

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dala Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**oleh
Rini Astra
A1D114049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JUNI, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH
RINI ASTRA
A1D114049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JUNI, 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Rini Astra, Nomor Induk Mahasiswa A1D114049 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 2018
Pembimbing I

Drs. Syahril, M. Ed, PhD.
NIP. 196412311990031037

Jambi, 2018
Pembimbing II

Hendra Budiono S.Pd, M.pd.
NIDK. 201512051033

MOTTO

"Jangan mudah putus asa terus berjuang
karna sukses kita yang menentukan"

bismillahirrohmanirrohim....

teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-nya skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan pada waktunya.

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua Orang Tua Penulis Ayahanda tercinta Syaharudin, yang berjuang dengan setiap tetesan keringat untuk penulis sampai pada saat ini, untuk Ibunda tercinta Jurnia, yang selalu mengiringi disetiap perjalanan hidup penulis dengan doa, untuk kakak tercinta Ria Lestari yang selalu memotivasi, dan adik tersayang Rido Saputra, Riska Saputri yang memberikan doa. Tanpa mereka disampingku karya ini tidak akan pernah ada. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah menjadikanku manusia yang beruntung karena berada ditengah-tengah mereka.

Keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan hingga karya ini bisa selesai.

Dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar, meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu yang bermanfaat.

sahabat

AGUS SUPRIYANTO SP, FINDA, HIKMA, RAHMI, DINA, SONYA, ARDIAN, AMRI, FITRI, PEBRI, RAHIMA tanpa dukungan semangat dan bantuan kalian semua saya tidak akan sampai disini. Semoga semua kenangan canda tawa, tangis dan perjuangan yang telah kita lewati bersama menjadi kenangan indah yang akan terukir selamanya.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : RINI ASTRA
NIM : A1D114049
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 2018
Yang membuat pernyataan,

Rini Astra
A1D114049

ABSTRAK

Astra, Rini. 2018. *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar*: Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univesitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Syahrial, M., Ed.,PhD., (II) Hendra Budiono S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: media *pop up book* dan Pembelajaran IPS

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan. Dengan adanya media peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Disekolah hanya menggunakan buku cetak. Untuk itulah dikembangkan media *Pop Up Book*, yaitu media yang berbentuk tiga dimensi dan dapat dilihat dari segala arah sehingga dapat memvisualisasikan kepada siswa tentang materi didalam kehidupan lingkungan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *pop Up Book* berbasis kontekstual yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian ini berupa media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS di kelas III Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,70 tingkat kevalidan dengan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh validator materi rata-rata 4,25 dengan kategori sangat baik. Setelah layak untuk diuji cobakan, maka peneliti melakukan uji coba lapangan dikelas III A. Hasil angket respon guru memperoleh skor rata-rata 4,80 dengan kategori sangat praktis. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan praktis.

Kesimpulan peneliti ini adalah media *Pop Up Book* berbasis kontekstual layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS dikelas III Sekolah Dasar khususnya pada materi jenis-jenis pekerjaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul: **“Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar”**. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Syaharudin dan Ibu Jurnia selaku orang tua yang telah memberikan doa dan semangat.

Bapak Drs. Syahril, M.Ed, P.hD, selaku pembimbing skripsi I yang telah membantu menyelesaikan proposal yang berupa bimbingan, saran-saran kepada penulis, selalu memberikan suport kepada penulis. Semoga tuhan tetap memberikan yang terbaik untuk beliau. Bapak Hendra Budiono Spd. M.pd, selaku pembimbing skripsi II yang telah membantu menyelesaikan proposal yang berupa bimbingan, saran-saran kepada penulis, selalu memberikan dukungan dan inspirasi.

Bapak Agung Rimba Kurniawan S.Pd. M.Pd selaku validator media yang telah membantu validasi media, terimakasih atas saran dan kritikan bapak, semoga ilmu bapak membuat media penulis lebih sempurna. Bapak Drs. Faizal Chan, S.Pd, M.Si selaku kaprodi PGSD FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan kemudahan dan pengarahan kepada penulis dan tidak lupa pula untuk Bapak Drs. Andi Suhandi, S.Pd, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik, yang mana selama proses perkuliahan hingga sekarang.

Terimakasih penulis ucapkan kepada sekolah, guru beserta staf dan siswa/i SDN 14/1 Sungai Baung yang bekerja sama dalam penelitian ini. kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2014 yang selalu memberikan saran dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan informasi bagi para pembaca khususnya mahasiswa/i Universitas Negeri Jambi dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Jambi, 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembelajaran.....	3
1.4 Spesifikasi Produk.....	3
1.5 Pentingnya Pengembangan	4
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	4
1.6.1 Asumsi Pengembangan	4
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	4
1.7 Definisi Istilah.....	5

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Ciri-ciri Media	8
2.2.2 Fungsi	9
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media <i>Pop Up Book</i>	11
2.3.1 enis-jenis dan Manfaat <i>Pop Up Book</i>	12
2.3.2 Kelebihan <i>Pop Up Book</i>	13
2.3.3 Kelemahan <i>Pop Up Book</i>	13
2.4 Pembelajaran Kontekstual.....	13
2.4.1 Prinsip Pembelajaran Kontekstual.....	14
2.4.2 Hubungan Kontekstual dengan <i>Pop Up Book</i>	16
2.5 Ppenelitian Relevan	17
2.6 Kerangka Berfikir	18

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan	20
3.2 Prosedur Pengembangan	21
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	21
3.2.2 Desine (<i>Design</i>).....	23
3.2.3 Pengembangan Media (<i>Development</i>).....	24
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	25

3.2.5 Evaluasi	26
3.3 Subjek Uji Coba	26
3.4 Jenis Data	27
3.5 Instrument Pengumpulan Data	27
3.6 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Pengembangan	32
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis) Pengembangan Produk	32
4.1.1.1 Analisis Materi	33
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	34
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan	35
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	35
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan Media)	36
4.1.3.1 Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i>	36
4.1.3.2 Validasi Produk	39
4.1.4 <i>Implementasi</i>	44
4.1.4.1 Uji Coba Perorangan	44
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil	44
4.1.5 Evaluasi	47
4.2 Pembahasan	47
4.2.1 Hasil Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i>	47
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan	49
5.2 Implikasi	50
5.3 Saran	50
DAFTAR RUJUKAN	51
DAFTAR LAMPIRAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

2.1 Kerangka Berfikir	19
3.1 Bagan Pengembangan	21
3.2.2 Design	23
4.2 Komentar dan Saran Ahli Media	41
4.3 Media Hasil Validasi	41
4.5 Gambar Komentar Validasi I	43
4.7 Komentar dan Saran Validasi III	43

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.2 Lembar angket guru	26
3.3 Pedoman Wawancara angket siswa	27
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian validasi Ahli Materi	28
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahki Media	28
3.6 Konversi Nilai Skala Lima	29
3.7 Interval Skor dan Kategori	31
3.8 Interval Skor dan kategori Praktis	31
4.1 Kompetensi dasar Indikator dan Tujuan	33
4.2 Stori Bord	37
4.3 Hasil Validasi Media	40
4.4 Skor Validasi Materi	42
4.5 Tabel Wawancara Kelompok Kecil	45
4.6 Angket Kepraktisan Guru	46

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Yamin (2009:173) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran merupakan perangkat yang jarang memegang peranan tersendiri dalam proses pembelajaran”. Sedangkan, Wuri dan Faturrahman (2011:44) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pembelajaran kepada siswa”. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media visual contohnya *Pop Up Book*.

