat membayangkan dan membayangi lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang dipelajari melalui gambar yang ditampilkan. Penyampaian materi dengan *Pop-Up Book* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena cara penyampaiannya yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu untuk mengembangkan media *Pop-Up Book* yang akan diterapkan dalam materi interaksi manusia dengan lingkungannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian pengembangan atau R&D dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk mengetahui validitas dan efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini mengikuti langkah-langkah secara siklus berupa proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru agar dapat dipertanggung jawabkan. Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE memberikan kesempatan dan peluang agar selalu melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus terhadap aktivitas pengembangan pada setiap fase-fase yang dilalui sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan efektif. Model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE ini dipilih karena alur pengembangannya yang dianggap sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Secara visual tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE

(Tegeh et al., 2014)

Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi ini meliputi para ahli dan peserta didik. Tahap review para ahli dilakukan oleh satu orang ahli rancang bangun, ahli isi bidang studi, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki kualifikasi berkaitan dibidang teknologi pendidikan. Sementara peserta didik meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji efektivitas. Pada tahap uji perorangan dilakukan pada 3 siswa untuk mendapatkan masukan dan jawaban awal tentang produk yang akan dikembangkan. Subjek uji coba perorangan adalah 3 siswa kelas V SD. Ketiga siswa tersebut sudah terdiri dari prestrasi belajar yang rendah, prestasi belajar yang sedang dan yang terakhir prestasi belajar yang tinggi. Tahap uji coba kelompok kecil dimana media pembelajaran *Pop-Up Book* dicobakan kepada sembilan orang siswa kelas V SD. Kesembilan orang siswa tersebut terdiri atas tiga orang siswa dengan kategori prestasi belajar tinggi, tiga orang siswa dengan kategori prestasi belajar sedang, dan tiga orang siswa dengan kategori prestasi belajar rendah. Pada tahap uji efektivitas produk ini merupakan tahap yang paling penting dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Subjek uji efektivitas produk ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SD dengan jumlah siswa 22 siswa.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif merupakan jenis data yang dinyatakan dengan kata-kata, saran, dan gambar. Dalam penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis literasi ini, data kualitatif berupa hasil wawancara, kriteria pemilihan media, tanggapan, dan saran yang dihasilkan dari tanggapan subjek terhadap media yang dikembangkan. Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai angka atau variabel numerik. Dalam penelitian pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis literasi ini, data kuantitatif berupa data suvey kualitatif dan diubah menjadi skor atau nilai berupa sangat setuju (SS) = 4; Setuju (S) = 3; tidak setuju (TS) = 2; sangat tidak setuju (STS) = 1.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari penelitian ini menggunakan metode non tes dan metode tes. Metode non tes yang digunakan berupa angket atau kuesioner, observasi, dan wawancara. Kuesioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang laporan pribadi atau hal-hal yang mereka ketahui. Observasi adalah suatu cara untuk memperoleh data melalui pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap suatu objek tertentu. wawancara adalah salah satu dari teknik untuk memperoleh informasi tentang keberadaan anak-anak, yang diidentifikasi dalam upaya. Metode tes adalah metode pengumpulan data berupa tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh seseorang atau sekelompok orang (*test person*) untuk diujikan dan dapat menghasilkan nilai tes.

Penilaian terhadap responden (ahli rancang bangun, materi, ahli media dan siswa) terhadap media ajar yang dikembangkan ditentukan berdasarkan angket. Menggunakan kuesioner tertutup dalam penelitian ini dengan kuesioner yang dibuat menggunakan skala Likert. Kuesioner dalam penelitian ini sebanyak kuesioner disusun sesuai dengan aspek dan kriteria sesuai dengan spesifikasi produk. Pengumpulan data instrument pada Penelitian Pengembangan media dapat dilihat pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), [Tabel 4](#), [Tabel 5](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Intrumen Validasi Rancang Bangun Pengembangan

No.	Komponen	Indikator	Ket.
1	Model Pengembangan yang Digunakan	1. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	
2	Tahapan-tahapan	2. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan 3. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang	

No.	Komponen	Indikator	Ket.
	Pengembangan	dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	
		4. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	
		5. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	6. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	
		7. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	
		8. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	
4	Formatif dan Sumatif	9. Validitas dan reabilitas instrumen evaluasi yang digunakan	
		10. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	

