
PENGEMBANGAN MEDIA PERAN (*POP UP BOOK* PERATURAN) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN KEBOMLATI TUBAN

Hindri Caesar Tiara Konjin¹ Novialita Angga Wiratama²

PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹ Email: hindricaesar123@gmail.com¹

PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban² Email: novialita3@gmail.com²

Article history:

Received, Agust 21, 2023

Revised, Sept 2, 2023

Accepted, Des 25, 2023

Kata Kunci:

Pop Up Book, IPAS, Media, Peraturan

Keywords:

Pop Up Book, IPAS, Media, Regulations

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui proses pengembangan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang mengembangkan produk media pembelajaran *Pop Up Book pada pembelajaran ipas materi peraturan*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Kebomlati Tuban. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa berupa soal evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PERAN (*Pop Up Book Peraturan*) pada tahap validasi materi terdapat hasil 92,5% dan dinyatakan sangat valid. Validasi bahasa mendapat hasil presentase sebesar 97,14% dan dinyatakan valid. Validasi media mendapat hasil presentase sebesar 80% dan dinyatakan valid. Hasil uji kepraktisan dari pengguna (guru) mendapat hasil presentase sebesar 93,33% dan dinyatakan sangat praktis. Sedangkan hasil uji keefektifan dari PERAN (*Pop Up Book Peraturan*) ini mendapat hasil 80,83% dan dinyatakan efektif. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa PERAN yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract. This This research was conducted to determine the process of developing the level of validity, practicality, and effectiveness. This type of research is development research that develops Pop Up Book learning media products in science learning on regulatory material. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Kebomlati Tuban. Development is carried out using the ADDIE model which consists of 5 (five) stages *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, *evaluate*. The data collection instruments used were material expert validation sheets, media experts, teacher and student response questionnaire sheets, and student test sheets in the form of evaluation questions. The results showed that the ROLE media (Regulatory Pop Up Book) at the material validation stage had a yield of 92.5% and was stated to be very valid. Language validation obtained a percentage result of 97.14% and was declared valid. Media validation obtained a percentage result of 80% and was declared valid. The practicality test results from users (teachers) obtained a percentage of 93.33% and were declared very practical. Meanwhile, the results of the effectiveness test from PERAN (Pop Up Book of Regulations) obtained a result of 80.83% and was declared effective. Based on this, it shows that the ROLE developed is valid, practical and effective for use in the learning process.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang terletak pada pasal 31 ayat 1 hingga 5 yang menyatakan bahwa setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Di dalam pendidikan terdapat keterkaitan antara pendidik dan peserta didik. Tujuan adanya peserta didik dan pendidik dalam pendidikan untuk mencapai tujuan yang sama. Hal ini sejalan dengan pendapat [1] yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk manusia Indonesia yang cerdas dan berkarakter baik. Kurikulum Merdeka diciptakan agar meningkatkan standar pendidikan yang ada di Indonesia. Peserta didik merasa lebih mudah untuk belajar tanpa merasa terbebani oleh tugas jika kurikulum independen disesuaikan dengan kebutuhan dan ciri kepribadian mereka. Hal ini sejalan dengan [2] yang menyatakan bahwa memanfaatkan kurikulum merdeka memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam, menyenangkan, dan mandiri. Salah satu buku yang dipergunakan pada Implementasi Kurikulum Merdeka yaitu buku IPAS yang menggabungkan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA.

Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara pada tanggal 15 maret 2023 di SDN Kebomlati Tuban, tepatnya kepada wali kelas IV SDN Kebomlati Tuban yakni Ibu Titik Issnawati. Dari hasil wawancara yang saya lakukan di SDN Kebomlati, didapat hasil bahwa pembelajaran IPAS materi peraturan yang terdapat di kelas IV hanya menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh sekolah. Sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan pendidik di kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kebomlati Tuban, bahwa dengan menggunakan buku sekolah saja peserta didik akan mudah bosan. Ditandai dengan hasil nilai peserta didik kelas IV SDN Kebomlati Tuban dari jumlah total peserta didik 31 anak, hanya 22,5% atau 7 peserta didik saja yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya, 77,5% atau 24 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan yang penting. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat peraga untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan [3] yang menyatakan Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, menyajikan objek yang tidak dapat disajikan langsung di dalam kelas agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