Dzuanda (2011:1) “*Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”. Pemilihan media *Pop Up Book* ini selain sesuai dengan potensi anak juga praktis, menarik, simple. Dengan adanya media ini siswa bisa belajar mandiri dan lebih bersemangat karena ada gambarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 14/1 Sungai Baung. Berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa banyak mengalami kesulitan

untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, hal ini bisa di lihat dengan tidak aktifnya siswa selama proses pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru bahkan sesekali siswa bermain dengan teman sebangku tanpa ada kaitannya dengan pelajaran.

Dalam proses pembelajaran di SDN 14/1 Sungai Baung ditemui bahwa guru jarang melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dimana siswa hanya diberi materi yang dibacakan dari buku paket yang sudah ada di kelas, dijelaskan kemudian diberi tugas untuk dikerjakan. Dalam proses pembelajaran IPS, guru tidak menggunakan media yang tepat dalam membelajarkan siswa. Secara teoritik, siswa kelas III sekolah dasar berpikirnya secara konkret tetapi selama ini guru mengajar siswa dengan berpikir abstrak, dengan menggunakan kata-kata yang menyebabkan siswa kesulitan dalam membayangkan dalam melakukan. Seharusnya pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang sesuai dengan tingkat usia siswa.

Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media *pop up book* karena media ini dapat mengatasi batas ruang, waktu dan dapat di bawa ke dalam kelas, selain itu media tersebut bersifat konkrit dan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa serta berbentuk tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk di baca.

Pengembangan media ini dilengkapi dengan gambar yang asli berdasarkan materi yang sesuai dengan SK dan KD. Media yang akan dibuat dengan warna-warna yang menarik, gambar asli dan bentuknya praktis. Hal ini akan lebih mudah untuk siswa mengingat materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka

dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPS di Kelas III Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD?
2. Bagaimana kevalidan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam pengembangan media *Pop Up Book* ini adalah:

1. Mengetahui cara pengembangan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD.
2. Mengetahui kevalidan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD.
3. Mengetahui kepraktisan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS kelas III SD.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Pop Up Book* berukuran 21 cm x 29 cm

2. Halaman sampul *Pop Up Book* menggunakan kertas double inkjet
3. Bagian pada *Pop Up Book* meliputi a) Halaman sampul, b) Kata pengantar, c) Materi pokok.
4. *Pop Up Book* memenuhi aspek a) Aspek materi atau isi, b) Aspek gambar, c) Warna.
5. *Pop Up Book* didesain dengan bentuk gambar yang dapat bergerak saat halaman dibuka.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka membuat media *Pop Up Book* yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar mempermudah siswa memahami materi tentang jenis pekerjaan. Dalam proses pembelajaran siswa SD pada umumnya lebih tertarik pada media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* ini dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Materi dalam pengembangan ini hanya jenis-jenis pekerjaan.

2. Media digunakan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas III SD.
3. Produk yang dikembangkan sebagai bahan tambahan untuk belajar agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.
4. Uji coba dilakukan pada uji kelompok kecil dan uji perorangan.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi operasional dari pengembangan ini yaitu:

1. Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* adalah media yang berbentuk buku yang mempunyai gerak dan gambar yang menarik disetiap lembar. Materi *Pop Up Book* disampaikan dalam bentuk gambar asli.

2. Kontekstual

Kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan dengan materi pembelajaran dikehidupan nyata.

3. Ilmu Pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1 Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan produk yang akan dikembangkan. Sugiyono (2015:407) mengemukakan bahwa “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”. Lain halnya dengan Richey dan Kelin (dalam Sugiyono, 2016:29) mengemukakan bahwa :

”perancangan dan pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran”.

Tegeh dkk (2014:12) mengemukakan bahwa “pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Sedangkan menurut Putra (2013:67) “penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan produk dan dapat menciptakan produk baru, yang akan menghasilkan suatu produk berupa media atau alat pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas.

2.2 Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara. Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa “media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Kustandi (2011:8) yang mengemukakan bahwa “istilah media atau *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Selain itu, Kustandi (2011:9) memberi batasan bahwa “media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mendukung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Lebih lanjut Kustandi (2011:8-9) menambahkan, “dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas”.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:4) secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, *grafik*, televisi dan *computer*". Lain halnya dengan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) yang mengemukakan bahwa "garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh, pengetahuan, keterampilan, atau sikap".

Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat tercapai.

2.2.1 Ciri-ciri Media

Ciri-ciri umum media pembelajaran yang efisien. Munadi (2010:36) mengemukakan bahwa "kemampuannya merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan menstransportasikan suatu peristiwa atau objek". Kemudian, yang dimaksud bahasa yang dipakai menyampaikan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa non verbal.

Ciri-ciri media dalam kegiatan pembelajaran, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan "tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, yaitu:

- (1) Ciri fiksatif (*fixative property*) Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- (2) Ciri manipulatif (*manipulative property*) Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.
- (3) Ciri distributif (*disrttributive prope*) Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.2.2 Fungsi Media

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Levi dan Lentz (dalam Arsyad, 2013:20) “mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris”.

1) *Fungsi atensi*

Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) *Fungsi afektif*

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) *Fungsi kognitif*

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bantuan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Munadi (2010:36) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran ini difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran yakni:

1. media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar;
2. fungsi semantik, dan
3. fungsi manipulatif. *Kedua*, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni
4. fungsi psikologis dan
5. fungsi sosio kultural.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai untuk menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar. Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

(1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajarkan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat lain dari Hamalik (dalam Rostina, 2016:11) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

(1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi “verbalisme”. (2) Memperbesar perhatian para siswa. (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap. (4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup. (6) Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa. (7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.3 Media Pop Up Book

Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Dengan adanya media dapat mendukung proses belajar-mengajar, mempermudah siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran guru. Media dibedakan dua dimensi dan tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop Up Book*. *Pop Up Book* berasal dari bahasa Inggris yang artinya “muncul keluar” sedangkan Djijar (2015:35) mengemukakan bahwa “*Pop Up Book* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku”.

Pendapat lain dari Okamura (2010:40) “*Pop Up* adalah selembar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka”. Sejalan dengan

pendapat tersebut, “Lizuka (2011:605) “juga menyebutkan bahwa *Pop Up* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk 3 dimensi ketika dibukak”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan buku *Pop Up* adalah buku yang mengandung unsur hiburan melalui gambar yang bisa bergerak, berbentuk apa saja, menimbulkan efek pada saat kertas dibuka. Tampilan buku *Pop Up* sangatlah menarik karena memiliki unsur tiga dimensi.

2.3.1 Jenis-jenis dan Manfaat *Pop Up Book*

Beberapa jenis buku *Pop Up Book* menurut Zahro (2016:48) diantaranya:

“(a) Transformasi menunjukkan perubahan bentuk serta gerakan objek secara vertikal. Perubahan bentuk ditunjukkan dengan menarik atau membuka halaman kertas kesamping sehingga slide bagian bawah dan bagian atas bergerak dan konstruksi. (b) *VolVelle* adalah kertas berbentuk cakram dengan bagian-bagian yang dapat diputar. (c) *Pull Tab* menunjukkan perubahan bentuk serta gerakan objek dengan cara menarik salah satu bagian pada halaman kertas. (d) Buku Tunnel disebut juga buku terowongan. Buku yang terdiri dari satu set halaman terikat dengan dua potong kertas yang terlipat disetiap sisi dan objek dilihat melalui lubang dipenutupnya. Objek dalam buku dilihat dengan cara menarik penutup keatas sehingga terbentuk terowongan buku yang menciptakan sebuah adegan dimensi didalamnya”.