(Sumber : (Tegeh et al., 2014) dengan Modifikasi Penulis)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
		1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dasar	1	
1	Kurikulum	2. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	2	3
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	
		4. Isi materi dicakup sesuai indikator	4	
		5. Kedalaman materi	5	
2	Materi	6. Materi mempresentasikan kehidupan nyata	6	5
		7. Materi didukung media yang tepat	7	
		8. Isi materi mudah untuk dipahami	8	
3	Tata Bahasa	9. Bahasa yang tepat dan konsisten	9	1
		10. Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	10	
4	Evaluasi	11. Tersedianya kejelasan petunjuk pengerjaan soal	11	2
Jumlah				11

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		1. Kesesuaian tujuan pembelajaran	1	
1	Tujuan	2. Konsistensi tujuan, materi, dengan evaluasi	2	2
		3. Memberikan contoh dalam penyajiannya	3	
2	Strategi	4. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	4	5
		5. Penyampaian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.	5,6	

No.	Aspek.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
3	Evaluasi	6. Penyampaian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.	7	3
		7. Penyajian soal latihan	8	
		8. Pemberian umpan balik	9,10	
Jumlah				10

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Desain Media Pembelajaran	1. Tampilan	1, 2	7
		2. Text	3	
		3. Gambar	4, 5	
		4. Warna	6	
		5. Tata letak	7	
		6. Kemudahan penggunaan media	8	
2	Pengoperasian	7. Penggunaan dapat dikontrol sesuai kecepatan berfikir	9	2
		8. Digunakan secara individu maupun kelompok	10	2
3	Pengoperasian	9. Kejelasan petunjuk penggunaan media	11	
Jumlah				11

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

Table 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Desain Media Pembelajaran	1. Tampilan	1	5
		2. Teks	2	
		3. Gambar	3	
		4. Warna	4	
		5. Tata letak	5	
2	Materi	6. Materi dapat menarik perhatian peserta didik	6	2
		7. Materi dapat memotivasi peserta didik	7	
		8. Media digunakan dengan mudah	8	
		9. Digunakan secara kelompok dan individu	9	
3	Pengoperasian	10. Penggunaan media dapat dikontrol sesuai dengan kecepatan berfikir peserta didik	10	4
		11. Petunjuk penggunaannya jelas	11	
Jumlah				11

(Sumber: Suartama, 2016 dengan Modifikasi Peneliti)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

