

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK TEMA 5 PAHLAWANKU PADA
MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER KELAS IV SDN 01
GINTUNG**

Lutfi Fitriani¹ Khusnul Fajriyah²
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
e-mail: lutfifitriani46@gmail.com

¹ Mahasiswa, ² Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study aims to determine the success of mining and media feasibility pop up book on the model of learning Numbered Head Together. This type of research is research and development (R & D) research. Research and development methods are used to produce specific products and test the validity of a medium. The subjects of this research are 26 students of grade IV of elementary school. The data collected in this study are data of media experts and material experts, and product trial data. The data collection instrument is a questionnaire. The product produced in this research is a pop up media that is designed using corel X.5. Data processing is taken from validation of media expert, material expert, student acceptance questionnaire, and teacher acceptance questionnaire. The result of data analysis on media expert validation is 93% very good, material expert 89% very good, student acceptance questionnaire 88% very good, teacher acceptance questionnaire 96%. It shows the effective pop-up medium used in learning. Based on the results of this development research, the suggestion that researchers can convey is that the pop-up media can be used by the teacher as one of the learning media in the school.

Keywords: Pop Up Book, Numbered Head Together

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan dan kelayakan media pop up book pada model pembelajaran Numbered Head Together. Jenis penelitian ini adalah penelitian research and development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan suatu media. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli media dan ahli materi, dan data ujicoba produk. Instrumen pengumpulan data berupa angket. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pop up yang di desain menggunakan corel X.5. Pengolahan data diambil dari validasi ahli media, ahli materi, angket keberterimaan siswa, dan angket keberterimaan guru. Hasil analisis data pada validasi ahli media 93% sangat baik, ahli materi 89% sangat baik, angket keberterimaan siswa 88% sangat baik, angket keberterimaan guru 96%. Hal ini menunjukkan media pop up efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah media pop up dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Pop Up Book, Numbered Head Together

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bahkan dijamin sekarang ini pendidikan wajib bagi manusia dalam menjalani kehidupan di dunia. Dengan pendidikan orang dapat mengetahui apa yang belum diketahui. Untuk itu pemerintah memiliki cita-cita yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Cita-cita luhur bangsa tersebut diupayakan dengan didirikannya sekolah-sekolah dimana di dalam sekolah tersebut dilaksanakan sebuah pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003, 2016: 3).

Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan mutu pendidikan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Menurut Daeng dalam Ratumanan (2015: 10) pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahamannya tentang pengetahuan tertentu. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator mempersiapkan semua perangkat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia

7-11 tahun. Menurut Piaget dalam Ratna Wilis (2011: 136) setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut: sensori-motor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasi formal (> 11 tahun). Dimana tahap perkembangan pada peserta didik kelas IV yaitu pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik mulai memiliki kecakapan berfikir secara logis dengan benda-benda yang bersifat konkret dan bisa berfikir abstrak secara sederhana. Dengan melihat tahap perkembangan individu rentang umur 7-11 maka akan mempermudah guru dalam pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan karakteristik IPS maka diperlukan strategi yang efektif dan efisien yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi khususnya pada tema 5 pahlawanku. Pada tema 5 pahlawanku terdapat materi tentang sejarah peninggalan hindu-budha dan islam diIndonesia . Pentingnya mempelajari sejarah karena mempelajari sejarah dapat mengetahui kejadian dimasa lampau. Sejarah Peninggalan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia merupakan tonggak dari persebaran dan perkembangan kerajaan-kerajaan yang ada diIndonesia, seperti kerajaan Hindu-Budha dan kerajaan Islam. Dari beberapa media yang menarik digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, salah satunya adalah media *pop up*. Media *pop up* sangat disukai oleh anak-anak karena menyajikan tiruan benda aslinya dalam bentuk tiga dimensi.

Dari hasil pengisian angket kelas IV di SDN 01 Gintung Comal Pematang yang dilaksanakan pada tanggal 22 September 2017 lalu, menunjukkan bahwa rata-rata dari peserta didik menjawab bahwa mata pelajaran IPS dalam tematik yang sukar bagi peserta didik yang diperoleh dari 26 peserta didik, sebanyak 40% menjawab materi sejarah peninggalan Hindu-Budha dan Islam diIndonesia.