Manfaat dari media *Pop Up Book* menurut Dzuanda (2011:5-6) adalah:

“mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik, lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku *Pop Up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dalam mengajar putra-putri mereka dan menikmati cerita, dapat mengembangkan kreativitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan serta memberikan gambaran bentuk cerita”.

Sedangkan Djijar (2015:36) “manfaat media *Pop Up Book* adalah media ini dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca. Dibandingkan dengan buku cerita anak yang biasa, buku *Pop Up* dapat lebih memberikan kenikmatan dalam membaca.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas maka, diharapkan media *Pop Up Book* bermanfaat dalam proses pembelajaran, agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu penggunaan media *Pop Up Book* dapat memudahkan siswa untuk mengingat lebih lama.

2.3.2 Kelebihan *Pop Up Book*

Kelebihan *Pop Up Book*, Zahro (20:49-50) terdapat beberapa kelebihan *Pop Up Book* diantaranya sebagai berikut:

“(a) Dapat mengatasi batas ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda, objek atau parawisata, dapat dibawa kedalam kelas. (b) Bersifat konkrit, yang berarti lebih realitas dari pada media verbal (c) Dapat menjadi sumber belajar untuk tingkat usia berapa saja karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi sesuai konsep buku *Pop Up* memiliki ruang yang dimensi yang dimana buku ini bisa berbentuk tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk dibaca”.

2.3.3 Kelemahan *Pop Up Book*

Kelemahan *Pop Up Book* adalah jangka waktu pengerjaannya cenderung lebih lama, karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra, dan masih jarang ditemui. Dzuanda (dalam Pramesti, 2015:24) “mengemukakan bahwa kelemahan *Pop Up Book* yaitu (a) Harga yang cukup mahal, (b) Promes pembuatan rumit, (c) Modal biaya besar, dan (d) Memakan waktu lebih lama.

2.4 Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan dapat mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan lebih dalam kehidupan sehari-hari. Johnson (dalam Rusman 2014:187) mengatakan bahwa “pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk mkenyusun pola-pola yang mewujudkan makna”. Sementara itu, Keneth (dalam Rusman 2014:190)

mengatakan bahwa “kontekstual adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademik dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama.

“Pembelajaran kontekstual sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengelola, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses (Rusman 2014:190)”

Sedangkan Nurhadi (dalam Rusman 2014:190) menyatakan bahwa “pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapan dalam kehidupan keluarga”.

2.4.1 Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru. Rusman (2014:193-197) mengemukakan bahwa “konstruktivisme, menemukan (*Inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learningcommunity*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assement*)”.

1) Konstruktivisme (*constructivisme*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluasmelalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarahkan pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan).

3) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsur bertanya dalam CTL harus difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktivitas pembelajaran.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Masyarakat Belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang disarankan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*).

5) Pemodelan (*Modelling*)

Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan dimasa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri (*learning to be*)

7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa.

2.4.2 Hubungan Kontekstual Dengan *Pop Up Book*

Kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan *Pop Up Book* adalah media yang berbentuk buku, bisa bergerak jika buku tersebut dibuka. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan kontekstual dengan *Pop Up Book* adalah dengan menggunakan model kontekstual dapat lebih mudah menyampaikan materi, karena kontekstual dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari yang bersifat konkrit. Sehingga media yang berbentuk buku yang bisa bergerak dapat dipahami oleh siswa.

2.5 Penelitian Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran pada saat ini sudah banyak ditemukan. Salah satu media pembelajaran yang masih jarang ditemukan ialah penggunaan *Pop Up Book*. Media ini biasanya digunakan hanya untuk pengetahuan-pengetahuan dasar. Akan tetapi, saat ini masih jarang ditemukan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* yang bermateri Jenis Pekerjaan. Adapun beberapa penelitian yang relevan diantaranya.

Pramesti (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Tema Peristiwa Alam Untuk Kelas III SD N PAKEM 1” Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah skor yang diperoleh mencapai rata-rata 4,62. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media *Pop Up Book* termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penelitian ketiga menjadi hasil tahap akhir, jumlah skor yang diperoleh rata-rata 4,67. Berdasarkan pedoman kuantitatif ke kualitatif maka media *Pop Up Book* termasuk dalam kategori sangat baik.

Andung (2017) dengan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi daur hidup untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan 1) hasil validasi pakar media pembelajaran *Pop Up Book* yang mendapat predikat sangat baik dengan perolehan skor 4,62. 2) hasil validasi pakar media pembelajaran *Pop Up Book* mendapat predikat sangat baik dengan skor 4,75. 3) hasil validasi guru kelas IV 3,50. 4) hasil validasi guru kelas IV MG media pembelajaran *Pop Up Book* adalah 4,40.

Dan mendapat predikat sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media proses pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Pramesti dan Andung memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *Pop Up Book*. Perbedaannya dari penelitian Pramesti materi Tema Peristiwa, Andung Materi Pokok Daur Hidup, Sedangkan dengan peneliti persamaannya adalah sama-sama menggunakan *Pop Up Book*, perbedaannya dari penelitian tersebut yaitu materi Jenis Pekerjaan.

2.6 Kerangka Berfikir

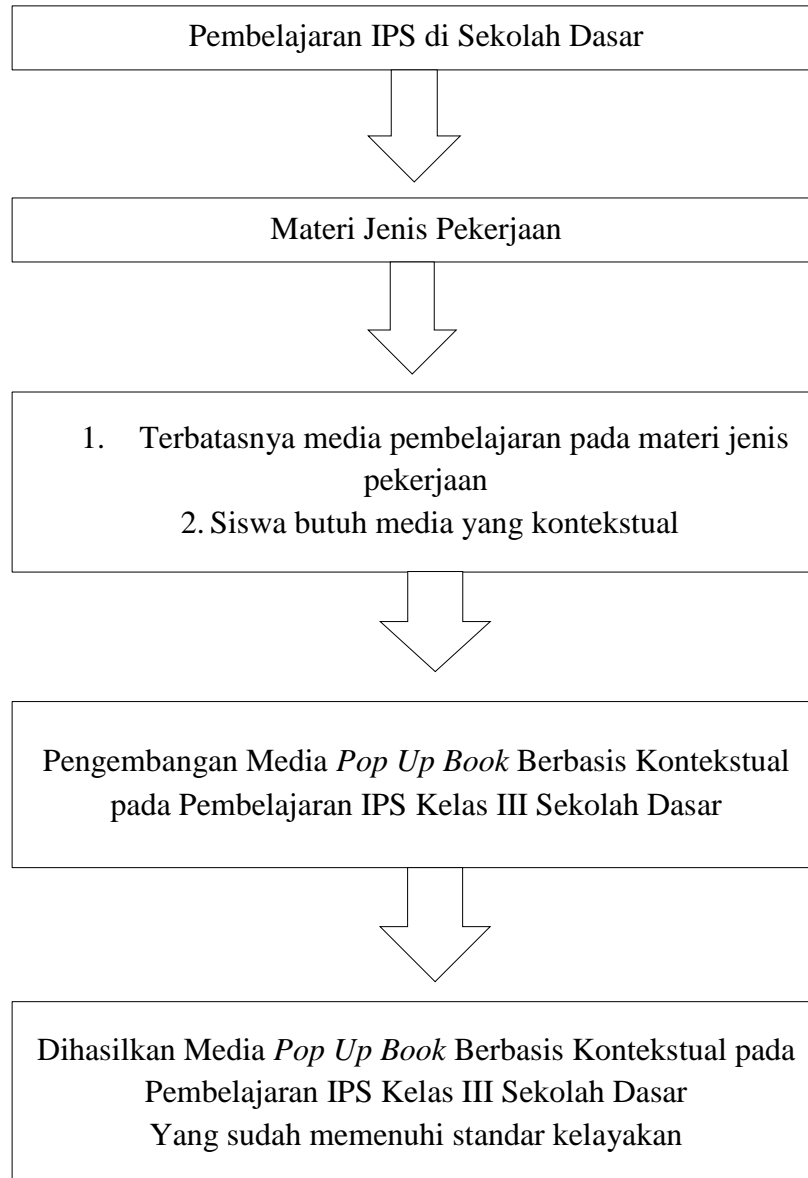
Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran wajib disekolah dasar. Pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan sosial. Salah satu pembelajaran IPS yang menarik untuk diketahui siswa yaitu jenis-jenis pekerjaan.