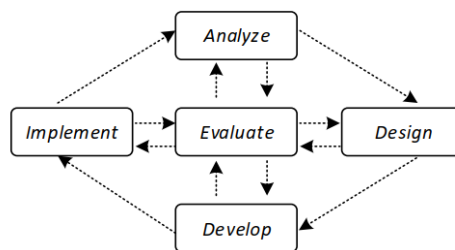
Berdasarkan uraian tersebut maka mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Pop Up Book* karena *Pop Up Book* dapat membantu dalam proses pembelajaran. *Pop Up Book* merupakan buku yang pada saat dibuka memberikan sebuah kejutan berupa tampilan gambar dan warna yang dibuat dengan tiga dimensi. Sejalan dengan pendapat [4] yang menyatakan bahwa buku *Pop Up* memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Dari uraian yang telah peneliti sampaikan di atas, pada media ini peneliti memadukan materi dan gambar agar peserta didik lebih termotivasi belajar. Untuk itu peneliti mengambil judul ***Pengembangan Media PERAN (Pop UP Book Peraturan) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Kebomlati Tuban.*** Melalui pengembangan Media *Pop Up Book* ini, peneliti berharap dapat memberikan inovasi, motivasi, dan solusi pada pembelajaran IPAS materi peraturan kelas IV SDN Kebomlati Tuban.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/R&D*). Penelitian ini dilakukan di SDN Kebomlati Tuban pada tanggal 04 Juni 2023 subjek penelitian ini adalah validator, guru, dan siswa. Teknik

pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Menurut Borg & Gall [5] penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri yang melalui beberapa tahapan dengan tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) pada pembelajaran IPAS Bab 8 dengan materi peraturan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif untuk penelitian dan pengembangan PERAN (*Pop Up Book* Peraturan). Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari langkah pertama sampai langkah kelima harus dilakukan secara bertahap, berurutan dan tidak boleh diacak. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) langkah yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi) [6]. Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE [6]

Tahap pertama *analyze* (analisis), yang mana pada tahap ini dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang sedang terjadi pada tempat observasi, mengumpulkan data terkait masalah pada proses pembelajaran, mengidentifikasi pemecahan masalah melalui analisis yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tempat observasi; tahap kedua *design* (desain), pada tahap ini ialah merancang bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran; tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan), membuat produk yang akan dikembangkan, memvalidasi produk kepada validator; tahap keempat *implement* (implementasi), menerapkan produk yang telah dibuat dan dikembangkan ke lapangan yang melibatkan siswa dan guru; tahap kelima adalah *evaluate* (evaluasi), memberi umpan balik pada penerapan bahan ajar yang dikembangkan, mengelola data yang dihasilkan.

Analisis data kevalidan didapat dari validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. [7] Untuk menghitung hasil kevalidan maka diperlukan rumus dan kriteria sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kevalidan PERAN (*Pop Up Book* Peraturan)

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

Skor 5: Sangat Valid (SV)
Skor 4: Valid (V)

Skor 2: Kurang Valid (KV)
Skor 1: Tidak Valid (TV)

Skor 3: Cukup Valid (CV)

Analisis data kepraktisan dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan angket respon siswa. [7] Untuk menghitung hasil kevalidan maka diperlukan rumus dan kriteria sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Kepraktisan PERAN (*Pop Up Book* Peraturan)

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Analisis data keefektifan dapat diperoleh dari lembar tes soal evaluasi siswa. [7] Untuk menghitung hasil keefektifan maka diperlukan rumus dan kriteria sebagai berikut

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S: nilai yang diharapkan (dicari)

R: jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

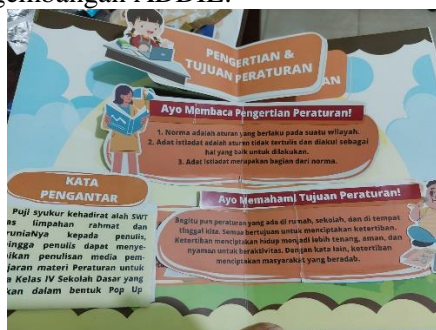
N: skor maksimal dari tes tersebut

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan PERAN (*Pop Up Book* Peraturan)

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) pada pembelajaran IPAS materi peraturan kelas IV SDN Kebomlati Tuban. Penelitian ini dilakukan bertahap mulai dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) atau sesuai dengan tahap-tahap model penelitian pengembangan ADDIE.



Gambar 2. Media PERAN (*Pop Up Book* Peraturan)

Analisis kevalidan pada PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) dilihat dari hasil penilaian validasi dari para ahli yaitu diantaranya validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli Bahasa. Dalam lembar validasi untuk ahli materi terdapat 8 indikator

penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tersebut, PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 92,5%. Apabila angka persentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil Validasi Ahli Bahasa terdapat beberapa indikator dalam lembar validasi yaitu 7 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa tersebut, PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 97,14%. Apabila angka persentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil Validasi Ahli Media terdapat beberapa indikator dalam lembar validasi yaitu 9 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 82,22%. Apabila angka persentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Analisis tingkat kepraktisan pada PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) pada pembelajaran IPAS materi peraturan kelas IV SDN Kebomlati Tuban ini dilihat dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Berikut hasil angket respon dari guru dan dari siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Keterangan	Persentase
1	Angket Respon Guru	93,33%
2	Angket Respon Siswa	92,72%

Hasil angket respon guru pada tabel berikut menunjukkan presentase 93,33% yang berarti dalam pengaplikasiannya PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) yang dikembangkan dianggap praktis atau dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan persentase 92,72% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Analisis tingkat keefektifan pada PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) pada pembelajaran IPAS materi peraturan kelas IV SDN Kebomlati Tuban ini dilihat dari hasil lembar tes siswa. Berdasarkan hasil lembar tes siswa tersebut, PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) setelah melalui tahap uji keefektifan memperoleh nilai persentase sebesar 80,38%. Apabila angka persentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria keefektifan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Efektif” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yaitu media PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) merupakan bagian dari alat bantu atau media pembelajaran yang dapat membantu peneliti menyampaikan materi Peraturan pada peserta didik kelas IV SDN Kebomlati Tuban yang berjumlah 31 siswa. Untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan diperlukan melakukan beberapa tahap yakni validasi pada 3 ahli (ahli materi, ahli bahasa, ahli media), angket respon guru dan siswa, dan uji soal evaluasi peserta didik. Pada validasi ahli materi mendapat skor 92,5% dinyatakan “Sangat Valid”, ahli bahasa 97,14% dinyatakan “Sangat Valid”, dan ahli media 82,22% dinyatakan “Sangat Valid”. Pada angket respon guru mendapat skor 93,33% dinyatakan “Sangat Praktis” dan hasil respon angket siswa mendapat 92,72% dan dinyatakan “Sangat Praktis”. Pada hasil tes uji soal evaluasi siswa mendapat skor akhir 80,38% dinyatakan efektif. Dari hasil pernyataan tersebut bahwa Media PERAN (*Pop Up Book* Peraturan) dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Rahmatiani, “Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pembentuk Karakter Bangsa,” *Pros. Semin. Nas. Kewarganegaraan*, pp. 87–94, 2020.
- [2] D. A. K. Arisanti, “Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas,” *J. Penjaminan Mutu*, vol. 8, no. 02, pp. 243–250, 2022, doi: 10.25078/jpm.v8i02.1386.
- [3] Susanto, H., & Akmal, H. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Lampung: Universitas Lampung Mangkurat.
- [4] I. Najahah and Agus; Eko, “Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Seni Rupa*, vol. 04, pp. 494–501, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/250986-perancangan-buku-pop-up-sebagai-media-pe-4010ccca.pdf>
- [5] I. Reynaldo, *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma*. 2020.
- [6] N. Sugihartini and N. L. Jayanta, “Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 14, no. 2, pp. 221–230, 2017, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830.
- [7] A. Hidayat and I. Irawan, “Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” *J. Cendekia*, vol. 1, no. 2, pp. 51–63, 2017.