Sedangkan dari hasil pengisian angket kelas IV di SDN 02 sarwodadi Comal Peralang yang dilaksanakan pada 29 September lalu, menunjukkan bahwa rata-rata dari peserta didik menjawab bahwa mata pelajaran IPS dalam tematik yang sukar bagi peserta didik yang diperoleh dari 28 peserta didik, sebanyak 40% menjawab materi sejarah peninggalan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Dan dari hasil pengisian angket kelas IV di SDN 02 Gandu Comal Peralang yang dilaksanakan pada 30 September lalu, menunjukkan bahwa rata-rata dari peserta didik menjawab bahwa mata pelajaran IPS dalam tematik yang sukar bagi peserta didik yang diperoleh dari 22 peserta didik, sebanyak 47% menjawab materi sejarah peninggalan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Adapun data pemerolehan nilai tersebut diperkuat dari hasil analisis kebutuhan guru melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN 01 Gintung, SDN 02 Sarwodadi dan SDN 02 Gandu Comal Peralang, yaitu Bapak Tasuri, S.Pd., Ibu Kunwati, S.Pd., SD. dan Ibu Siti Mundrikah, S.Pd., SD. Menurut beliau peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Tematik, karena banyak membahas tentang sejarah, sehingga perlu menghafal untuk memahami materi tersebut. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa dalam proses belajar mengajar di kelas ada peserta didik yang melamun, mengantuk, bercerita dengan temannya, bahkan ada yang bermain sendiri. Hal ini yang memungkinkan minat belajar dan antusias peserta didik dalam pembelajaran menjadi menurun.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik bahwa dengan media pembelajaran, peserta didik akan lebih antusias dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dengan mengemas pelajaran yang menarik melalui media pembelajaran akan melatih konsentrasi dan pemahaman peserta didik,

sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Namun karena keterbatasan media disekolah, terkadang siswa merasa bosan ketika guru hanya menggunakan media buku dan gambar yang telah ada di sekolah.

Arsyad (2014: 2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Salah satu media yang menarik digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah media *pop up book*. Media *pop up book* sangat disukai oleh anak-anak karena menyajikan tiruan benda aslinya dalam bentuk tiga dimensi.

Pop Up Book merupakan media pembelajaran yang didalamnya gambar-gambar sejarah yang telah terpotong-potong yang muncul membentuk layar tiga dimensi ketika halaman dibuka. Media *pop up book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas karena buku *pop up book* mengandung unsur-unsur gambar, warna dan gerak yang akan mengingatkan daya imajinasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan. *Pop up book* ini dapat menjembatani peserta didik dalam keterbatasan berfikir melalui visualisasi peristiwa sejarah yang disajikan dalam proses pembelajaran dikelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) yaitu rangkaian proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2015: 407) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”

Pada intinya metode penelitian dan pengembangan, peneliti harus membuat satu produk dan menghasilkan

produk akhir setelah dilakukan validasi, uji coba dan revisi produk.

Desain pengembangan media *Pop Up Book* ini dilakukan berdasarkan tahapan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 408-426), yaitu: *Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Pembuatan Produk Masal.*

Berdasarkan buku pedoman skripsi FIP Universitas PGRI Semarang menyatakan hasil keputusan rapat senat Fakultas bahwa langkah/prosedur penelitian pengembangan mahasiswa S1 hanya sebatas uji coba lapangan awal dan revisi hasil uji coba berdasarkan analisis hasil uji coba lapangan awal. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: studi pendahuluan, pengembangan model, evaluasi dan pengujian model.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Media *Pop Up* dalam penelitian ini merupakan media yang berupa buku, dimana buku tersebut berisi materi tema 5 pahlawanku. Media *Pop Up* ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menjelaskan materi atau berbicara dan mendengarkan materi atau menyimak sesama teman diskusinya.

Data kelayakan produk *Pop Up Book* didapatkan dari validator ahli model dan ahli materi. Tiga validator masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi, maka hasil analisis yang sudah didapatkan yaitu Validator pertama Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S. Sn., M. Pd Sebagai validator ahli media sebesar 93 % dan ahli materi sebesar 96 %. Validator kedua Bapak Wawan Priyanto, S. Pd., M.Pd Sebagai

ahli media sebesar 81 % dan sebagai ahli materi sebesar 92 %. Validator ketiga Ibu Qoriati Mushafanah, S. Pd., M.Pd. sebagai ahli media sebesar 93% dan dan sebagai ahli materi sebesar 79%. Ketiga hasil validasi apabila disimpulkan untuk diambil rata-rata yaitu sebagai ahli media sebesar 93 % dengan kriteria sangat baik dan sebagai ahli materi sebesar 89% dengan kriteria sangat baik.

Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 01 Gintung Kabupaten Pemalang. Jumlah peserta didik dalam uji coba ini sebanyak 26 peserta didik. Pelaksanaan uji coba produk menyesuaikan jadwal sekolah khususnya pada tema 5 pahlawanku. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book*. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui angket Keberterimaan siswa.