Pada materi jenis-jenis pekerjaan guru memiliki permasalahan yaitu keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hanyalah sebatas gambar sehingga kurang menarik. Realitanya, siswa menginginkan pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menjawab rasa ingin tahu siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran 3D. Pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan media *Pop Up Book* jenis pekerjaan berbasis kontekstual.

Pengembangan media *Pop Up Book* jenis pekerjaan berbasis kontekstual yang akan diteliti oleh penulis harus memberikan kemudahan belajar bagi siswa.

Dalam hal ini, maka media *Pop Up Book* harus memenuhi standar kelayakan produk, yaitu validasi, dan kepraktisan.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

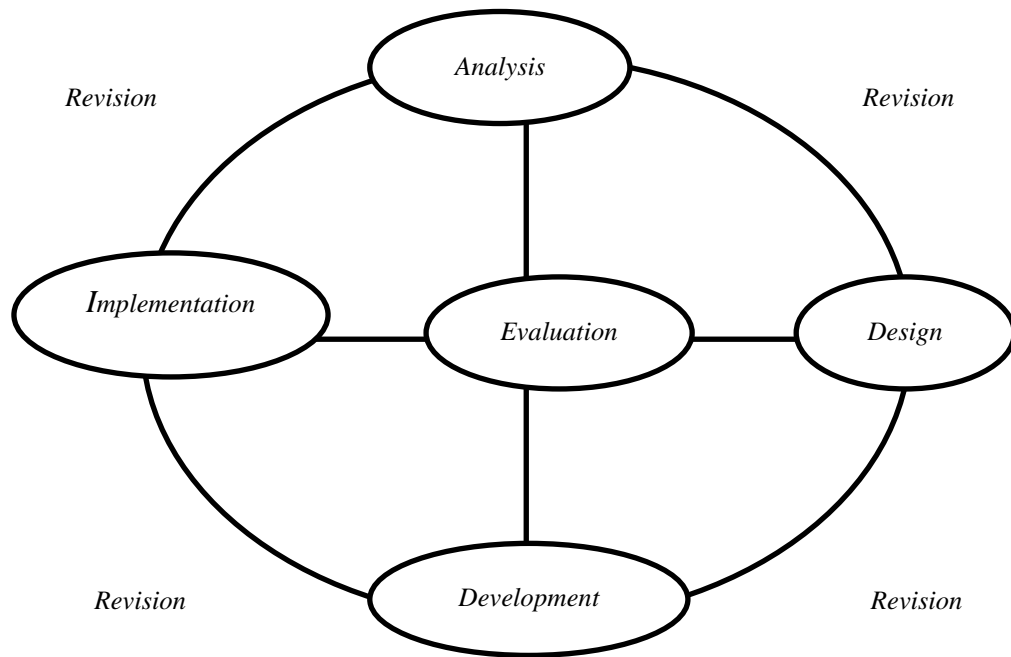
BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Dikarenakan penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan pada saat kegiatan proses pembelajaran. Hal ini disesuaikan dengan pendapat dari Mulyatiningsih (2013:162) mengatakan bahwa “apa bila produk yang dikembangkan dalam sebuah penelitian sejenis media, model, peralatan, dan alat evaluasi maka metode penelitian yang paling tepat adalah metode penelitian pengembangan”. Menurut Sugiyono (2013:297) mengatakan bahwa ”metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dalam pengembangan terdapat berbagai model-model pengembangan salah satunya, (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ADDIE menurut Tegeh dkk (2014:42) “terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis mencoba melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *Pop Up Book* yang berbasis kontekstual. Hasil produk pengembangan media *Pop Up Book* ini yaitu untuk pembelajaran IPS pada materi jenis pekerjaan kelas III Sekolah Dasar.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media berdasarkan konsep ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Bagan pengembangan model ADDIE (Branch, 2009:2)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media *Pop Up Book* pembelajaran jenis pekerjaan terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

3.2.1 Analisis (*analysis*)

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan adalah analisis terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan mendasar yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dan mendukung terlaksananya penelitian ini. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

1. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini, dilakukan tahap pemilihan topik atau materi yang nantinya akan dijadikan bahan untuk membuat suatu media pembelajaran yang akan disampaikan kepada pengguna. Pemilihan materi meliputi kegiatan mengetahui kurikulum dan silabus yang digunakan. Dilanjutkan dengan menentukan kompetensi dasar, materi pokok, indikator pencapaian. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan akan sesuai dengan isi dari materi tersebut. Selanjutnya analisis tujuan pembelajaran dengan melihat indikator dan tujuan yang telah ditetapkan pada silabus yang ada di sekolah.

2. Karakteristik Siswa

Analisis karakter siswa dilakukan dengan mewawancarai guru kelas III sekolah dasar. Setelah dilakukan wawancara terhadap guru kelas dilanjutkan dengan mengamati siswa saat proses pembelajaran di kelas. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, serta sikap dan kondisi siswa sebelum media diuji cobakan. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengkaji aspek kesesuaian media pada materi, aspek kelayakan pengkajian, dan kelayakan bentuk untuk membuat dan mengembangkan media yang baik, pengembangan ini juga mengacu pada hasil analisis materi, tujuan pembelajaran dan analisis karakteristik siswa.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dalam pembelajaran baik secara fisik maupun psikologis, sehingga peneliti dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

3.2.2 Desain (*design*)

Pengembangan media *Pop Up Book* diperlukan desain atau perancangan, adapun desain produk dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan materi
2. Memilih strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik atau kebutuhan siswa
3. Menyusun atau membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat *Pop Up Book*
5. Merangkai produk sesuai dengan hasil analisis karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar

Jenis media yang akan dibuat pada pengembangan ini adalah media *Pop Up Book*.



Gambar 3.2.2 Design

3.2.3 Pengembangan Media (*development*)

Pada tahap desain telah disusun kerangka pengembangan. Kerangka pengembangan dapat direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

Pada tahap pengembangan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan bahan yang akan digunakan
2. Menentukan ukuran, bentuk yang akan digunakan

Setelah produk yang didesain menjadi produk jadi, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, akan direvisi kembali. Setelah direvisi maka akan dilakukan uji coba produk. Pada tahap *development* dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

a. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak atau tidak. Validasi dilakukan oleh validator materi dan validator media pembelajaran. Validator materi dalam pengembangan ini adalah seorang dosen, yang berspesifikasi strata (S2) pendidikan. Validator media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk memvalidasi media pembelajaran tersebut dengan minimal yang berspesifikasi strata (S2) pendidikan. Setelah divalidasi, maka adanya penyempurnaan atau revisi produk yang dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

b. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi, maka peneliti melakukan perbaikan produk dan membuat kesimpulan produk berdasarkan dari penilaian validator, apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak sebagai media pembelajaran.

Apa bila produk dinyatakan belum layak digunakan, maka revisi dilakukan untuk perbaikan, yaitu validasi kembali. Jika produk dinyatakan layak selanjutnya produk dapat diuji coba dikelas.