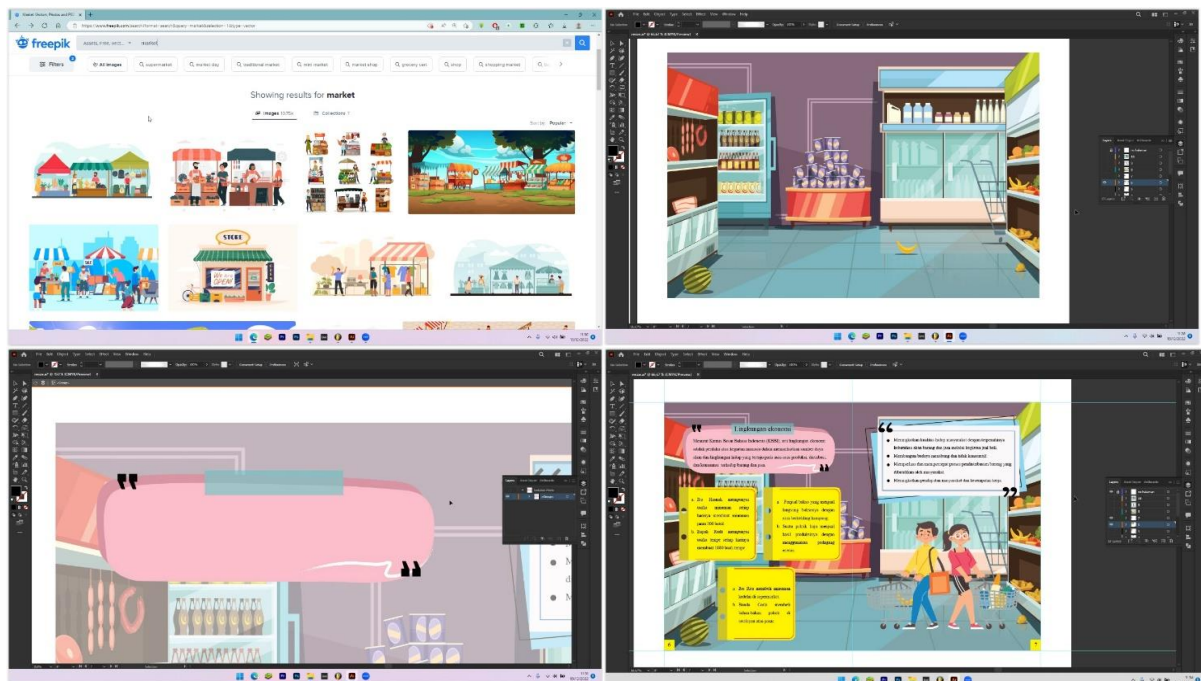
Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi muatan IPS ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Media ini dirancang sesuai dengan tahap model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu pada tahap analisis (*analysis*), terdapat 3 analisis yang dilakukan pada tahap ini yaitu analisis observasi kebutuhan guru dan karakteristik siswa dalam pembelajaran, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas yang dilaksanakan kelas V SD untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa yang diperlukan di kelas V. Dari hasil observasi kebutuhan guru dan siswa, terhadap jalannya pembelajaran dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung siswa kelas V hanya menggunakan buku siswa dan LKS serta kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peneliti melakukan analisis kebutuhan karakteristik guru dan siswa dengan mewawancarai wali kelas dan membagikan angket kepada siswa kelas V SD. Dari hasil wawancara yang didapatkan bersama guru wali kelas V diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas V kurangnya guru menggunakan media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil angket karakteristik siswa yang diisi oleh siswa kelas V diketahui bahwa kelas V siswa susah memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPS karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan berpatokan pada buku siswa dan LKS, siswa cepat merasa bosan. Lalu analisis sarana dan prasarana pembelajaran diketahui di dalam kelas V sudah cukup fasilitas belajar seperti LCD proyektor, speaker, dan hampir semua guru sudah memiliki laptop, dari fasilitas yang dimiliki tetapi sedikit guru yang memanfaatkannya untuk proses pembelajaran di kelas serta kurangnya inovatif dan kreatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dan materi disini peneliti analisis kompetensi dasar dan indikator, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V SD untuk mengetahui muatan materi yang dirasa memerlukan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pada muatan IPS materi Tema 3, Subtema 1, Pembelajaran 3. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang digunakan pada media ini telah disajikan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.1.1 Menganalisis (C4) bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya
	3.1.2 Menguraikan (C4) pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan sosial
	3.1.3 Menganalisis (C4) pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan budaya
	3.1.4 Menafsirkan (C5) pengaruh interaksi manusia terhadap pembangunan ekonomi.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Membuat (P5) peta pikiran dari hasil menganalisis text narasi cerita yang berjudul “Usaha Jamu Rasa Buah”

Kegiatan selanjutnya yakni tahap perancangan (*design*), pada tahap ini melaksanakan perancangan produk berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya yaitu tahap analisis. Media pembelajaran komik berbasis kontekstual ini dirancang dengan skenario yang mampu memfasilitasi siswa belajar secara bermakna. Tahap perancangan dimulai dari pembuatan flowchart, storyboard *Pop-Up Book*, konsep desain tampilan, menyiapkan *software*, RPP dan instrumen penilaian. Dalam perancangan media ini agar dapat menarik perhatian siswa maka diperlukan memperhatikan teks, text box, tampilan desain pada background, gambar, bentuk timbul serta teknik lipatnya. Penggunaan jenis huruf, text box, dan gambar pada materi media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis literasi pada muatan IPS dibuat menarik, cerah, dan jelas agar siswa tertarik dan nyaman saat membaca. Isi materi dalam media pembelajaran *Pop-Up Book* menyesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Sumber materi dalam media pembelajaran menggunakan buku tematik siswa dan beberapa buku IPS kurikulum 2013 materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Berikut proses tahap perancangan *Pop-Up Book* yang telah disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahap Perancangan *Pop-Up Book*

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*), pada tahapan pengembangan ini dimulai dari tahap recreating *Pop-Up Book* (desain tampilan background, *teks box*, *teks* menggunakan *software adobe illustrator* dan mendownload gambar di *web freepik*). Selanjutnya melakukan finishing media dengan mencetak desain yang dikembangkan lalu merakit menjadi sebuah buku.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakan media yang dikembangkan. Sebelumnya media yang dikembangkan tersebut divalidasi oleh para ahli dan dilakukan uji coba produk. Hasil pengembangan media yang telah dikembangkan dan diujikan pada para ahli serta dilakukan uji coba kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi ini adalah melakukan evaluasi dari data yang sudah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa

evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi produk berdasarkan validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap produk atau media pembelajaran yang dikembangkan sehingga produk atau media yang dikembangkan dapat direvisi atau diperbaiki. Evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan melalui tahap uji efektivitas. sudah ada.