Pembelajaran dilakukan oleh guru secara langsung menerapkan model *Numbered Head Together (NHT)*, maka peneliti membagikan angket keberterimaan yang harus diisi oleh peserta didik dan Guru. Ada 26 peserta didik kelas IV SDN 01 Gintung yang mengisi angket keberterimaan peserta didik, sajian datanya sebagai berikut:
Diagram 1 Angket Keberhasilan Peserta Didik

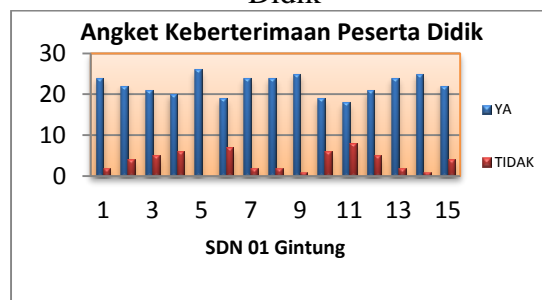
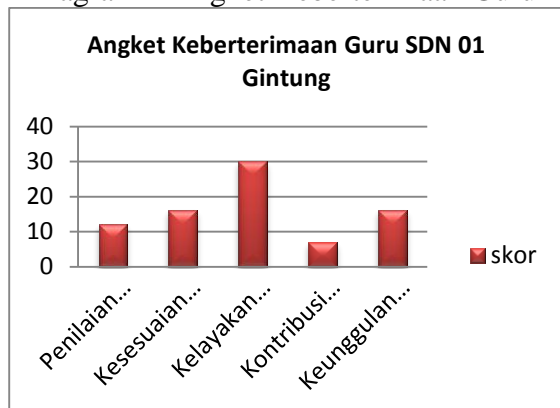


Diagram 2 Angket Keberterimaan Guru



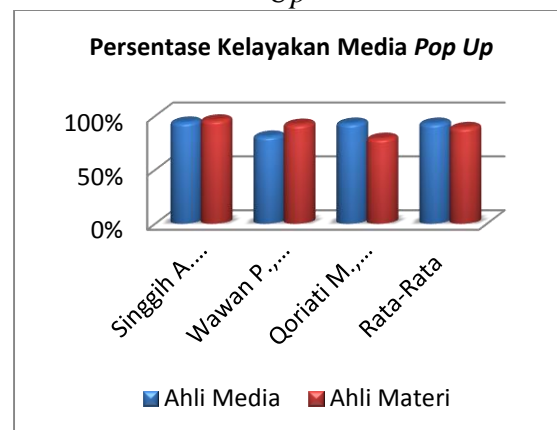
2. Hasil Pengembangan

Dalam pengembangannya, media perlu divalidasi oleh ahli sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi serta direspon oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan perbaikan media yang dikembangkan.

Pengembangan media *Pop Up* ini untuk menghasilkan tingkat konsentrasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media *Pop Up* yang diharapkan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengujicobakan produk di SDN 01 Gintung Kabupaten Pemalang untuk mengetahui hasil penilaian respon siswa.

Produk pengembangan media *Pop Up* divalidasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi untuk menilai kelayakan sebelum diujicobakan. Validator dipilih dari dosen PGSD Universitas PGRI Semarang yang berkompeten dan sesuai bidangnya. Dari hasil penilaian para ahli media dan ahli materi dapat menjadi acuan dalam pengembangan produk. Selain itu, untuk menguji kelayakan/kevalidan produk tersebut, peneliti melakukan ujicoba produk di sekolah dasar. Setelah diujicobakan

peneliti memberikan angket keberterimaan peserta didik dan keberterimaan guru. Angket ini untuk mengukur tingkat keberterimaan peserta didik dan guru, sehingga dengan hasil yang diperoleh dapat menjadi tolak ukur layak tidaknya media pembelajaran *Pop Up Book* diterapkan pada kelas IV sekolah dasar.

Diagram Persentase Kelayakan Media *Pop Up*

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Pengembangan media *Pop Up* pada tema 5 pahlawanku valid (layak) digunakan oleh peserta didik dengan melihat hasil penilaian validasi yang dilakukan ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli media dan ahli materi pertama diperoleh persentase keseluruhan sebesar 95%, hasil validasi ahli media dan ahli materi kedua diperoleh persentase keseluruhan sebesar 87%. Hasil validasi ahli media dan ahli materi ketiga diperoleh persentase keseluruhan sebesar 86%, rata-rata dari ketiga validator ahli media dan ahli materi diperoleh persentase keseluruhan sebesar 91%. Dan hasil angket keberterimaan peserta didik SDN 01 Gintung Kabupaten Pemalang diperoleh persentase sebesar 88% dan

hasil angket keberterimaan guru diperoleh hasil persentase sebesar 96%.

- b. Penggunaan media *Pop Up* pada tema 5 pahlawanku efektif digunakan oleh peserta didik dengan melihat hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Belva. Adiza. Dkk. 2015. *PABUNDO (Pop Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Volume X. Nomor 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamdayana, jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ratumanan, T. G. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siregar, Annisarti. Rahmah, Elva. 2016. *Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Volume 5. Nomor 1. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2016. *SISDIKNAS & Peraturan Pemerintah RI Tahun 2015*. Bandung: Citra Umbara
- Wilis Dahar, Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.