3.2.4 Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi ini media yang dikembangkan pada situasi nyata dan dikelas. Implementasi penelitian ini hanya untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media yang dikembangkan *Pop Up Book*. Setelah produk direvisi, dan diuji cobakan dikelas.

a. Uji coba perorangan

Pada tahap ini uji coba dilakukan oleh 3 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda yakni 1 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, 1 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan sedang dan 1 orang siswa memiliki tingkat kemampuan rendah dikelas III Sekolah Dasar. Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan untuk melihat keterbacaan media yang dibuat.

b. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini uji coba dilakukan oleh 6 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda yakni 2 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, 2 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan sedang dan 2 orang siswa memiliki tingkat kemampuan rendah dikelas III Sekolah Dasar.

3.2.5 Evaluasi

Setelah media diuji coba, maka terlihat adanya kekurangan dan kesalahan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu pada tahap evaluasi ini maka media yang harus dibuat mengalami penyempurnaan dan perbaikan. Setelah sesuai yang diinginkan, maka media pembelajaran tersebut telah siap digunakan.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 14/1 Sungai Baung yang berjumlah 22 orang. Subjek uji coba dilakukan melalui tahap uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1. Uji coba pada tahap ini, dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kelayakan produk uji coba perorangan untuk memperoleh data tentang keterbacaan produk yang dikembangkan. Yaitu dengan cara wawancara siswa dan angket guru.

Tabel 3.2 Lembar Angket Guru

No	Butir Penilaian	Skor					Saran Perbaikan
		5	4	3	2	1	
1	Tampilan <i>Pop Up Book</i> menarik						
2	Media <i>Pop Up Book</i> membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran						
3	Dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan						
4	Dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> siswa bisa lebih mandiri dalam proses pembelajaran						
5	Media <i>Pop Up Book</i> lebih mudah dibawa						
6	Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD						
7	Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat anak						
8	Ukuran media <i>Pop Up Book</i> sesuai untuk siswa						
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami oleh anak						
10	Siswa Senang belajar menggunakan						

	media <i>Pop Up Book</i>						
Jumlah							
Rata-rata							

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Siswa

Pertanyaan untuk siswa
1. Bagaimana perasaan kamu pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> ?
2. Apakah menggunakan media <i>Pop Up Book</i> kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan?
3. Apakah dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> kamu bisa mandiri dalam proses pembelajaran?
4. Apakah tulisan pada media <i>Pop Up Book</i> jelas?
5. Sebutkan kesulitan apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> ?
6. Bagaimana perasaan kamu pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> ?

3.4 Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada tahap validasi produk data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa kritik, saran, dan tanggapan validator dalam perbaikan media *Pop Up Book* jenis pekerjaan berbasis kontekstual. Data kuantitatif diperoleh dari pernyataan dalam memberikan penilaian produk yaitu tingkat kevalidan dan kepraktisan produk pada saat uji coba kelompok besar.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon guru, serta wawancara digunakan untuk melihat respon siswa terhadap kepraktisan media *Pop Up Book* jenis pekerjaan berbasis kontekstual.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Negeri 14/I Sungai Baung	1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD). 2. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran
	2. Keakuratan materi	1. Materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual sesuai dengan tuntutan kurikulum. 2. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
	3. Kemuktahiran materi	1. Media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh 2. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik
	4. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1. Materi yang terdapat pada media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik 2. Materi pembelajaran pada media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual tidak mengandung unsur SARA/Pornografi

(Sumber: Modifikasi BSNP dalam Handoyo, 2016)

Tabel 3.5 Kisi- kisi intrumen Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Negeri 14/I Sungai Baung	1. Dilihat dari bentuknya.	1. Media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya
		2. Media yang digunakan bersih dan menarik
		3. Bentuk yang digunakan adalah sejenis bentuk yang dapat dikenali anak.
		4. Bentuk dari media ini sederhana dan tidak terlalu tebal atau pun susah di gunakan anak nanti.
	2. Dilihat dari isi materinya	5. Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan
		6. Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD
		7. Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan.
		8. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan
		9. Media yang dihasilkan praktis, luwes dan tahan.
		10. Memiliki media yang berkualitas baik

		11. Ukuran media sesuai dengan lingkungan belajar
	3. Dilihat dari warnanya	12. Untuk warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah.
		13. Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahuinya
		14. Anak menyukai banyak warna yang cerah. Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat.

Sumber:BSNP (Purwono, 2008)

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil uji coba untuk menilai kevalidan dan menilai kepraktisan kemudian dianalisis dengan tekniknya masing-masing, teknik analisis mendeskripsikan data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Data kualitatif yaitu data yang berupa kritik, saran, dan tanggapan validator. Data kuantitatif diperoleh dari angket validator media dan validator materi dalam menilai produk media *Pop Up Book* jenis pekerjaan.

1. Analisis Kevalidan

Untuk menentukan tingkat interval skor dan kategori, maka digunakan ketentuan konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 3.6 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kategori
$X > \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
$\bar{X}_1 + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Baik
$\bar{X}_1 - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 + 0,60 S_{bi}$	Cukup
$\bar{X}_1 + 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 + 0,60 S_{bi}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_1 - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Sumber: Anita, dkk (2015:171-178)

Selanjutnya untuk menentukan kelas interval, maka dilakukanlah penghitungan dari ketentuan di atas sebagai berikut:

Diketahui :

- Skor maksimal ideal : 5
- Skor minimal ideal : 1

$$\begin{aligned} \text{Rerata ideal } (\bar{X}_i) & : \frac{1}{2} (5 + 1) = 3 \\ \text{Simpangan Baku ideal (SBi)} & : \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67 \end{aligned}$$

Ditanyakan:

Interval skor sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik?

Jawaban:

$$\begin{aligned} \text{Kategori sangat baik} & = X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi} \\ & = X > 3 + (1,80 \cdot 0,67) \\ & = X > 3 + (1,21) \\ & = X > 4,21 \\ & = 4,22 - 5,00 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori baik} & = \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi} \\ & = 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67) \\ & = 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21) \\ & = 3,40 < X \leq 4,21 \\ & = 3,41 - 4,21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori cukup baik} & = \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} \\ & = 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67) \\ & = 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40) \\ & = 2,60 < X \leq 3,41 \\ & = 2,61 - 3,40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori kurang baik} & = \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} \\ & = 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67) \\ & = 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\ & = 1,79 < X \leq 2,60 \\ & = 1,80 - 2,60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori sangat kurang baik} & = X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} \\ & = X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67) \\ & = X \leq 3 - (1,21) \\ & = X \leq 1,79 \end{aligned}$$

Selanjutnya, dilakukanlah perhitungan data yang diperoleh dari angket para ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan media, kevalidan materi, dan kevalidan pembelajaran. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

- R = Rerata hasil penilaian para ahli/praktisi
- Vij = Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria
- n = Banyaknya para ahli/praktisi yang menilai
- m = Banyaknya kriteria

Untuk melihat interval skor dan kategori kevalidan media *Pop Up Book* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Interval skor dan kategori

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

2. Analisis Kepraktisan

Untuk analisis data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa yang disusun menggunakan 5 alternatif pernyataan yaitu Sangat Setuju (SS) dengan bobot 5, Setuju (S) dengan bobot 4, Kurang Setuju (KS) dengan bobot 3 Tidak Setuju (TS) dengan boot 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 1. Dalam menentukan kategori pada analisis kepraktisan ini menggunakan cara yang sama dengan analisis kevalidan media. Sehingga pada akhirnya interval skor dan kategori kepraktisan media akan terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Interval skor dan kategori Praktis