Pembahasan

Dalam proses pengembangan, *Pop-Up Book* ini sudah melalui beberapa tahapan yaitu tahap uji coba serta revisi. Berikut merupakan pembahasan hasil pengembangan *Pop-Up Book* sesuai dengan hasil review para ahli meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil. Beberapa tahapan tersebut dilakukan untuk penyempurnaan media *Pop-Up Book* sehingga produk yang telah dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil review dari ahli rancang bangun diketahui bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi muatan IPS memperoleh persentase 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Kualitas aspek (1) komponen model pengembangan ADDIE; (2) komponen tahap pengembangan media; (3) komponen kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan; serta (4) komponen evaluasi pembelajaran, dalam instrumen penilaian berkisar 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Pada aspek komponen model pengembangan ADDIE terdapat indikator (a) model pengembangan addie sesuai dengan karakteristik produk media *Pop-Up Book* berbasis literasi; dan (b) alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat. Keseluruhan indikator tersebut memperoleh kualifikasi sangat baik, karena model yang digunakan dalam media yang dikembangkan tepat dan menyesuaikan dengan karakteristik produk media. Pada aspek komponen tahap pengembangan media terdapat indikator (a) tahapan-tahapan pengembangan produk media *Pop-Up Book* berbasis literasi sesuai dengan model pengembangan ADDIE; dan (b) tahapan-tahapan pengembangan media *Pop-Up Book* dijelaskan secara terperinci. Keseluruhan indikator tersebut memperoleh kualifikasi baik. Pada aspek komponen kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan media terdapat indikator (a) tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE; (b) proses pengembangan media *Pop-Up Book* dilaksanakan secara praktis; dan (c) langkah-langkah pengembangan media *Pop-Up Book* dilaksanakan secara berurutan. Keseluruhan indikator tersebut memperoleh kualifikasi sangat baik dan sangat baik, karena tahapan pengembangan produk dijelaskan dengan baik, terperinci, dan terstruktur.

Pada aspek komponen evaluasi pembelajaran terdapat indikator (a) rancangan evaluasi media *Pop-Up Book* sesuai dengan model pengembangan ADDIE; (b) kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan; dan (c) ketetapan pemilihan subjek uji coba yang terlihat dalam pengembangan media *Pop-Up Book*. Keseluruhan indikator tersebut memperoleh kualifikasi sangat baik dan sangat baik, karena rancangan terhadap evaluasi yang digunakan sesuai dengan media dan sesuai dengan karakteristik lapangan. Penelitian pengembangan *Pop-Up Book* IPS berbasis literasi pada materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan untuk siswa SD kelas V semester ganjil di SD Negeri 1 Selat. Langkah-langkah pengembangan media *Pop-Up Book* menggunakan model ADDIE. Karena model ini berorientasi produk pembelajaran disamping itu model ini merupakan yang penyajiannya terstruktur.

Berdasarkan hasil review dari ahli materi pembelajaran diketahui bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi muatan IPS memperoleh persentase 90,90% dengan kualifikasi sangat baik. Kualitas aspek (1) kurikulum; (2) materi; (3) tata bahasa; dan (4) evaluasi, dalam instrumen penilaian berkisar 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Pada aspek

kurikulum terdapat indikator (a) materi dalam pembelajarannya sesuai dengan standar kompetensi dasar; (b) materi dalam pembelajarannya sesuai dengan indikator pembelajaran; dan (c) materi dalam pembelajarannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keseluruhan indikator tersebut memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Karena kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran *Pop-Up Book* sehingga proses kegiatan pembelajaran dalam *Pop-Up Book* benar-benar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pada aspek materi terdapat indikator (a) isi materi dicakup sesuai indikator; (b) isi materi cukup dalam; (c) materi mempresentasikan kehidupan nyata; (d) materi didukung dengan media yang tepat; dan (e) isi materi mudah untuk dipahami. Pada aspek materi sebagian besar indikator memperoleh hasil yang baik dan sangat baik, karena pada media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan memuat konsep-konsep materi untuk diketahui siswa mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya. Penyajian materi dalam media pembelajaran *Pop-Up Book* selain berupa teks narasi juga didukung oleh penyajian gambar timbul dan text box. Gambar timbul, text dan text box bermanfaat untuk memperjelas suatu keadaan, sehingga penggunaannya akan membuat siswa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi yang disajikan (Nuryani & Abadi, 2021; Ulfa & Nasryah, 2020). Selanjutnya pada aspek tata bahasa yaitu menilai (a) tata bahasa yang digunakan selalu tepat dan konsisten juga memperoleh hasil yang baik, karena pada media *Pop-Up Book* bahasa sudah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia baik dan benar maka peserta didik akan mudah memahami materi dan sesuai juga dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Fajarwati et al., 2021; N. A. Putri & Rachmadiarti, 2021). Serta pada tahap aspek evaluasi yaitu menilai (a) soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran; dan (b) tersedianya kejelasan petunjuk juga memperoleh hasil yang baik.

Pengembangan suatu media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian materi yang terdapat di dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai. Didalam mata pelajaran IPS agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka guru harus mampu menciptakan serta menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam memahami konsep dan masalah yang diberikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Af'idiati et al., 2022; Pajrina, 2022). Atas penilaian dari ahli materi pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS Kelas V SD.

Berdasarkan hasil review dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi muatan IPS memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik. Kualitas aspek tujuan, strategi, dan evaluasi dalam instrumen penilaian berkisar 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Pada aspek tujuan terdapat dua indikator yang dinilai meliputi (a) tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media dan (2) keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan materi. Kedua indikator ini memperoleh hasil yang sangat baik, karena tujuan pembelajaran sudah disusun dengan jelas sesuai format ABCD (*audience, behavior, condition, degree*). Pada aspek strategi terdapat lima indikator yang dinilai meliputi (a) cara penyampaian materi disertai dengan contoh-contoh; (b) penyampaian materi dalam media mampu memberikan motivasi yang sesuai dengan belajar; (c) penyajian materi dapat menarik perhatian siswa; (d) penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa; dan (e) penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis. Kelima indikator ini memperoleh hasil yang sangat baik dan baik. Komentar yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran adalah sangat baik dimana media pembelajaran *Pop-Up Book* mampu memotivasi siswa dalam kegiatan belajar dan membuat pembelajaran

menjadi lebih menarik perhatian siswa karena disertai dengan contoh-contoh yang jelas seperti gambar timbul, text, text box, teks narasi. Siswa juga dapat mengoperasikan media sesuai dengan keinginannya, sehingga bisa mengulang sendiri materi bagian mana yang belum dikuasai. Pada aspek terakhir yaitu evaluasi terdapat tiga indikator yaitu (a) soal latihan disajikan bervariasi sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik, (b) peserta didik cepat mendapatkan umpan balik dan (3) umpan balik yang diberikan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Keseluruhan komentar yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran adalah sangat baik dimana media pembelajaran *Pop-Up Book* mampu memberikan kegiatan pembelajaran bermakna dan mandiri melalui gambar timbul, text box, teks narasi, serta kegiatan evaluasi mandiri. Gabungan gambar dan teks cerita berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan menghasilkan respon yang estetik bagi yang melihatnya dan memberikan motivasi sesuai dengan daya tarik alami manusia, yaitu daya tarik terhadap gambar, sehingga mampu mempertahankan minat siswa untuk membaca selain itu juga membuat pembaca terkoneksi dengan cerita yang ada karena gambar dan teks saling berkaitan untuk membentuk sebuah kisah (Lestari et al., 2021; Ningsih, 2022; Salsabila & Ninawati, 2022). Media pembelajaran *Pop-Up Book* dari segi desain pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dikarenakan dari segi penilaian tersebut media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahyudi, 2022; Wahyuni, 2022). Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan layak sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS Kelas V SD.

Berdasarkan hasil review dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi muatan IPS memperoleh persentase 90,90% dengan kualifikasi sangat baik. Kualitas aspek desain media pembelajaran dan pengoperasian, penilaian berkisar 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Pada aspek desain media pembelajaran (a) tampilan cover dan isi media menarik, (b) tampilan *background* (latar) sesuai dengan materi; (c) *text* dapat dibaca dengan jelas; (d) gambar mendukung materi pembelajaran; (e) gambar animasi media menarik; (f) komposisi dan kombinasi warna tepat dan serasi; (g) tata letak media sudah tepat. Ketujuh indikator ini memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Selanjutnya pada aspek pengoperasian (a) penggunaan media dapat dikontrol sesuai dengan kecepatan berfikir siswa; (b) media *Pop-Up Book* dapat digunakan dengan mudah; (c) penggunaan media dapat digunakan secara perorangan atau kelompok; dan (d) pemakaian media tidak memerlukan banyak bantuan fasilitas pendukung keseluruhan memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat mudah untuk digunakan karena penggunaannya praktis serta sudah ada petunjuk penggunaan medianya karena hanya dibuka seperti buku lainnya hanya yang membuat menarik ialah gambar tiga dimensi yang timbul dan dilengkapi dengan *text box*.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* menjadi solusi alternatif bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar serta dapat mengembangkan motivasi belajar (Kristianingrum & Radia, 2022; Setiawan et al., 2022). Hal tersebut karena akan terdapat kejutan dalam setiap halaman yang ditampilkan yang ditujukan kepada pembaca (siswa). Sehingga penggunaan *Pop-Up Book* menjadi solusi untuk menghadirkan suasana belajar yang menarik, komunikatif, interaktif dan menunjang pemahaman siswa melalui materi yang disampaikan. Hal ini tentu berdampak baik karena dapat mendorong minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar penilaian dari ahli media pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan layak sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS Kelas V SD. Setelah dilaksanakan review

para ahli, yaitu ahli rancang bangun, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat di uji cobakan kepada siswa. Tahap uji coba terdiri dari dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Jika direview kembali, validasi dalam uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 94,67% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dilihat dari komentar yang diberikan oleh siswa, media pembelajaran *Pop-Up Book* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Media pembelajaran *Pop-Up Book* mendapatkan kualifikasi sangat baik. *Pop-Up Book* memperoleh kualifikasi sangat baik dikarenakan ada beberapa hal yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar, yakni gambar pada *Pop-Up Book* dapat berdiri atau menghasilkan unsur tiga dimensi ketika halaman buku dibuka yang dapat membuat media menarik dan siswa tertarik dalam menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* ini. Materi pembelajaran yang dikemas dengan media sangat diperlukan karena penggunaannya dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan dan tidak membosankan (Puspita et al., 2021; Sary et al., 2018). Adanya media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan peneliti, membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada kelas V materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Media *Pop-Up Book* juga menarik dan efisien bagi siswa karena dapat dipelajari kapan dan dimana saja bisa untuk perorangan dan kelompok, dengan demikian siswa menjadi semangat untuk belajar dan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa media. *Pop-Up Book* yang telah dikembangkan sudah valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dan dilihat dari masukan, komentar serta saran pada uji coba produk tidak terdapat hal-hal yang perlu direvisi.

Efektivitas pengembangan media *Pop-Up Book* Mata Pelajaran IPS yang dilakukan dengan metode tes pilihan ganda diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 22 orang siswa kelas VA di SD Negeri 1 Selat melalui *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* 22 orang siswa tersebut, maka dilakukan *Uji-t Sample dependent*. Hasil analisis statistik uji-t diperoleh $t_{hitung} = 7,19$ sedangkan t_{tabel} dengan $dk = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (22 - 1) + (22 - 1) = 42$ adalah sebesar 1,717. Hasil tersebut bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,19 > 1,717$). Sehingga H_0 di tolak H_1 diterima. Oleh karena itu pengembangan media *Pop-Up Book* berbasis literasi efektif diterapkan pada muatan IPA materi interaksi manusia dengan lingkungannya di kelas V SD Negeri 1 Selat Kabupaten Badung. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *media pembelajaran Pop-Up Book* muatan pelajaran IPS berbasis literasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Ini dikarenakan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi yang diberikan, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah saja. Dalam media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis literasi, materi yang disajikan dilengkapi dengan ilustrasi gambar, teks (tulisan) dan materi yang disajikan mempresentasikan kehidupan nyata yang berkaitan dengan konsep materi interaksi manusia dengan lingkungannya sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti. Media pembelajaran *Pop-Up Book* mata pelajaran IPS berbasis literasi dikatakan efektif dalam pembelajaran karena *Pop-Up Book* memperoleh kualifikasi sangat baik dikarenakan penyajian materi sesuai dengan tuntutan kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus dan RPP yang digunakan. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media, ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa dalam menilai aspek isi perlu memperhatikan Desain Tujuan Pembelajaran, kompetensi dan indikator (Ariyani & Setyowati, 2021; Pertiwi & Fitria, 2022). Sebuah pembelajaran yang baik, justru bertolak dari tujuan yang jelas. Tujuan yang jelas, akan menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang

dilaksanakan, demikian pula sebaliknya pembelajaran dalam kurikulum berbasis kompetensi dikembangkan selanjutnya menjadi Kompetensi dan Indikator pembelajaran.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa implikasi. Secara empiris terbukti bahwa menggunakan media *Pop-Up Book* dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran serta mampu memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar. Guru lebih mudah dalam mengajar peserta didik pada mata pelajaran IPS khususnya mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungannya karena didukung dengan media pembelajaran yang visual yang kreatif serta dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok oleh peserta didik. Dengan pengembangan media *Pop-Up Book* ini, peneliti mampu memberikan kontribusi berupa ide atau gagasan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual yang kreatif serta inovatif, sehingga guru dapat memiliki ide-ide atau gagasan baru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi serta inovatif. Penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada guru agar dapat memanfaatkan sarana serta prasarana yang tersedia di sekolah serta memberi manfaat pada sekolah sehingga sekolah juga memiliki koleksi bahan ajar berupa media pembelajaran visual yaitu media *Pop-Up Book* materi interaksi manusia dengan lingkungannya yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS kelas V SD.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>.
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yulianti, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>.
- Amirudin, A., & Setuju, S. (2018). Development of multimedia-based learning media interactive on a subject of cooling systems in Vocational School of Industry Yogyakarta. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(2), 176–182. <https://doi.org/10.30738/jtv.v6i2.4169>.
- Apriliani, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 233. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i3.14934>.
- Aribowo, W. P., & Sukarjo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Joyful Learning Journal*, 11(1), 38–43. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54262>.
- Ariyani, Y. D., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Pop Up Book Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 50–60. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1069>.
- Atikasari, Y., & Desstya, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6638–6645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3336>.
- Bila, M. E. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Pop-Up

- Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 359–367. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.777>
- Fajarwati, A., Nuriyanto, S. E., & Amelia, F. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Merangsang Minat Baca Siswa Kelas VI SD Di Masa Pandemi. *Jurnal Graha Pengabdian*, 3(4), 334. <https://doi.org/10.17977/um078v3i42021p334-344>.
- Kristianingrum, W., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Panca Indra (Popandra) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 Di SD Negeri 2 Selodoko. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 121–132. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.13983>.
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65>.
- Maysella, Y. G., Imam, S., & Cholifah, P. S. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Poster Berbasis Ppt Interaktif dan Media Video Animasi pada Muatan IPS Kelas IV di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 682–687. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p682-687>.
- Nawawi, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Pop-Up Book Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SD. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 22. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3822>.
- Ningsih, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Ips Kelas IV SD Negeri Tegal Sari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 6–15. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.318>.
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247–254. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>.
- Pajrina, L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi pada Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Muatan IPS di Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 649–660. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.227>.
- Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Pembelajaran Tematik Terpadu pada Tema 9 untuk Siswa Kelas IV SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang bangun media e-book flipbook interaktif pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya sekolah dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>.
- Putri, A. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4504–4509. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1053>.
- Putri, N. A., & Rachmadiarti, F. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Inkuiri pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X

- SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 179–193. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p179-193>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684–694. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>.
- Sary, A. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Salatiga 10 Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 354–360. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.383>.
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>.
- Wahyudi, A. (2022). Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Pada Siswa Kelas V SD IT Bina Insan Madani Baradatu. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 35–48. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i1.60>.
- Wahyuni, N. S. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI NW Bagik Payung. *Al-Mujahidah*, 3(2), 399–410. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v3i2.53>.
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.