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Praktis
3,41 – 4,21	Praktis
2,61 – 3,40	Cukup Praktis
1,80 – 2,60	Kurang Praktis
0 – 1,79	Sangat Kurang praktis

BAB IV PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan yang dikemas dalam bentuk *Pop Up Book* (buku bergerak) berbasis kontekstual pada kelas III Sekolah Dasar. Setelah produk media selesai dan sesuai yang dikembangkan, dilakukan validasi media dan validasi materi. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE menurut R&D (2009:2) dengan langkah-langkah meliputi: *Analysis*, memaparkan hasil analisis karakteristik siswa, dan analisis pembelajaran yang dibutuhkan pada produk pengembangan. *Design*, menjelaskan tentang konsep rancangan produk dan spesifikasi awal produk, alat/teknologi dan bahan yang dibutuhkan. *Development*, menjelaskan tentang cara mengembangkan produk. *Implementation*, menjelaskan substansi revisi secara naratif deskriptif yang diberikan oleh para validator, menjelaskan paparan hasil penilaian validator dan hasil wawancara siswa. *Evaluation*, memberikan evaluasi antar tahap maupun evaluasi keseluruhan untuk kelayakan dan kemenarikan produk yang dihasilkan.

4.1.1 *Analysis* (Analisis) Pengembangan Produk

Tahap analisis merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap analisis dalam penelitian ini meliputi analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan

4.1.1.1 Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan sesuai dengan materi. Analisis materi dilakukan dengan cara melihat standart kompetensi, kompetensi dasar dan silabus, agar produk yang akan dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, kompetensi yang akan dicapai terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar , Indikator dan Tujuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan	2.1.1 Menjelaskan pengertian pekerjaan 2.1.2 Menyebutkan jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar	1. Dengan mengamati media <i>Pop Up Book</i> peserta didik dapat menjelaskan pengertian pekerjaan dengan benar 2. Dengan mengamati media <i>Pop Up Book</i> peserta didik dapat menyebutkan jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat
2.3 Memahami kegiatan jual beli dilingkungan rumah dan sekolah	2.3.1 Membedakan proses jual beli antara pasar tradisional dan pasar modern	3 Dengan mengamati media <i>Pop Up Book</i> peserta didik dapat membedakan pasar tradisional dan pasar modern dengan benar

Berdasarkan Tabel 4.1 peneliti mengembangkan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual, karena pada KD 2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan peserta didik dituntut untuk mengetahui berbagai jenis-jenis pekerjaan yang berada dilingkungan sekitar. Karena itulah, media pembelajaran penting dikembangkan untuk membantu anak berfikir secara konkrit.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Proses menganalisis karakteristik peserta didik merupakan pemahaman terhadap keterampilan spesifik, pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik peserta didik dapat membantu dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Siswa kelas III Sekolah Dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih mengarahkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Untuk mencapai konsep menjadi konkret adalah ketika anak aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya. Sesuai dengan teori Piaget yang diharapkan seorang guru mampu membuat media yang menarik perhatian peserta didik. Media yang sederhana dan bermakna dapat digunakan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Sesuai dengan karakteristik siswa peneliti membuat sebuah produk media *Pop Up Book* berbasis kontekstual.

Pada tahap ini, dapat diketahui bahwa karakter peserta didik kelas III Sekolah Dasar masih cenderung berfikir nyata, ketika pembelajaran dengan menggunakan media ataupun model pembelajaran tertentu peserta didik lebih aktif dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran, pada proses pembelajaran setiap anak sebagai seorang individu, masing-masing siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda, anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain. Untuk itu perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik baik dari segi warna, tulisan, dan bentuk.

4.1.1.3 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diterapkan sebelumnya dimata pelajaran IPS. Data yang diperoleh dalam analisis media pembelajaran yang digunakan bahwa pada saat pembelajaran IPS kelas III SD Negeri 14/1 Sungai Baung. Guru tidak menggunakan media, oleh karena itu siswa kurang tertarik untuk belajar, untuk itu diperlukan media yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa penasaran akan media tersebut. Dengan itu timbulah rasa ingin tahu siswa dan berkeinginan untuk belajar.

Berdasarkan data pengamatan media pembelajaran yang masih terbatas pada sekolah SD Negeri 14/1 Sungai Baung maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa kelas III SD. Media yang peneliti kembangkan adalah media *Pop Up Book* berbasis kontekstual.

4.1.2 Design (Perancangan)

Setelah menganalisis materi, karakteristik siswa, kebutuhan, tahap selanjutnya adalah merancang media *Pop Up Book*. Adapun langkah-langkah dalam mendesain media *Pop Up Book* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi jenis-jenis pekerjaan
2. Menentukan bahan yang akan digunakan
 - a) Menentukan gambar-gambar berdasarkan materi

Penulis mencari gambar-gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, setelah itu dilakukan proses editing melalui *corel draw* agar bisa dicetak sesuai ukuran yang diinginkan.

b) Memilih kertas

Pemilihan kertas mempengaruhi kualitas produk dan hasil gambar yang akan dicetak. Maka perlu disesuaikan kualitas gambar ukuran jpeg minimal 600kb agar hasil cetak warnanya tidak buram. Kualitas kertas yang baik akan membuat hasil cetak menjadi baik.

c) Merancang bentuk-bentuk *Pop Up Book*

Rancangan bentuk *Pop Up Book* dengan tiga dimensi dan cara-cara pengguntingan agar bisa berdiri saat *Pop Up* dibuka harus dilakukan dengan cara yang cermat.

d) Pembuatan rancangan bentuk dan ukuran media *Pop Up Book*

Produk media *Pop Up Book* berukuran A4 21x 29 cm, lembar 1 merupakan cover, lembar 2 kata pengantar dan daftar isi, lembar 3 berisi materi dalam bentuk *Pop Up Book*.




4.1.3 Development (Pengembangan)


4.1.3.1 Pembuatan Media *Pop Up Book*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah memproduksi media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Development* dalam model pengembangan ADDIE berisi mengenai kegiatan realisasi produk. pada tahap ini mengembangkan produk media *Pop Up Book* sesuai dengan tahap analisis dan desain yang di rancang.

Tabel 4.2 *Story Board*

No	Visual	Keterangan
1	Kertas padi 	Kertas padi digunakan untuk membuat cover <i>Pop Up Book</i> .
2	Kertas photo 	Kertas poto untuk mencetak photo yang ada didalam <i>Pop Up Book</i> .
3	Paper art 	Paper art digunakan untuk sampul dan isi buku

4	<p>Lem timbal balik</p> 	<p>Lem digunakan untuk melekat kertas pada lembar kertas paper art, photo, dan kertas padi.</p>
5	<p>Gunting</p> 	<p>Gunting digunakan untuk menggunting foto yang sudah dicetak, menggunting kertas dan sebagainya.</p>
6	<p>Gambar yang sudah dicetak</p> 	<p>Gambar yang sudah dicetak akan digunting, lalu dilem dan ditempel paper art.</p>

7	<p>Hasil</p> 	<p>Hasil dari pembuatan yang sudah digunting dan dilem "seorang pedagang".</p>
---	--	--

Setelah dilakukan perancangan produk dalam bentuk prototype awal selanjutnya dilakukan validasi oleh validator, jika hasil validasi belum valid atau layak maka media direvisi sesuai dengan saran validator. Setelah direvisi dan sampai dinyatakan "layak" maka dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

4.1.3.2 Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan 2 validasi, yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi media terdiri dari 14 kategori menurut Purnomo (2008) penilaian yaitu: (1) jelas dan rapi, (2) bersih dan menarik, (3) bentuk dapat dikenali anak, (4) tidak terlalu tebal atau pun susah digunakan, (5) media untuk kelompok kecil maupun perorangan, (6) sesuai dengan SK-KD, (7) relevan dengan topik yang diajarkan, (8) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (9) media praktis, luwes dan tahan, (10) berkualitas baik, (11) ukuran media sesuai lingkungan belajar, (12) warna yang digunakan cerah, (13) warna yang sudah diketahui anak, (14) banyak warna. Sedangkan validasi materi terdapat 8 kategori penilaian menurut Handoyo (2016) yaitu: (1) materi yang terkandung dalam

KD, (2) tujuan pembelajaran tercapai, (3) materi sesuai tuntutan kurikulum, (4) materi yang disajikan sesuai dengan peserta didik, (5) mendorong peserta didik mencari informasi, (6) pembelajaran sesuai dengan alur pikir siswa, (7) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, (8) tidak mengandung unsur SARA/Pornografi.

1. Ahli Media

Validasi dilakukan oleh salah seorang dosen yaitu bapak Agung Rimba Kurniawan, S.Pd.,M.Pd., dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media *Pop Up Book* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan. Setelah melihat media yang dikembangkan, selanjutnya validator menilai dengan menggunakan angket yang telah disediakan penilaian menggunakan skala likert yang rentang 1-5.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

No	Kriteria	Hasil validasi
1	Media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya	4
2	Media yang digunakan bersih dan menarik	5
3	Bentuk yang digunakan adalah sejenis bentuk yang dapat dikenali anak.	5
4	Bentuk dari media ini sederhana dan tidak terlalu tebal atau pun susah di gunakan anak nanti	5
5	Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan	4
6	Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD	5
7	Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan.	4
8	Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	5
9	Media yang dihasilkan praktis, luwes dan tahan.	5
10	Memiliki media yang berkualitas baik	5
11	Ukuran media sesuai dengan lingkungan belajar	5
12	Untuk warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah.	5
13	Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahui anak	5
14	Anak menyukai banyak warna yang cerah. Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat.	5

Jumlah	67
Rata-rata	4,70
Kategori	Sangat baik

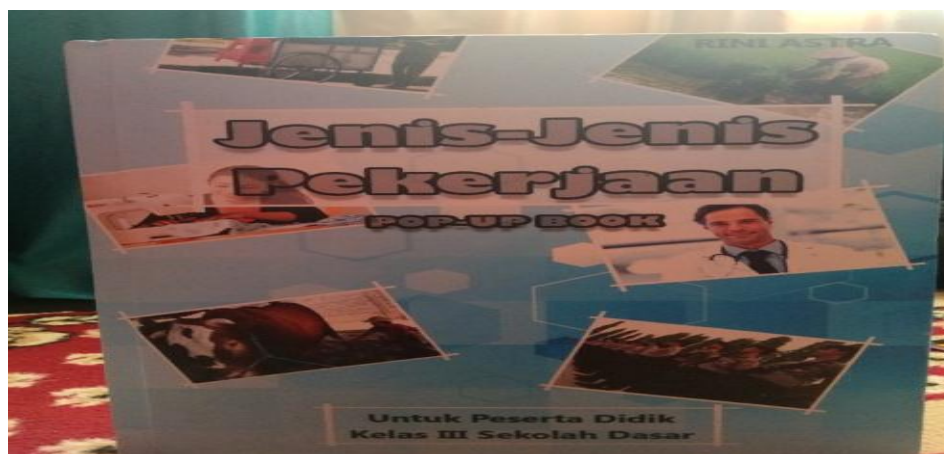
Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli media diatas diperoleh nilai rata-rata 4,70 maka produk ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut saran/perbaikan revisi dari validasi media.

No	Hal yang perlu direvisi	Saran
	Media sederhana tulis di part di gambar per Coba	

D. Kesimpulan
Media Pop Up Book berbasis kontekstual ini dinyatakan *) :

- Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

Gambar 4.2 komentar dan saran ahli media



Gambar 4.3 media hasil validasi

2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen yaitu bapak Hendra Budiono S.Pd., M.Pd., skor maksimal dari masing-masing rentang 1-5. Jumlah seluruh deskriptor ini adalah 8.

Tabel 4.4 Skor Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi I	Hasil Validasi II	Hasil Validasi III
1	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).	3	4	4
2	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.	2	3	4
3	Materi yang disajikan dalam media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual sesuai dengan tuntutan kurikulum.	4	4	4
4	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.	5	5	5
5	Media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh	4	4	4
6	Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik	1	4	4
7	Materi yang terdapat pada media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	4	4	4
8	Materi pembelajaran pada media <i>Pop Up Book</i> berbasis kontekstual tidak mengandung unsur SARA/Pornografi	5	5	5
Jumlah		24	31	34
Rata-rata		3,0	3,87	4,25

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa hasil validasi pertama memperoleh 3,0 dalam kategori “cukup valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* perlu divalidasi ulang dikarenakan ada beberapa poin yang tidak memenuhi aspek penilaian yaitu poin nomor 2 dan poin nomor 6 dengan saran validator “perbaiki bagian yang direvisi.

D. Komentar dan saran secara keseluruhan

Perbaiki bagian yang direvisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan
Materi pembelajaran yang menyertai lembar kerja peserta didik ini dinyatakan*):

a. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi

b. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak uji coba

Gambar 4.5 Komentar validator pada validasi I

Validasi kedua memperoleh rata-rata 3,87 dalam kategori “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* sudah mengalami perbaikan dari segi materi. Namun masih ada yang perlu direvisi pada poin nomor 2 dengan saran “rumusan dan tujuan pembelajaran belum tepat, perbaiki sedikit lagi” sehingga harus dilakukan validasi kembali.

Pada validasi ketiga didapat nilai rata-rata 4,25 dalam kategori “sangat valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* sudah bisa dilanjutkan uji coba kelompok kecil. Adapun komentar validator pada validasi ketiga sebagai berikut:

D. Komentar dan saran secara keseluruhan

Lanjutkan uji kelompok kecil

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan
Materi pembelajaran yang menyertai lembar kerja peserta didik ini dinyatakan*):

a. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi

b. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak uji coba

Gambar 4.7 Komentar dan saran pada validasi ke III

4.1.4 Implementation

Setelah selesai melakukan pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli dibidang masing-masing peneliti melakukan implementasi pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan dan direvisi oleh peneliti dalam hal ini peneliti menggunakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik sebagai subjek dalam menerapkan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual yang telah dikembangkan.

4.1.4.1 Uji Coba Perorangan

Sebelum uji coba perorangan dilakukan pada 3 orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Peneliti dibantu oleh wali kelas III A di SDN 14/1 Sungai Baung yaitu ibu Deswara S.Pd untuk melakukan pengamatan terhadap peserta didik yang melakukan uji coba perorangan. Selanjutnya peneliti mengenalkan produk dengan mengajar peserta didik pada materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

Uji coba perorangan bertujuan untuk melihat keterbacaan media yang dikembangkan, dari hasil uji coba perorangan tidak ada komentar, tidak ada kesulitan siswa dalam penggunaan media sehingga dengan hasil ini media sudah dapat digunakan.

4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah uji coba perorangan peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil melibatkan 6 peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda yakni 2 siswa yang berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang dan 2 siswa berkemampuan rendah. Uji kelompok kecil untuk melihat kepraktisan

produk yang dibuat dengan cara mewawancarai siswa diakhir pembelajaran adapun hasil wawancara siswa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Wawancara Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimana perasaan kamu pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rasanya senang buk, karena medianya cantik. 2. senang buk, medianya lucu 3. senang buk, media ibu keren 4. sangat senang buk, media ibu bagus. 5. perasaan kami sangat bahagia buk 6. perasaan kami senang buk
2	Apakah menggunakan media <i>Pop Up Book</i> kamu lebih mudah memahami materi yang disampaikan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iya buk, kami lebih mengerti materinya. 2. Iya buk, karena dengan media <i>Pop Up Book</i> membuat kami mudah dalam memahami pembelajaran. 3. Iya buk, kami lebih mudah memahaminya 4. Iya buk 5. Iya buk, kami dapat memahami materinya 6. Iya buk.
3	Apakah dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> kamu bisa mandiri dalam proses pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iya buk, kami bisa menggunakannya sendiri. 2. bisa buk, karena media <i>Pop Up Book</i> mudah dibawa 3. ya buk, karena dengan media <i>Pop Up Book</i> saya cepat mengerti materi jenis-jenis pekerjaan 4. Iya buk, kami bisa mandiri 5. Iya buk, kami bisa belajar sendiri karena media ibu ada gambarnya 6. Iya buk. Kami bisa mandiri buk
4	Apakah tulisan pada media <i>Pop Up Book</i> jelas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. jelas buk. 2. sangat jelas buk 3. jelas buk 4. Iya buk, tulisan pada media <i>Pop Up Book</i> jelas dan bisa 5. sangat jelas buk 6. sangat jelas buk
5	Sebutkan kesulitan apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. tidak ada kesulitan buk 2. Tidak ada kesulitan buk 3. tidak ada kesulitan buk. 4. tidak ada kesulitan buk 5. Tidak ada kesulitan buk, kami justru semangat belajar 6. tidak ada kesulitan buk
6	Bagaimana perasaan kamu pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Pop Up Book</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. senang buk, karena media <i>Pop Up Book</i> nya menarik. 2. senang buk, karena media ibu menarik 3. sangat senang buk, medianya bagus 4. perasaan kami sangat senang buk 5. sangat senang buk, karena media ibu menarik 6. Senang buk, karena medianya bagus dan menarik

--	--	--

Selain meminta tanggapan peserta didik, pada tahap ini peneliti juga meminta tanggapan wali kelas III A di Sekolah Negeri 14/1 Sungai Baung terhadap media yang telah dikembangkan untuk menjadi pertimbangan dalam mengevaluasi media *Pop Up Book* berbasis kontekstual. Tanggapan guru terhadap media *Pop Up Book* dilihat melalui angket yang diberikan. Hasil respon guru dapat dilihat dari tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Angket Kepraktisan Guru

No	Butir Penilaian	Skor
1	Tampilan <i>Pop Up Book</i> menarik	5
2	Media <i>Pop Up Book</i> membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran	5
3	Dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan	5
4	Dengan menggunakan media <i>Pop Up Book</i> siswa bisa lebih mandiri dalam proses pembelajaran	5
5	Media <i>Pop Up Book</i> lebih mudah dibawa	5
6	Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD	5
7	Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat anak	5
8	Ukuran media <i>Pop Up Book</i> sesuai untuk siswa	5
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Pop Up Book</i> mudah dipahami oleh anak	4
10	Siswa Senang belajar menggunakan media <i>Pop Up Book</i>	4
Jumlah		48
Rata-rata		4,80
Kategori		Sangat praktis

Penilaian guru wali kelas dengan rata-rata 4,80 termasuk kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media yang menjadi salah satu sumber pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan.

4.1.5 Evaluasi

Evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan melalui catatan harian yang dilakukan selama kegiatan langkah-langkah pengembangan dilakukan. Evaluasi pertama berdasarkan tabel 4.2 yaitu validasi media memperoleh skor 67 dengan rata-rata 4,70 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan validator menyatakan media layak diuji cobakan tanpa revisi.

Evaluasi kedua berdasarkan tabel 4.4 yaitu validasi materi memperoleh skor 24 dengan rata-rata 3,0 yang termasuk dalam kategori “Cukup Baik” dengan revisi dan saran perbaiki bagian yang revisi. Evaluasi selanjutnya validasi materi yang kedua memperoleh skor 31 dengan rata-rata 3,87 yang termasuk kategori “Baik” selanjutnya revisi validasi yang ke tiga memperoleh skor 34 dengan rata-rata 4,25 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan validator menyatakan media layak diuji coba.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Kontekstual

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Pengembangan media *Pop Up Book* berbasis kontekstual dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*). Seluruh tahapan pada model pengembangan ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai rencana. Alasan menggunakan model ADDIE ialah model ini dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan, misalnya model, media, bahan ajar, dan strategi bahkan metode pembelajaran.

Media *Pop Up Book* berbasis kontekstual dikembangkan telah mendapatkan kevalidan. Kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang diukur. Sebagaimana

dijelaskan Sukardi (2010:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada uji validasi media dan materi, media ini termasuk media yang sangat valid. Apabila media belum dilakukan tahap penilaian atau validasi maka media ini belum dapat digunakan pada pembelajaran.

Media *Pop Up Book* berbasis kontekstual dikatakan praktis jika media yang digunakan layak diuji cobakan dan mendapat komentar dari guru atau pun siswa. Kepraktisan menurut KBBI (2008) bahwa” kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran IPS. Menurut Mudlofir (2016:133) “media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran, aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”. Sejalan pula dengan Aqib (2016:50) yang menyatakan ”media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan”.

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media *Pop Up Book* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Kevalidan media menunjukkan dengan hasil akhir rata-rata 4,70 dengan kategori “sangat valid”. Dan validasi materi dengan hasil akhir rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat valid.
3. Kepraktisan media dilakukan oleh guru, dengan tingkat kepraktisan guru 4,80 dengan kategori “sangat praktis”. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Pop Up Book* membuat siswa senang dan tertarik pada proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Adapun implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Media *Pop Up Book* dapat memudahkan guru dalam menyampa materi jenis-jenis pekerjaan
2. Media *Pop Up Book* dapat membantu siswa dalam KD 2.1 Mengetahui jenis-jenis pekerjaan, KD 2.3 Memahami kegiatan jual beli dilingkungan rumah dan sekolah.

5.3 Saran

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti merekomendasikan media *Pop Up Book* sebagai sumber belajar peserta didik
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lainnya, sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andung, R, M. 2017. "*Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Pop Up Book*". Skripsi. Universitas Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo persada : Jakarta
- Ashyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aqib, Z. 2016. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovative)*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dzuanda, B. 2009. *Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up, Tokoh-tokoh Wayang seri "Gatotkaca"* (Tugas Akhir). Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Djijar, D, C. 2015. "*Efektivitas Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar*". Skripsi. Universitas Negri Malang.
- Kustandi, C, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Lizuka, S. *et al.* 2011. "An Interactive Design System for Pop-Up Cards With Physical Simulation ". *International Journal of Computer Graphich*. Vol.27, No. 6-8. Page 605 -612. USA : Springer-Verlag New York.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Mulyati, E. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mudlofir, A., Rusydiyah, E. 2016. *Design Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Parktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Okamura, S. 2010. "An Asisstant Interface to Design and Produce A Pop-Up Card". *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphich*. Vol.1, No.2. Page 40-50. USA : IGI Publishing Hershey.
- Pramesti, J. 2015. "*Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas III SD Negri PAKEMI*". Skripsi. Universitas Negri Yogyakarta.

- Putra, N. 2013. *Research & Development* (Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar). Depok: PT Raja grafindo Persada.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rostina, S. 2016. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfa.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tegeh, M., Jampel, N., Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wuri, F. 2011. *Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Nuhalitera.
- Yamin, M. 2009. *Desine Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada.
- Zahro, L. 2016. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia Pop Up di Kelas II MI Al-Azhar". Skripsi. Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang

