

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP
BATIK (BELAJAR TEMATIK) KELAS 3 SDN TALUN 01**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Moh Aziz Muallam

34301700031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* (BELAJAR
TEMATIK) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN

TALUN 01

Diajukan untuk Memenuhi sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Aziz Muallam

34301700031

Menyetujui untuk diajukan pada ujian siding skripsi

Pembimbing I

Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd

NIK 211314022

Pembimbing II

Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK 211315026

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Media Pembelajaran *POP-UP Batik* (Belajar Tematik) Kelas
3 SDN Talun 01

Disusun dan Diperiapkan Oleh :

Moh Aziz Muallam

34301700031

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 12 Agustus 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan program studi guru sekolah dasar.

Ketua Penguji	: Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd ()
	NIK. 211312012
Penguji 1	: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd ()
	NIK. 211315025
Penguji 2	: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.pd ()
	NIK. 211315026
Penguji 3	: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd ()
	NIK. 211314022

Semarang, 12 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan



Dr. Furrachmat, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh Aziz Muallam

NIM : 34301700031

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran *POP-UP Batik* (Belajar Tematik) Kelas
3 SDN Talun 01**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya dan bukan hasil buatan orang lain atau menjiplak karya orang lain. Bila pernyataan ini salah maka saya siap menerima sanksi.

Semarang, 12 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and '9DC4DAJX005198751'.

Moh Aziz Muallam

NIM 34301700031

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. MOTTO

“Janganlah bosan dalam berbuat baik, dan janganlah takut dalam mengambil keputusan, namun perlu digaris bawahi bahwasannya memutuskan suatu rencana itu juga memutuskan suatu masalah, walaupun ada niat, kemauan pasti proses tidak akan mengkhianati hasil”

B. PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga saya terutama Bapak dan Ibu yang telah memberikan doa serta dukungan sehingga saya dapat melanjutkan studi di Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dosen PGSD UNISSULA terutama dosen pembimbing saya yaitu : Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Nuhyal Ulia, M.Pd., yang telah membimbing saya dari awal mengerjakan skripsi sampai selesai.
3. Guru SDN Talun 01 yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
4. Teman saya PGSD 2017 yang selalu mengingatkan dan menyemangati dalam mengerjakan skripsi.

5. Kakak saya tercinta Mas Salim yang selalu menemani saya ke Semarang, Mas Ahmad Rifa'i dan mas Uul yang rela menemani walaupun sampai larut malam guna mengerjakan skripsi.
6. Tim wifi yang sangat mengerti keadaan sehingga sering saya tinggal dalam mengerjakan tugas skripsi dan bimbingan ke Semarang.



ABSTRAK

Moh Aziz Muallam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP Batik (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Nuhyal Ulia, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Pop-Up Batik (Belajar Tematik) berbasis tematik pada pemahaman konsep kelas 3 SD serta untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga guru membutuhkan media pembelajaran agar siswa tertarik dalam belajar, Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Pop-Up Batik berbasis tematik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluate). Berdasarkan lima tahapan tersebut pengembangan media Pop-Up Batik dihasilkan dari presentase kelayakan 87% sedangkan kepraktisan guru memperoleh presentase 80% dan kepraktisan siswa memperoleh presentase 94%. Uji coba penggunaan produk untuk mengetahui pemahaman konsep mendapatkan presentase 96% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media Pop-Up Batik merupakan media layak dan praktis.

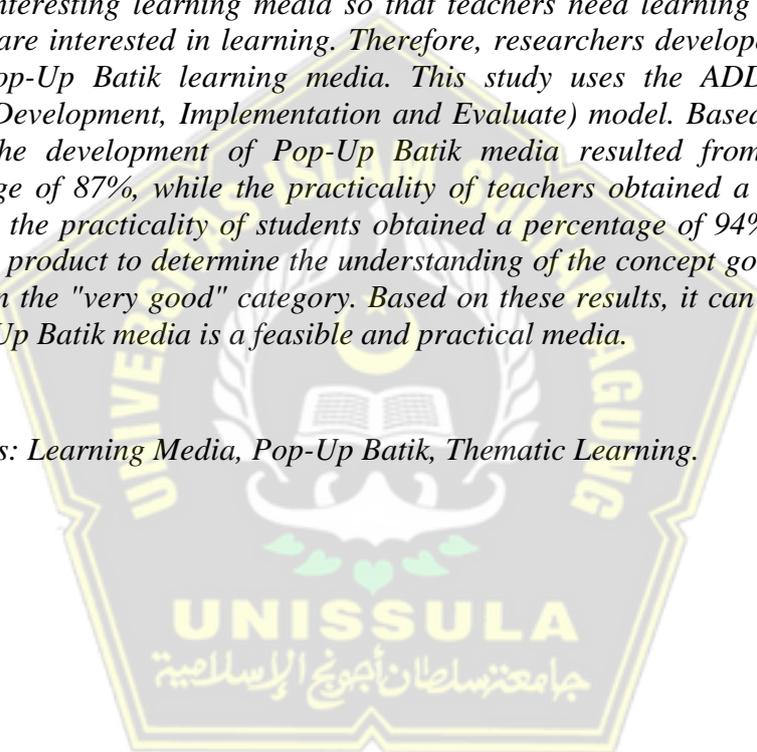
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pop-Up Batik, Belajar Tematik.

ABSTRACT

Moh Aziz Muallam. (2022). The Development of POP-UP Batik Learning Media (Thematic Learning) Grade 3 SDN Talun 01. Thesis. Primary teacher education. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Nuhyal Ulia, M.Pd.

This study aims to develop a thematic-based Pop-Up Batik (Learning Thematic) media on understanding the concept of 3rd grade elementary school and to determine its feasibility and practicality. This research is motivated by the lack of interesting learning media so that teachers need learning media so that students are interested in learning. Therefore, researchers developed a thematic-based Pop-Up Batik learning media. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluate) model. Based on these five stages, the development of Pop-Up Batik media resulted from a feasibility percentage of 87%, while the practicality of teachers obtained a percentage of 80% and the practicality of students obtained a percentage of 94%. The trial of using the product to determine the understanding of the concept got a percentage of 96% in the "very good" category. Based on these results, it can be stated that the Pop-Up Batik media is a feasible and practical media.

Keywords: Learning Media, Pop-Up Batik, Thematic Learning.



KATA PENGANTAR

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Esa, Penulis mengucapkan rasa syukur karena telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01”. Penyusunan Skripsi merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan. Selain itu, atas selesainya penyusunan Skripsi ini, Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Gunarto S.H. M. Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di UNISSULA.
2. Bapak Dr. Turrahmat, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISSULA yang telah memberikan kesempatan belajar di program studi PGSD FKIP UNISSULA.
3. Ibu Dr Rida Fironika Kusuma Dewi S.pd., M.pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISSULA yang telah memberikan kesempatan belajar di program studi PGSD FKIP UNISSULA.
4. Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen sebagai dosen Pembimbing I yang telah memberikan perhatian, bimbingan, pengarahan nasehat, dan motivasi yang begitu besar.
5. Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen sebagai dosen Pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan, pengarahan nasehat, dan

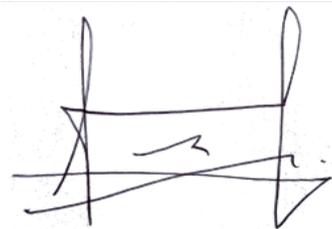
motivasi yang begitu besar kepada kami untuk melaksanakan dan menyelesaikan amanah.

6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa mendo'akan serta memberi semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan do'a serta dukungannya.

Segala bentuk do'a dan dukungan yang telah diberikan sangat berarti dalam penyelesaian Skripsi ini. Isi dari Skripsi ini diharapkan mampu menjadikan inspirasi, inovasi, serta motivasi bagi pembicaranya. Penulis juga menyadari dalam menyusun Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Saya berpesan, "Bermain dalam kesenangan, berusaha demi kemenangan, apabila ada kesalahan mohon sangat untuk diingatkan" Maka dari itu, penulis berharap kritikan dan saran yang bersifat membangun.

Semarang, 12 Agustus 2022

Penulis,



Moh Aziz Muallam

NIM. 34301700031

DAFTAR ISI

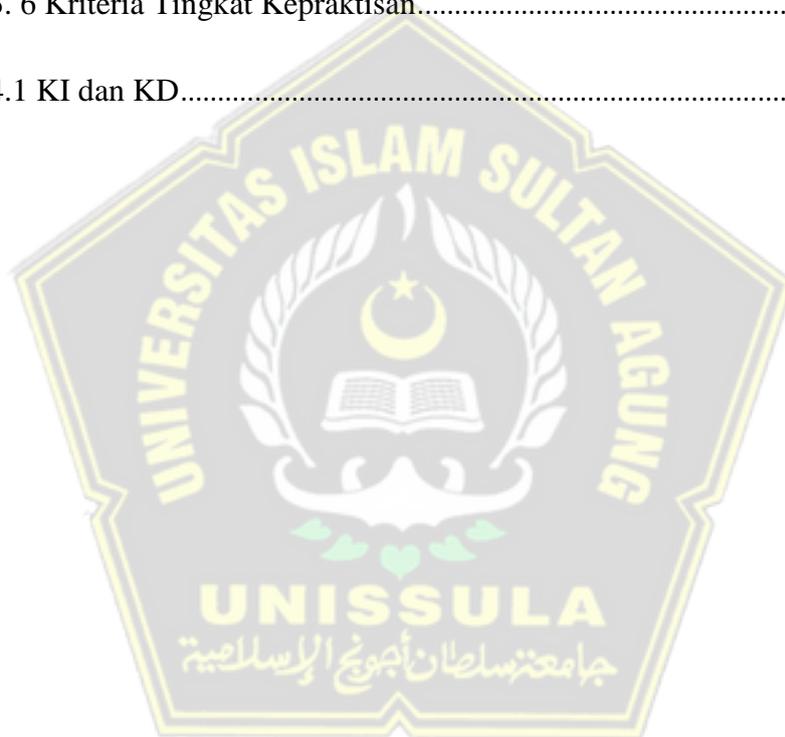
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BATIK (BELAJAR TEMATIK) KELAS 3 SDN TALUN 01	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Pembatasan Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8

2.1.	Kajian Teori	8
	1. Media Pembelajaran <i>Pop-Up Batik</i>	8
	2. Materi Tematik	15
	3. Kepraktisan Media	18
2.2.	Penelitian yang Relevan	20
2.3.	Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1.	Desain Penelitian	24
3.2.	Prosedur Penelitian	26
	a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	26
	b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	26
	c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	27
	d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	27
	e. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	27
3.3.	Desain Rancangan Produk	27
3.4.	Sumber Data dan Subjek Penelitian	32
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	32
	a. Wawancara	33
	b. Angket/kuesioner	33
3.6.	Uji Kelayakan	36

3.7. Teknik Analisis Data.....	36
1. Analisis Data Validasi	36
2. Analisis Data Uji Kepraktisan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
1.1. Hasil Penelitian	39
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	39
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	40
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	42
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	51
5. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	51
1.2. Pembahasan.....	53
1. Pengembangan Media Pembelajaran	53
2. Kelayakan Media Pembelajaran	55
3. Kepraktisan Media Pembelajaran	57
BAB V PENUTUP.....	59
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN – LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli.....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Respon Guru.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Respon Siswa	35
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validasi	37
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	37
Tabel 4.1 KI dan KD.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Materi Tematik.....	16
Gambar 2. 2 Pembelajaran 1	18
Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir Penelitian	23
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	25
Gambar 3. 3 Desain Halaman Materi Pertama.....	30
Gambar 3. 4 Desain Halaman Materi Kedua.....	31
Gambar 3. 5 Desain Biografi Pembuat.....	32
Gambar 4.1 Cover Depan.....	43
Gambar 4.2 Halaman Depan dan Kata Pengantar.....	44
Gambar 4.3 Daftar Isi dan Biografi	44
Gambar 4.4 Halaman 1	45
Gambar 4.5 Halaman 2.....	45
Gambar 4.6 Halaman 3.....	46
Gambar 4.7 Halaman 4.....	46
Gambar 4.8 Halaman 5.....	47
Gambar 4.9 Halaman 6.....	47
Gambar 4.10 Halaman 7.....	48
Gambar 4.11 Halaman 1 Sebelum Direvisi	49
Gambar 4.12 Halaman 1 Sesudah Direvisi	50

Gambar 4.13 Perintah Siswa Harus Jelas.....	50
Gambar 4.14 Tambahan Tujuan Pembelajaran	51
Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi	56
Gambar 4.16 Penerapan Media <i>Pop-Up Batik</i>	57
Gambar 4.17 Grafik Hasil Respon Guru dan Respon Siswa.....	58



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menurut saya sendiri ialah penentu untuk masa depan siswa dan pencapaian mimpi siswa. Sangat rentan sekali kalau pembelajaran ini tidak diperhatikan secara detail. Siswa sekarang butuh pendekatan yang lebih dalam lagi dalam artian siswa harus lebih giat dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Alasan saya disini mengangkat judul pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Berbasis Tematik) karena siswa sekarang lebih suka belajar sambil bermain. Hal sepele seperti inilah yang jarang diperhatikan oleh guru, memang seorang guru dalam pembuatan media pembelajaran sangat membutuhkan waktu yang lebih namun andaikan media ini dipesankan dengan perajin kayu akan sangat efektif dalam waktu.

Pembelajaran di SDN Talun 01 masih butuh pembelajaran yang semestinya dengan cara yang efektif maksudnya agar dapat diikuti siswa secara baik. Contoh kecil media globe/bumi, ini padahal media yang sangat lama atau kuno sewaktu saya masih duduk dibangku SD sampai sekarang, namun nyatanya siswa-siswa masih suka dan tambah semangat ketika media tersebut dihadapkan didepannya. Dari penilaian seperti itu terus saya memunculkan ide, andaikan siswa ini diberi media yang baru pasti akan sangat suka dan semangat dan nantinya media ini bisa berlanjut seterusnya 10 tahun kemudian.

Pendidikan sangat penting di dalam kehidupan manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang berguna untuk mewujudkan susunan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensinya dalam hal spiritual, pengendalian diri, kepribadian, akhlak, kecerdasan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat dan lingkungan. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan, nilai dan karakter serta dalam upaya pewarisan kebudayaan, sehingga menjadikan tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan sosial yang semakin berkembang (Budiarti et al., 2017). Pendidikan itu penting aspek untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, kebangsaan, dan negara (Farid A et al., 2018) Di dalam pendidikan terdapat aspek penting sebagai penunjang tercapainya tujuan dari pendidikan yaitu kurikulum dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mengajar atau mempermudah siswa dalam memahami materi (Purba B, 2020). Media pembelajaran perlu dikembangkan oleh guru-guru akan situasi belajar tetap menarik sehingga bisa disukai oleh anak-anak. Melihat situasi pada zaman sekarang sangat mengerikan dikarenakan anak-anak sudah pada memegang handphone, jikalau ini tanpa ada bimbingan atau pengawasan dari orang tua maupun guru maka, akan lebih merepotkan masa muda anak tersebut (Simorangkir J, 2020). Media *Pop-Up Batik* ini dengan kreatifitas guru berupa

media yang sangat sederhana akan tetapi, banyak manfaat yang dihasilkan. Jurus utama ini yang akan diterapkan di SDN Talun 01 akan menjadi sebuah hal yang luar biasa dikarenakan disini termasuk anak-anak belum mengenal media yang seperti ini.

Guru kreatif dan inovasi sekarang yang dibutuhkan oleh anak-anak, yang mana anak-anak kemarin waktu pembelajaran begitu-begitu saja, namun ini mereka akan belajar dengan sebuah media baru atau suasana baru. Disini yang saya maksud ialah mengenai kebosanan siswa yang pembelajarannya monoton atau tidak diselingi dengan pemberian sebuah media atau permainan dalam pembelajaran. Anak-anak juga nanti dapat diberikan tugas untuk membuat sebuah karya sehingga mereka akan lupa dalam dunia maya atau internet, bukannya untuk melupakan begitu saja namun, untuk mengurangi mereka dalam memegang handphone atau bermain game yang tidak ada faedahnya.

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan dan juga sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran dan juga banyak materi yang disajikan dalam pembelajaran. Kurikulum dipandang sebagai suatu perangkat yang dirancang agar mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Kurikulum disusun dan dikembangkan sebagai pedoman agar dapat mengarahkan siswa menjadi manusia yang berkualitas dalam tantangan di setiap perkembangan zaman (Thaib RM, 2015). Upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah memperbaharui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013. Tujuan kurikulum 2013

tercantum dalam Permendikbud No.69 tahun 2013 adalah “mempersiapkan warga negara Indonesia agar memiliki kemampuan sebagai pribadi atau warga Negara yang produktif, beriman, kreatif, inovatif dan efektif serta dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”. Pada Kurikulum 2013 diarahkan agar mempersiapkan siswa menjadi lebih berproduktif, berkreaitif, beriinovasi.

Media Pop-up book adalah sebuah buku dengan unsur tiga dimensi yang bagiannya dapat bergerak sehingga memberikan tampilan gambar yang menarik (Hanifah, TU, 2014). Menurut (Maisaroh S, 2017) “Tampilan buku *Pop-Up* sangat menarik karena memiliki unsur tiga dimensi dan gerak kinetik”. Penggunaan media *Pop-Up Book* dapat menumbuhkan dan merangsang siswa dalam belajarnya karena di setiap halaman buku *Pop-Up Book* memberikan gambar dengan kejutan yang menarik. Hal ini juga dapat mendorong keinginan siswa dalam membaca dan memahami materi terutama pada materi Tematik.

1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Berbasis Tematik) kelas 3 Semester 1, Tema 2, Subtema 1.
2. Penelitian ini terfokus pada materi Tematik terhadap kepraktisan belajar siswa menggunakan teori pembelajaran kognitif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah terpenting dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01?

1.4. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas maka, dapat di jelaskan arti tujuan ini yaitu :

1. Diharapkan dapat mengembangkan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01.
2. Mengetahui kelayakan produk berupa Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01.
3. Mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada semua pihak yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pikiran bagi pembaharuan kurikulum untuk anak-anak usia dini yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak usia dini, yaitu membuat berbagai inovasi dan belajar sambil bermain sehingga anak-anak dapat menyukai pelajaran.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan sains atau perkembangan anak sejak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mempermudah siswa dalam memahami materi tematik yang dipelajari pada tema 2 di kelas 3.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran buku berupa *Pop-Up Book* dan juga memberi peluang guru agar dapat menanamkan pembelajaran yang unik, menghibur dan menyenangkan ke dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dengan upaya proses belajar mengajar dalam mengembangkan media pembelajaran dan dapat mengintegrasikan pembelajaran yang menarik terutama pada materi tematik, guna untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan serta menambah dokumen bagi sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Pop-Up Batik*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang dari bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar, kata ini merujuk pada istilah segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber ke penerima. “Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, semangat, serta kemauan siswa dan memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan informasi yang di sampaikan” (Suryani, 2018). Menurut dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media adalah segala sesuatu dalam bentuk penyampaian pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran untuk tujuan yang akan di sampaikan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut juga media pembelajaran (Suryani, 2018). Menurut (Tafonao, 2018) mendefinisikan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu di dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan pembelajar dan dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran”. Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat untuk merangsang kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Tafonao, 2018). “Manfaat media

dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa agar pembelajaran lebih efektif dan efisien” (Rohani, 2018). Dari pernyataan tersebut manfaat dari media pembelajaran adalah agar memperlancar interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Rohani, 2018).

b. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media menurut Arsyad (Suryani N, 2018) adalah: (1) media berbasis manusia; (2) media berbasis cetakan; (3) media berbasis visual; (4) media berbasis audio-visual; (5) media berbasis komputer. Jenis-jenis media tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Media berbasis manusia merupakan media tertua sebagai media untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. “Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama di dalam proses pembelajaran maka kesempatan untuk berinteraksi terbuka lebar” Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa dengan adanya media manusia dapat secara langsung dalam proses pembelajaran akan membuka kesempatan bagi siswa dalam berinteraksi. Tujuan dari media ini adalah mengubah sikap siswa secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar (Dula SN, 2017).
- 2) Media berbasis cetakan merupakan media dalam bentuk cetakan seperti buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran

kertas. Beberapa cara yang digunakan agar menarik pada media berbasis cetakan adalah dengan warna, huruf dan kotak.

- 3) Media berbasis visual merupakan media yang dapat digunakan melalui indera penglihatan. Pengertian lain dari media visual oleh (Budiman, 2016) yang mengemukakan bahwa Penggunaan media pembelajaran visual merupakan sebuah alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran memungkinkan bagi siswa untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh dibandingkan proses pembelajaran verbal, sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan memunculkan semangat belajar, motivasi, kreativitas dan prestasi belajarnya meningkat. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa media pembelajaran visual sebagai media pembantu bagi guru guna memudahkan proses pembelajaran agar tidak jenuh sehingga memunculkan semangat, motivasi serta kreativitas siswa.
- 4) Media berbasis audio visual merupakan media yang penggunaan materi penerapannya melalui pandangan dan pendengaran. “Media pembelajaran audiovisual digunakan sebagai media presentasi dengan tujuan untuk meningkatkan respon pada siswa dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran” (Salamah 2017). Dari pernyataan tersebut penggunaan media audiovisual di dalam

proses pembelajaran sebagai media presentasi agar mendapatkan meningkatnya hasil dari belajar siswa.

- 5) Media berbasis komputer merupakan media dengan penyampaian materinya dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital (Suryani N, 2018).

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan dengan tepat agar pembelajaran lebih efektif . Menurut (Arsyad A, 2013) ada beberapa kriteria yang diperhatikan dalam memilih media yaitu :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media yang dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

Media yang berbeda membutuhkan symbol dan kode berbeda, maka dari itu perlunya proses dan keterampilan mental yang berbeda pula agar dapat memahaminya.

3. Praktis, luwes, dan bertahan.

Kriteria ini menuntun guru agar menggunakan media yang ada, mudah diperoleh, dan mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang digunakan juga dapat bertahan lama dan mudah penggunaannya.

4. Guru terampil menggunakannya.

Ini adalah suatu kriteria yang penting. Dalam pemilihan media, guru harus mampu menggunakannya pada proses pembelajaran.

5. Pengelompokkan sasaran

Media efektif yang digunakan dalam kelompok besar belum tentu sama dengan media efektif yang digunakan dalam kelompok kecil. Ketepatan media agar efektif dibagi menjadi kelompok besar, kelompok sedang, kecil dan perorangan.

6. Mutu teknis

Pengembangan visual, baik secara gambar ataupun fotografi harus jelas dan sesuai (Arsyad A, 2013).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pemilihan media juga harus bersifat praktis, luwes dan bertahan yang berarti bahwa media pembelajaran mudah dalam pembuatan dan penggunaan, dapat dibawa dan dipindahkan kemana-mana dan tepat sasaran kelompok.

d. Pengertian Media *Pop-Up Batik*

Media *Pop-Up Batik* adalah sebuah jalan pintas atau sebuah alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pelajaran berbasis tematik. Menurut (Hanifah TU, 2014) menjelaskan bahwa "*Pop-Up Batik* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya di buka, selain itu *Pop-Up Batik* memiliki tampilan

gambar yang indah serta dapat ditegakkan”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media *Pop-Up Batik* adalah suatu media berbentuk buku dengan unsur tiga dimensi dan dapat bergerak dengan tampilan yang menarik (Hanifah TU, 2014). Menurut (Nariswari, 2018) mengemukakan bahwa “*Pop-Up* adalah media pembelajaran visual yang dapat memperjelas konsep abstrak dengan bentuk visualnya yang tiga dimensi untuk siswa memahami suatu materi”. Suatu media *Pop-Up* termasuk ke dalam media visual dengan bentuk tiga dimensi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Nariswari, 2018). “*Pop-Up Batik* dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan kecintaan terhadap membaca bagi kelas rendah di sekolah dasar” (Siregar A 2016).

Berdasarkan penjabaran di atas dengan mengacu dari (Hanifah TU, 2014) secara rinci mengenai pengertian media *Pop-Up Batik* sebagai berikut :

1. Unsur 3 dimensi

Tampilan *Pop-Up Batik* saat di buka menghasilkan bentuk yang timbul dengan memperlihatkan sisi dari bentuk gambar itu sendiri.

2. Dapat Bergerak

Bentuk gambar yang berpindah dari semula ke bentuk gambar yang sebenarnya dengan teknik melipat kertas seperti origami.

3. Memiliki tampilan gambar yang indah

Bentuk gambar dengan warna dan objek yang menarik, kesesuaian bentuk gambar sehingga terkesan menakjubkan ketika halamannya dibuka.

4. Dapat ditegakkan

Suatu bentuk gambar yang dapat berdiri secara 90 derajat atau 180 derajat yang menyesuaikan dengan ukuran halaman buku.

Sesuai pengembangan media *Pop-Up Batik* untuk membangkitkan motivasi siswa dan minat siswa dengan tampilan yang menarik dan mampu menjelaskan materi secara nyata dalam bentuk tiga dimensi dan dapat bergerak jika di buka sehingga siswa juga dapat menggunakannya secara mandiri. Sehingga akan membentuk siswa menjadi terampil, ulet dan berbakat (Hanifah TU, 2014).

e. Unsur-Unsur *Pop-Up Batik*

Unsur membuat *Pop-Up Batik* memperhatikan unsur-unsur secara visual. Menurut (Nariswari, 2018) ada lima yang digunakan dalam panduan merancang media visual yaitu 1) Pengaturan, 2) Keseimbangan, 3) Warna, 4) Kemudahan dibaca, 5) Menarik. Adapun penjabaran dari unsur visual yang digunakan sebagai berikut:

1) Pengaturan

Hal yang harus dilakukan dalam menentukan unsur-unsur media visual atau suatu pola dasar yaitu dengan dipertimbangkannya perataan, bentuk, pengaruh, kontras sosok-latar, dan konsistensi.

2) Keseimbangan

Elemen-elemen pada tampilan tersebar secara merata di tiap sisi sebuah sumbu, baik itu secara vertikal maupun horizontal.

3) Warna

Pemilihan warna yang digunakan media visual harus mempertimbangkan suatu keharmonisan warna. Kombinasi warna yang sesuai dan ketepatan dalam pemilihan warna.

4) Kemudahan dibaca

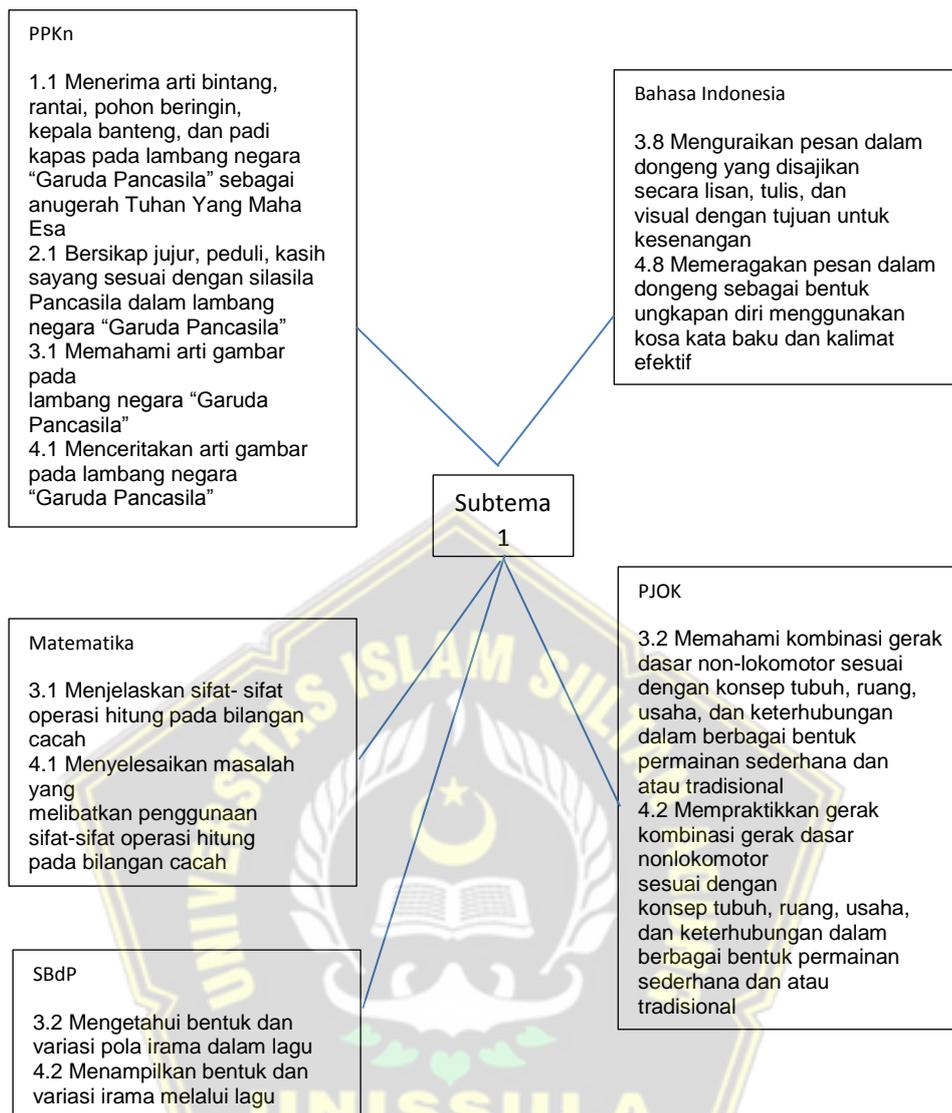
Kemudahan dibaca terfokus pada kata dan gambar yang dapat dilihat atau dibaca. Pemilihan ukuran huruf yang tepat dan kontras diantara benda-benda pada visual tersebut.

5) Menarik

Menarik dalam hal menekankan bagaimana visual tersebut mampu menjadi pusat perhatian. Terdapat empat cara dalam mempertahankan perhatian dari pengguna yaitu gaya desain, kejutan dengan memberikan efek tak terduga, tekstur pada bentuk dua atau tiga dimensi dan interaksi kepada pengguna media (Nariswari, 2018).

2. Materi Tematik

Dasar pengembangan materi tematik kelas 3 Semester 1, Tema 2, Subtema 1 dan pembelajaran 1, termuat pemetaan kompetensi dasar yaitu:



Gambar 2. 1 Materi Tematik

Materi Tematik didalam kelas 3 Semester 1, Tema 2, Subtema 1, pembelajarann 1 ada 3 (tiga) pelajaran yaitu; 1) Bahasa Indonesia, 2) Matematika, 3) Sbdp. Berikut Kompetensi dasarnya:

1) Bahasa Indonesia

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan

4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

2) Matematika

3.1 Menjelaskan sifat- sifat operasi hitung pada bilangan cacah

4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah

3) Sbdp

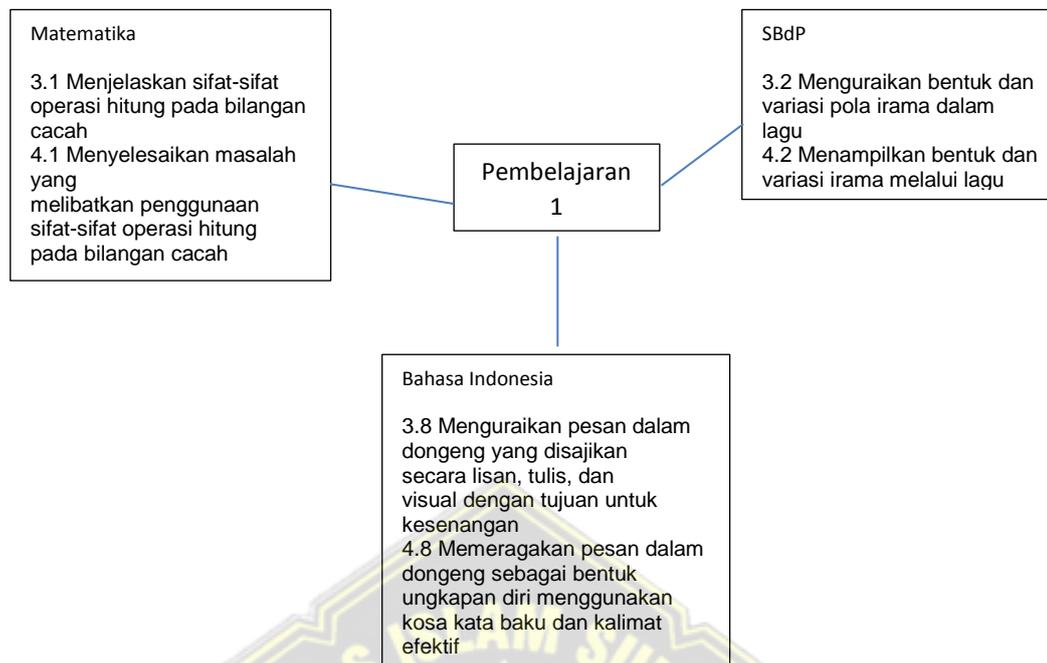
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu

Materi Tematik juga terdapat 6 pembelajaran, namun pada media ini akan diambil satu pembelajaran, adapun kegiatan pembelajarannya sebagai berikut:

- a. Membaca dongeng dengan nyaring.
- b. Menjawab pertanyaan dari teks dongeng.
- c. Menyelesaikan soal-soal pertukaran pada penjumlahan.
- d. Bernyanyi lagu dengan pola irama sederhana.

Adapun pemetaan kompetensi dasar sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Pembelajaran 1

3. Kepraktisan Media

Kepraktisan merupakan sesuatu yang yang dapat dikatakan layak ataupun praktis. Kepraktisan dalam media *Pop-Up Batik* ini nantinya dapat dinilai dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Pada perolehan skor angker respon guru dan siswa ini nantinya akan mendapatkan kategori “sangat praktis” digunakan dalam materi tematik. Pada intinya uji angket ini diberikan guna memperoleh hasil daripada apa yang diharapkan sudah memenuhi apa yang dibutuhkan sehingga baru mengetahui kepraktisannya. Dalam kepraktisan media juga akan mempengaruhi prestasi belajar dapat dan prestasi diraih dengan berbagai macam aspek yaitu a. kesenangan diri sendiri, b. Paksaan dari orang tua, c. Lingkungan hidup. Berikut penjelasannya :

a. Kesenangan diri sendiri

Kesenangan diri sendiri saya ambil contoh didalam kehidupan sekitar saja misalkan, ada seorang anak suka atau sangat pandai dalam berhitung berarti anak tersebut kategori senang dengan pelajaran matematika, maka ketika orang tuannya juga memperhatikan anaknya, orang tuannya ikut bersemangat dengan cara melatih anaknya diberi bimbingan khusus untuk mendalami sebuah pelajaran matematikannya.

b. Paksaan dari orang tua

Paksaan dari orang tua biasanya memang diharuskan namun ada kalanya juga tidak cocok diterapkan ke semua anak, karena anak mempunyai siklus atau sifat tersendiri. Disini harus sangat memahami betul dengan kebutuhan si anak. Apabila paksaan tersebut cocok dengan si anak maka akan gol atau berhasil dalam bimbingannya walaupun agak sedikit keras namun apabila bimbingan tersebut tidak gol atau gagal, maka malahan akan menjadi penyebab berbahaya kepada si anak.

c. Lingkungan hidup

Lingkungan hidup disini yang dimaksud adalah lingkungan tempat tinggal atau lingkungan sekolahan. Anak dapat berkembang sesuai kemampuannya yaitu sangat menentukan sesuai lingkungan hidup tinggalnya. Ketika anak hidup dilingkungan dengan masyarakat yang bersih, lingkungan sejuk dan juga ada penerapan les privat buat anak maka akan menghasilkan anak yang lurus atau sesuai aturan prosedur yang ada ditempat tinggal tersebut, maka sebaliknya ketika anak kehidupannya

dilingkungan yang kumuh dan kejam maka anak juga akan mengikutinya. Ada suatu trobosan ketika dilingkungan anak merupakan lingkungan kaum dewasa maka jalan satu-satunya anak disekolahkan yang etiikannya bagus atau biasanya disebut sekolah favorit (Rosyid MA, 2019).

Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan baik daripada guru dalam menyampaikan pesan, makin baik medianya makin kecil distorsinya dan makin baik pesan itu diterima siswa (Jupriyanto, 2017). Dalam proses pendidikan selalu ada situasi yang memerlukan sikap tegas dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan perencanaan kegiatan penialaian hasil belajar secara individu atau kelompok dalam lingkungan sekolah.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini seperti dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Stefani N (2017) penelitian ini diperoleh skor 51 dari skor total 64 dengan presentase kelayakan media 79,68 % dan presentase nilai minat siswa 89,47%. Berdasarkan hasil tersebut media *Pop-Up Book* memenuhi kriteria layak pada aspek media dan materi.

Penelitian ini seperti dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Giyanti (2018) penelitian ini diperoleh hasil validasi pada tahap pertama lapangan sekolah oleh ahli media ke 6 siswa diperoleh nilai rata-rata 100 % dan dilakukan revisi media, dan pada validasi tahap kedua oleh ahli media ke 5 siswa diperoleh nilai rata-rata 96 % % maka produk ini termasuk dalam

kategori “Sangat Baik” dan layak diuji cobakan. Dari hasil validasi oleh tim ahli, maka dapat diketahui tingkat kelayakan produk media tersebut.

Selain itu, Penelitian seperti yang dilakukan oleh Muhammad S (2019) diperoleh hasil validasi pada tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 73 % dan dilakukan revisi media, pada validasi tahap kedua diperoleh nilai rata-rata 86 % dan dilakukan revisi tahap terakhir oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 91 % maka produk ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak diuji cobakan. Dari hasil validasi oleh tim ahli, maka dapat diketahui tingkat kelayakan produk media tersebut.

Perbedaan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) berbasis tematik terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN Talun 01.

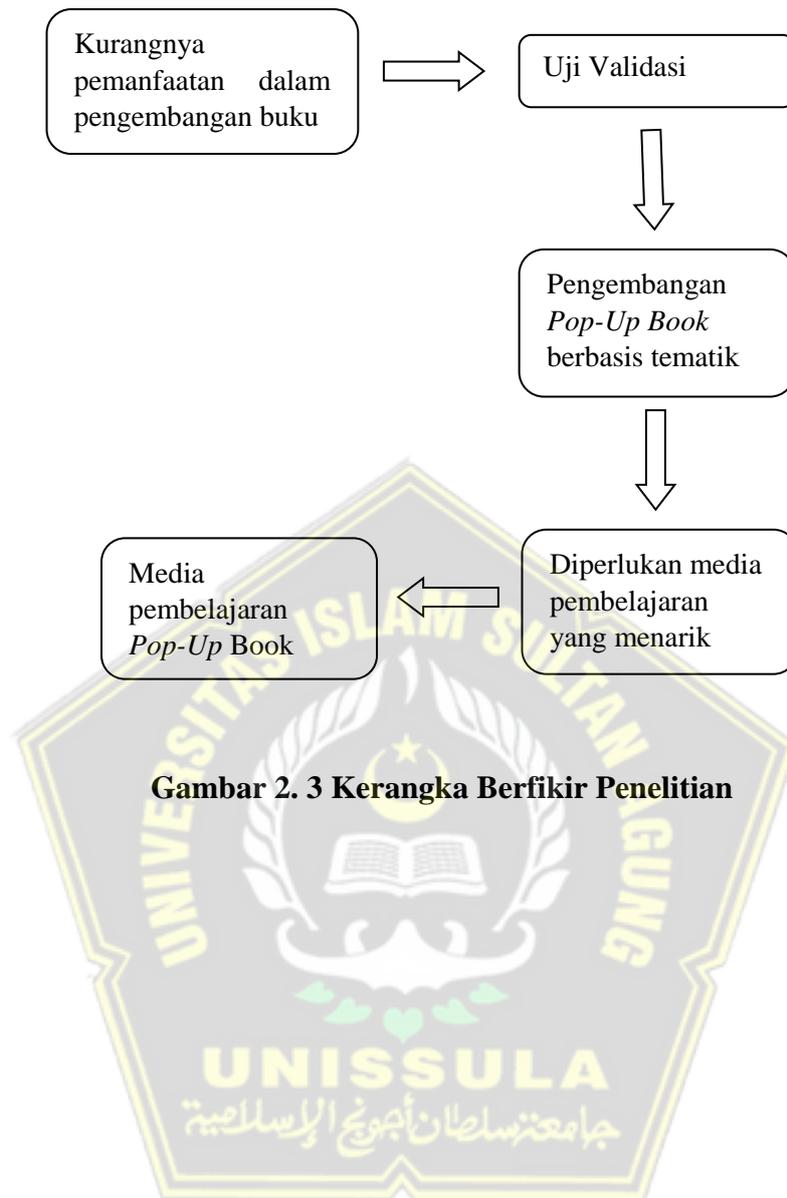
2.3. Kerangka Berfikir

Pentingnya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi karena media *Pop-Up* ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Batik* ini bertujuan untuk memudahkan siswa SDN Talun 01 dalam proses pembelajaran pada materi tematik, sehingga siswa dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru berupa buku materi. Pada buku materi tersebut kurangnya sebuah inovasi baru dalam pengembangannya sehingga terkesan membosankan, khususnya pada materi kelas 3 berbasis Tematik. Hal tersebut menjadikan buku pembelajaran kurang menstimulus kinerja siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Buku pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran di era ini masih dikatakan kurang terhadap pengembangan prestasi belajar siswa. Maka perlu dilakukannya penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkannya produk buku pembelajaran untuk pembelajaran berbasis tematik guna mengembangkan prestasi belajar siswa. Salah satu yang cocok untuk mengembangkan sebuah produk buku pembelajaran adalah dengan *Pop-Up Batik*. Karena pada media *Pop-Up Batik* dapat menarik minat siswa dalam belajar dengan tampilan yang indah.

Sebelum produk ini dinyatakan layak di gunakan menjadi media pembelajaran perlu di lakukan revisi produk akhir sehingga dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dalam mempelajari materi tematik. Berdasarkan penyajian teoritik tersebut dapat disusun kerangka berfikir untuk mengetahui arah dan tujuan penelitian seperti berikut :



Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

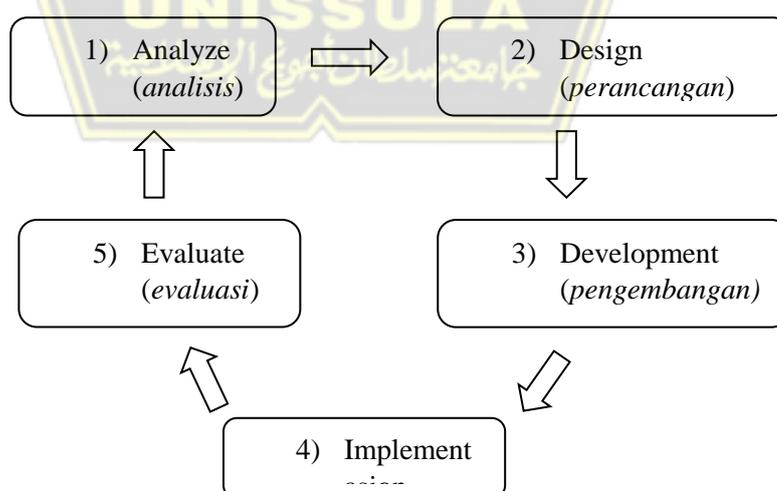
3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Talun 01, penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. “*Research and Development that combines qualitative and quantitative methods*” (Agussalim, 2018). Menurut (Branch, 2010) “*The ADDIE concept for this application of ADDIE is that intentional learning should be student centered, innovative, authentic, and inspirational*” yang berarti model ADDIE sebagai sumber belajar yang efektif. Penelitian pengembangan menggunakan kombinasi dari metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan agar dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan dengan jumlah yang banyak, berkualitas, relevan sesuai kebutuhan (Sri Haryati, 2012). Produk yang dikembangkan sudah teruji keefektifan oleh para ahli agar sesuai dengan tujuan yang dicapai (Sri Haryati, 2012).

Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Barokati N., 2013) mengatakan bahwa “Model ADDIE adalah singkatan dari *Analisis – Design – Development – Implementation – Evaluation*, model ini merupakan salah satu yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri”. Sejalan dengan pernyataan tersebut model ADDIE ini dirancang

secara terurut dengan kegiatan yang sistematis sebagai upaya untuk pemecahan sebuah masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai kebutuhan karakteristik siswa. Dapat disimpulkan bahwasannya model ADDIE mampu menjadi suatu pedoman model yang efektif dan mendukung dalam upaya pemecahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan siswa (Tegeh & Kirna, 2013).

Model penelitian dan pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementasion* (implementasi) dan 5) *Evaluate* (evaluasi). Tahap-tahap kegiatan dalam model ADDIE pada dasarnya memiliki kaitan satu sama lain atau berkesinambungan (Pribadi BA, 2014) Penelitian dengan menggunakan model ini dilakukan secara bertahap dan menyeluruh dapat menacapai tujuan yang diinginkan, langkah penelitian digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan *Pop-Up Batik* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya sebagai berikut :

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis terdiri dari dua sub tahap yakni *needs analysis* dan *performance analysis*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada Ibu Berty Novita Ardianty, S.Pd. Selaku wali kelas 3 SDN Talun 01, kemudian dirumuskan beberapa permasalahan. *Performance analysis* yang dirumuskan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif agar siswa tertarik dalam belajar. Kemudian *needs analysis* dirumuskan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk *Pop-Up Batik* berbasis tematik untuk membantu siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran berlangsung.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain atau perancangan dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan seperti menyusun materi agar dapat menentukan isi pembelajaran atau materi. Pada penyusunan materi dilakukan setelah mengetahui KI dan KD. Pemilihan format dan gambar juga termasuk dalam rancangan produk. Pemilihan format dan gambar harus menarik agar dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang akan disampaikan. Pada pemilihan format dan gambar digunakan sesuai kebutuhan siswa tingkat rendah. Desain *Pop-Up Batik* ini akan dicetak dengan ukuran A4 (21,0 cm x 29,7 cm) agar terlihat lebih jelas menarik.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap development atau pengembangan, media *Pop-Up Batik* dibuat dan dicetak sesuai dengan ukuran yang sudah direncanakan. Selanjutnya diperlukan penilaian peroduk oleh ahli validator dalam pembuktian suatu produk tersebut sudah layak atau belum. Sebelum ke tahap penerapan produk tersebut akan direvisi dan di perbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli validator. Setelah sudah dikatakan lauyak kemudian produk yang dihasilkan akan ke tahap penerapan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi merupakan akhir dari dari kegiatan pengembangan dan akhir evaluasi formatif. Pelaksanaanya yaitu dengan mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

e. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Tahap evaluasi juga dilakukan dengan pengisian kuesioner/angket mengenai media pembelajaran. Kemudian tahap evaluasi ini disimpulkan apakah media pembelajaran ini praktis dan efisien untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tematik.

3.3. Desain Rancangan Produk

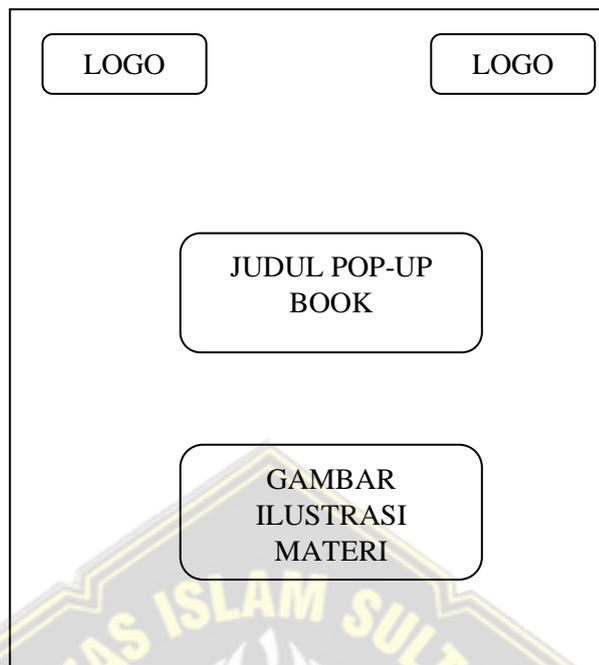
Setelah dilakukannya pada tahap sebelumnya yaitu desain penelitian dan prosedur penelitian maka langkah selanjutnya membuat desain

rancangan produk media *Pop-Up Batik* yang menarik dan mudah dipahami dalam mempelajari materi. Desain rancangan produk sebagai berikut :

1. Pengumpulan materi sesuai buku tematik kelas 3 Semester 1, Tema 2, Subtema 1 dan pembelajaran 1. Beberapa gambar dengan template diambil dari buku dan diunduh dari internet dengan menyertakan sumber dan beberapa membuat tulisan atau gambar sendiri.
2. Membuat visualisasi desain berdasarkan pada tema yang tertera yaitu manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
3. Pemilihan ukuran pada gambar dan font tulisan serta pemilihan warna yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dan indikator yang dicapai.
4. Penjelasan atau cara penggunaan media *Pop-Up Batik*.
5. Buku menggunakan kertas bc berukuran A4 (21,0 cm x 29,7 cm) dengan laminasi bc dan hardcover pada bagian sampul buku.
6. Desain rancangan produk yang lebih rinci sebagai berikut :

- a. Desain Sampul

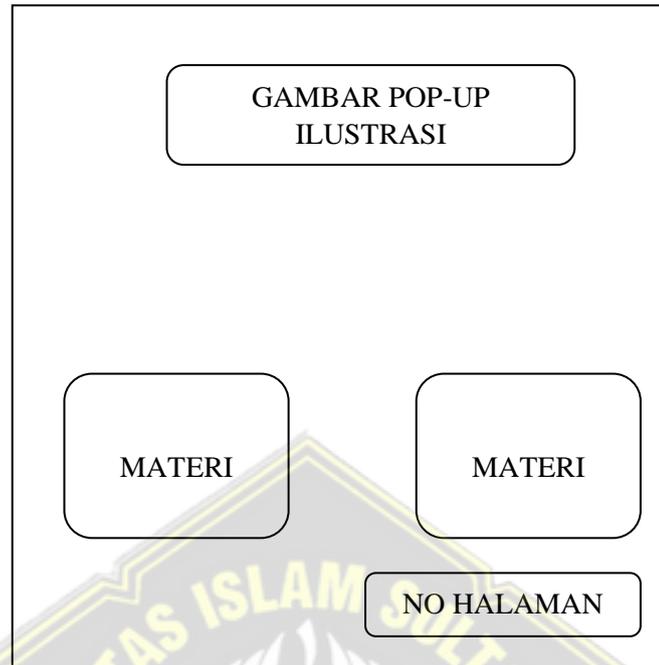
Desain sampul terdapat logo Unissula pada bagian kanan atas dan bagian kiri logo Pgsd Unissula, kemudian pada bagian tengah atas judul *Pop-Up Batik* dan senter tengah ada gambar ilustrasi mengenai judul tersebut. Berikut rancangan pada desain sampul :



Gambar 3. 2 Desain Sampul

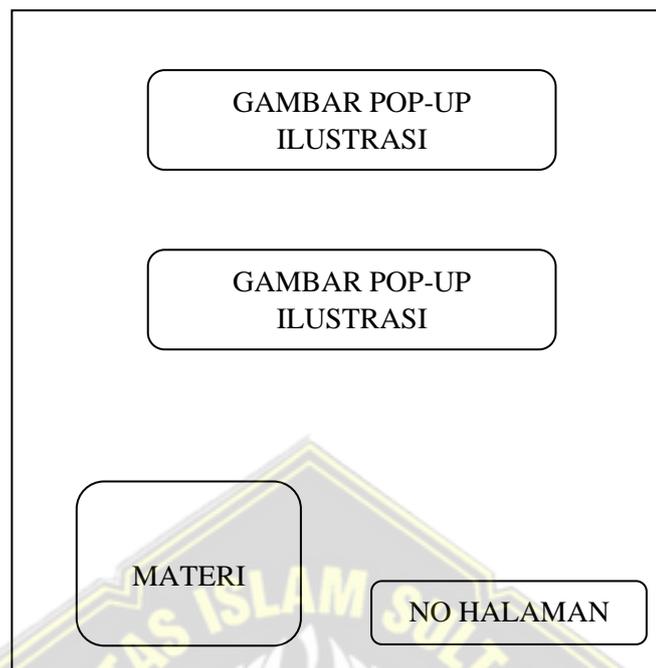
b. Desain Halaman Materi

Desain halaman materi menggunakan dua desain yang berbeda di setiap halamannya agar tata letak media *Pop-Up Batik* terkesan bagus, menarik dan tidak membosankan. Pada halaman ini nanti terdapat ilustrasi yang mengacu pada materi pembelajaran tematik. Gambar ilustrasi berada di tengah halaman materi sehingga ketika membuka halaman gambar tersebut akan muncul membentuk 3 dimensi. Kemudian pada bagian tengah kanan dan kiri terdapat materi dan pada bagian kanan bawah terdapat nomor halaman. Berikut gambar desain halaman materi :



Gambar 3. 3 Desain Halaman Materi Pertama

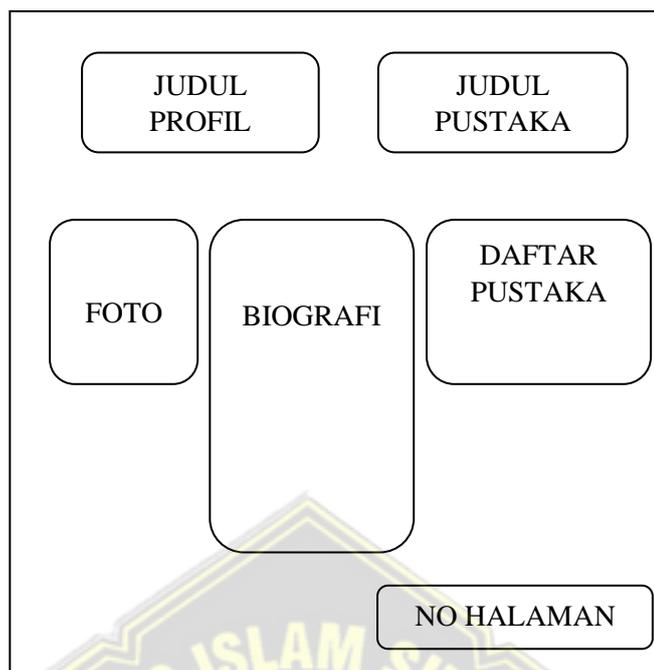
Desain halaman materi kedua terdapat dua gambar ilustrasi yang berbeda. Gambar ilustrasi yang digunakan saling berkaitan dan menyesuaikan dengan materi yang ada pada halaman tersebut. Kemudian pada bagian bawah kiri terdapat penjelasan materi yang akan disampaikan sesuai gambar ilustrasi dan materi tersebut. Selanjutnya pada bagian bawah kanan terdapat nomor halaman, setiap nomor halaman posisinya tetap dan konsisten. Berikut desain halaman kedua :



Gambar 3. 4 Desain Halaman Materi Kedua

c. Desain Biografi Pembuat

Desain biografi pembuat atau perancang sebuah media *Pop-Up Batik* terdapat pada halaman terakhir buku media. Pada bagian ini terdapat judul profil, foto serta penjelasan mengenai biografi, di halaman bagian kiri sebagai identitas dari pembuat *Pop-Up Batik*. Sedangkan pada bagian halaman sebelah kanan terdapat judul pustaka, isi daftar pustaka dan juga pada bagian kanan bawah terdapat nomor halaman *Pop-Up Batik*. Berikut desain biografi pembuat :



Gambar 3. 5 Desain Biografi Pembuat

3.4. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data dan subjek penelitian *Pop-Up Batik* sebagai berikut :

a. Sumber Data

Sumber data diperoleh dari wawancara dengan guru kelas 3 SDN Talun 01 untuk mengetahui permasalahan di kelas 3 SDN Talun 01.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SDN Talun 01.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket/kuesioner.

a. Wawancara

Wawancara merupakan langkah paling utama yang digunakan dalam menagmbil data buat media pengembangan *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik). Data hasil wawancara ini menjadi pedoman, karena sesuai yang ada di lapangan.

b. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data guna mengetahui kelayakan bahan ajar melalui lembar validasi yang diisi oleh siswa untuk mengetahui seberapa respon siswa terhadap media pembelajaran *Pop-Up Batik*. “Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna” (Widoyoko EP, 2018). Berikut teknik pengumpulan data angket/kuesioner :

1. Kisi-kisi Validasi Ahli

Lembar angket penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas pengembangan dari ahli validasi. Berikut tabel kisi-kisi angket :

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli

No	Indikator	No.Pertanyaan	Jumlah
1.	Interaktif	1	1
2.	Efektif dan efisien	2	1
3.	Mudah penggunaannya	3	1
4.	Isi atau materi	4	1
5.	Kemudahan dibaca	5	1

6.	Menarik	6	1
		7	1
		8	1
7.	Tujuan pembelajaran	9	1
8.	Aspek penilaian	10	1
Total Butir Instrumen		10	

2. Kisi-kisi Respon Guru

Lembar angket responden kepada guru ini bertujuan guna memperoleh data dari respon guru terhadap pengembangan produk media *Pop-Up Batik*. Berikut tabel kisi-kisi respon guru :

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Respon Guru

No	Indikator	No.Pertanyaan	Jumlah	No
1.	Interaktif	1	1	1.
2.	Efektif dan efisien	2	1	2.
3.	Mudah	3	1	3.
4.	penggunaanya Isi atau materi	4	1	4.
5.	Kemudahan dibaca	5	1	5.
		6	1	6.
6.	Menarik	7	1	
		8	1	
7.	Tujuan pembelajaran	9	1	7.

8.	Aspek penilaian	10	1	8.
Total Butir Instrumen				10

3. Kisi-kisi Respon Siswa

Lembar angket responden kepada siswa ini bertujuan guna memperoleh data dari respon siswa terhadap produk media *Pop-Up Batik*. Berikut tabel kiksi-kisi respon siswa :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Respon Siswa

No	Indikator	No.Pertanyaan	Jumlah	No
1.	Interaktif	1	1	1.
2.	Efektif dan efisien	2	1	2.
3.	Mudah	3	1	3.
4.	penggunaanya Isi atau materi	4	1	4.
5.	Kemudahan dibaca	5	1	5.
		6	1	6.
6.	Menarik	7	1	
		8	1	
7.	Tujuan pembelajaran	9	1	7.
8.	Aspek penilaian	10	1	8.
Total Butir Instrumen				10

3.6. Uji Kelayakan

Uji kelayakan digunakan untuk mengetahui apakah media *Pop-Up Batik* ini layak atau tidak untuk digunakan. Uji kelayakan dalam penelitian ini meliputi uji ahli validitas dan praktis. Validator dalam uji kelayakan terdiri dari validator akademisi dan validator praktis. Validator akademisi terdiri dari 2 dosen dan validator praktis terdiri dari 2 guru untuk diujicobakan ke siswa kelas III SDN Talun 01 yang berjumlah 28 siswa.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Analisis Data Validasi

Analisis data validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Pop-Up Batik*. Lembar angket menggunakan skala likert yaitu dengan lima alternatif jawaban dengan untuk menghitung tingkat kelayakan lembar validasi, peneliti menggunakan rumus oleh (Arikanto, 2013) yaitu:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

Σx_i = Jumlah skor maksimal

Hasil presentasi data kelayakan selanjutnya dikonversikan dengan kriteria interpretasi validasi ahli (Akbar, 2015):

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validasi

No	Presentase	Kriteria
5	85%-100%	Sangat layak
4	75%-84%	Layak
3	55%-69%	Kurang layak
2	40%-54%	Tidak layak
1	25%-39%	Sangat tidak layak

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Guru dan siswa diminta untuk mengisi lembar angket untuk mengetahui kepraktisan dari media *Pop-Up Batik*. Lembar angket menggunakan skala likert dengan alternatif lima jawaban sedangkan untuk menghitung nilai kepraktisan, peneliti menggunakan rumus (Sugiyono, 2017) yaitu:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil tingkat kepraktisan dapat diketahui dengan ketentuan berikut ini:

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian %
5	Sangat praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 79$

4	Kurang praktis	$40 < N \leq 59$
2	Tidak praktis	$20 < N \leq 39$
1	Sangat tidak praktis	$0 < N \leq 19$

Sumber: (Handayani et al., 2020:45)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang mengembangkan Hasil penelitian media pembelajaran *Pop-up Batik* (belajar tematik) telah diperoleh dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahap yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Penjabaran dari tahap tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini di perlukan kebutuhan dan pengembangan pada media pembelajaran *Pop-Up Batik*. Pada tahap analisis ini terdiri dari *Analysis Performance* dan *Need Analysis*.

a. *Performance Analysis* (Analisis Kerja)

Pada tahap *Performance analysis* ini dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada Ibu Berty Novita Ardianty, S.Pd., selaku wali kelas 3 SDN Talun 01 dan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media yang menarik dan inovatif untuk pengajaran. Hal ini dengan alasan diantaranya masih kurangnya media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah jenuh dengan media buku atau dengan menggunakan media ceramah mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi khususnya materi tematik.

b. *Need Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran *Pop-Up Batik* untuk membantu guru dalam meningkatkan rasa ketertarikan dan pemahaman siswa dalam belajar materi tematik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan analisis yang terpapar diatas, bahwa dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran selanjutnya adalah membuat rancangan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap rancangan terdiri dari beberapa hal sebagai berikut.

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi dalam pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dari masalah yang dialami siswa yaitu kurangnya pemahaman pada materi tematik. KI dan KD pada materi tematik pembelajaran 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 KI dan KD

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3.	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan

	metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4.	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	
Bahasa Indonesia	<p>3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif</p>
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah</p>
SBdP	

3.2 Menguraikan bentuk dan variasi pola irama dalam lagu

4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu

b. Pemilihan Format dan Gambar

Format media pembelajaran *Pop-Up Batik* di desain menarik. Pada pemilihan format dan gambar digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah dengan memberikan ilustrasi agar tidak membosankan. Rincian format media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media *Pop-Up Batik* memiliki gaya desain yang menarik
- 2) Media *Pop-Up Batik* memiliki ukuran A4x2
- 3) Media *Pop-Up Batik* memiliki bentuk desain 3 dimensi
- 4) Ukuran huruf sesuai dengan siswa rendah yang mudah dibaca
- 5) Media *Pop-Up Batik* menggunakan gambar ilustrasi yang jelas
- 6) Media pembelajaran dicetak dengan kertas bc

c. Rancangan Awal

Media pembelajaran di desain dengan format sesuai dengan yang telah di rancang. Media *Pop-Up Batik* didesain dengan menggunakan aplikasi *Coreldraw*. Pada desain harus memilih ketepatan warna dan ketepatan ilustrasi agar enak dilihat. Pada tahap desain juga harus menyesuaikan ketepatan letak agar seimbang. Penyesuaian materi juga diperhatikan agar tidak racau.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan menghasilkan draft yang diperoleh dari

tahap rancangan. Kemudian draft tersebut di uji validasi oleh ahli validator untuk revisi atau perbaikan agar memenuhi kelayakan produk sebelum diterapkan pada subjek di lapangan.

a. Penulisan Media Pembelajaran

Penulisan media pembelajaran disusun berdasarkan dengan beberapa aspek penilaian, yakni kesesuaian, pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca dan menarik. Bagian-bagian dari media *Pop-Up Batik* adalah sebagai berikut:

1) Cover Depan



Gambar 4.1 Cover Depan

Cover depan dari media pembelajaran *Pop-Up Batik* berbasis tematik terdiri judul buku, lambang Unissula yang berada di bagian atas kanan buku. Dibagian tengah cover terdapat gambar ilustrasi anak yang berjajar menunjukkan kebersamaan. Selanjutnya pada bagian bawah cover terdapat nama pengarang buku dan juga terdapat buku yang menunjukkan khusus diperuntukkan bagi siswa kelas III SD.

2) Halaman Depan dan Kata Pengantar



Gambar 4.2 Halaman Depan dan Kata Pengantar

Pada bagian kiri terdapat halaman depan yang terdiri dari judul, tim penyusun, nama pembimbing, desain animasi, cetakan, penerbit. Pada bagian kanan terdapat kata pengantar buku.

3) Daftar Isi dan Biografi



Gambar 4.3 Daftar Isi dan Biografi

Pada bagian kiri halaman terdapat daftar isi buku *Pop-Up Batik* yang terdiri dari tujuh halaman. Kemudian pada bagian

kanan halaman terdapat biografi pembuat buku.

4) Halaman 1



Gambar 4.4 Halaman 1

Pada halaman 1 terdapat gambar dari sebuah dongeng yang berjudul Pohon Apel yang Tulus. Pada halaman ini dibuat gambar dongeng menjadi bentuk *Pop-Up* yang berada di posisi bagian tengah. Pada halaman 1 juga terdapat arahan untuk siswa membaca dongeng dan juga ada kotak kecil berupa pertanyaan.

5) Halaman 2



Gambar 4.5 Halaman 2

Pada halaman 2 terdapat teks dongeng yang ada pada gambar bagian halaman 1. Teks dongeng berada di posisi bagian tengah.

6) Halaman 3



Gambar 4.6 Halaman 3

Pada halaman 3 terdapat sebuah pertanyaan mengenai isi dongeng tersebut.

7) Halaman 4



Gambar 4.7 Halaman 4

Pada Halaman 4 diisi dengan materi perkalian. Pada halaman ini terdapat gambar menyapu halaman kemudian mengumpulkan daun-daun kering.

8) Halaman 5



Gambar 4.8 Halaman 5

Pada halaman 5 masih dengan materi perkalian. Pada halaman ini terdapat beberapa soal perkalian yang akan diselesaikan oleh siswa.

9) Halaman 6



Gambar 4.9 Halaman 6

Pada halaman 6 diisi dengan materi diskusi manfaat pada pohon cemara. Pada halaman ini terdapat gambar pohon cemara buat bahan diskusi.

10) Halaman 7



Gambar 4.10 Halaman 7

Pada halaman 7 diisi dengan materi bernyanyi. Pada halaman ini nantinya akan diajarkan bernyanyi dengan judul cemara.

b. Validasi Ahli

Pada draft media pembelajaran *Pop-Up Batik* yang sudah selesai selanjutnya divalidasi oleh dua validator akademisi dan validator praktisi. Validator akademisi yaitu Ibu Dr Rida Fironika Kusuma Dewi, S.pd., M.pd., Ibu Yunita Sari, S.pd., M.pd., sedangkan validator praktisi yaitu Bapak Heri Suwanto, S.Pd., dan Naila Nur Niswatul Ula, S.Pd. Validasi adalah kajian suatu

tindakan dalam pembuktian terhadap produk yang dirancang melalui penelitian. Kelayakan produk pada pengembangan di nilai pada tahap validasi. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan oleh 4 validator dan juga memberikan saran dan masukan untuk perbaikan produk. Validasi media memiliki 10 pernyataan dengan 8 indikator pernyataan terdiri dari interaktif, efektif dan efisien, mudah penggunaannya, isi atau materi, kemudahan dibaca, menarik, tujuan pembelajaran, aspek penilaian.

c. Revisi Produk

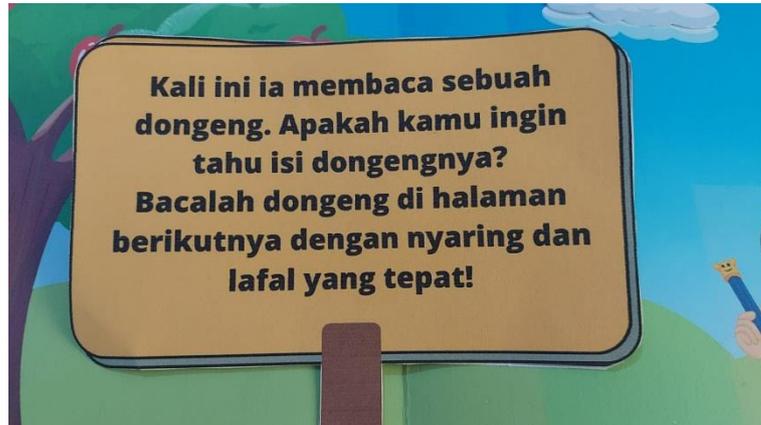
Pada tahap revisi memuat saran dan masukan dari keempat validator untuk kesempurnaan media sebelum ke tahap penerapan revisi tersebut antara lain :

1) Perintah membaca halaman 1

Perintah dalam halaman pertama yaitu bacalah dongeng dibawah ini, padahal dongeng ada pada halaman selanjutnya, maka diganti dengan pernyataan bacalah dongeng pada halaman berikutnya.



Gambar 4.11 Halaman 1 Sebelum Direvisi



Gambar 4.12 Halaman 1 Sesudah Direvisi

2) Perintah Siswa harus jelas

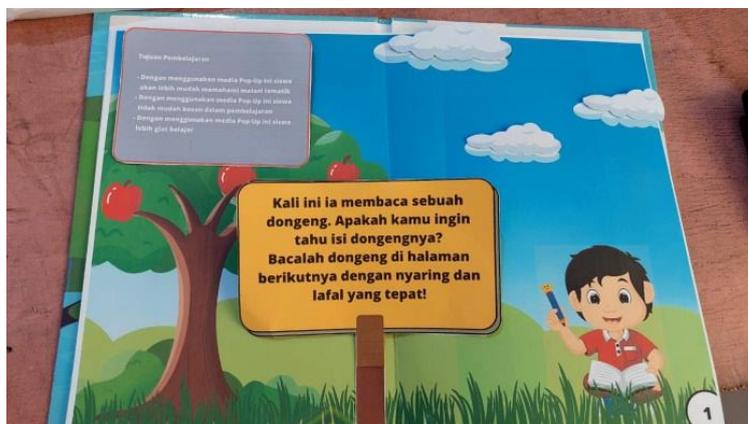
Media akan aktif apabila keterangan semuanya jelas dan mudah dipahami. Pada media *Pop-Up Batik* ini ada sebagian halaman yang belum ada keterangan perintah dalam melakukan sesuai pada halaman tersebut.



Gambar 4.13 Perintah Siswa Harus Jelas

3) Tambahan Tujuan Pembelajaran

Tambahan tujuan pembelajaran pada media *Pop-Up Batik*



Gambar 4.14 Tambahan Tujuan Pembelajaran

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementation ini produk digunakan pada kelas 3 SDN Talun 01. Penggunaan produk dilakukan pada kelas 3 SDN TALUN 01 dengan jumlah 28 siswa pada tanggal 3 Agustus 2022.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Produk media pembelajaran berbasis tematik yang telah digunakan selanjutnya akan dinilai oleh siswa untuk menguji kepraktisan media *Pop-Up Batik*. Berikut penjabaran dari tahap evaluasi:

a. Evaluasi oleh siswa

Siswa yang diberikan evaluasi ialah siswa kelas 3 yang berjumlah 28 siswa. Evaluasi dilakukan dengan mengisi angket respon terhadap media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa ialah 1.325 dengan rata-rata 47 dengan presentase 94%. Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran menumbuhkan semangat siswa pada pembelajaran tematik.

b. Analisis Data

1) Analisis uji kelayakan

Analisis uji kelayakan dilakukan oleh empat validator yaitu dua validator akademisi dan dua validator praktisi. Perhitungan skor dari keempat validator dihitung dengan rumus persentase (Sugiyono, 2017), sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{41 + 45 + 40 + 48}{200} = 87\%$$

Pada bab III batas minimum kelayakan media *Pop-Up Batik* ialah 60%. Dari hasil rumus persentase diatas, didapatkan hasil 87% dengan kategori ‘sangat layak’. Maka dengan itu media *Pop-Up Batik* (Berbasis Tematik) dinyatakan ‘layak’

2) Analisis uji kepraktisan

Data uji kepraktisan suatu media dilakukan siswa dan guru melalui pengisian angket respon guru dan respon siswa. Hasil dari

angket respon guru ialah 80 skor. Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Dari hasil respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinyatakan dalam kategori “sangat praktis” digunakan siswa pada materi tematik.

Sedangkan uji kepraktisan yang dilakukan siswa melalui angket respon siswa memperoleh hasil akhir:

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Dari skor yang diperoleh pada pengisian angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa kategori media pembelajaran “sangat praktis” digunakan dalam materi tematik.

1.2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan kepraktisan media *Pop-Up Batik*. Berikut penjabaran dari tujuan pengembangan media pembelajaran:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah melalui tahapan dalam pengembangan media *Pop-Up Batik*, dihasilkannya media dalam bentuk buku yang menarik. Alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar mengajar (Supriyono, 2018). Ada lima tahapan yang digunakan dalam pengembangan media *Pop-Up Batik* yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluate*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap *analysis* untuk merumuskan masalah apa yang sedang dialami oleh guru dan siswa. Melalui observasi dan wawancara didapatkan kesimpulan bahwa masalah yang dihadapi guru adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dalam memahami materi khususnya pada materi tematik. Masalah yang dialami siswa yaitu masih bingung dalam memahami materi guru sehingga adanya media *Pop-Up Batik* ini dapat membantu siswa mudah memahami isi materi.

Dalam pengembangan media pembelajaran tersebut dimulai dengan membuat desain dan menyusun isi dari bahan ajar tersebut. Tahap *design* dimulai dengan membuat konsep dari media pembelajaran itu sendiri, Media Pembelajaran yang akan di rancang oleh peneliti adalah media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis tematik. Pada tahap ini media pembelajaran disesuaikan dengan KI dan KD agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Kemudian pentingnya memilih format dan gambar yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas rendah agar dapat membantu dalam memahami materi yang akan disampaikan.

Selanjutnya adalah tahap *development*, yaitu dengan kegiatan mengumpulkan materi, merancang isi dan format dari media pembelajaran tersebut untuk menghasilkan draft bahan ajar secara utuh. Kesulitan dalam tahap ini adalah perihal waktu mendesain. Desain bahan ajar menggunakan aplikasi CorelDraw dan membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan draft *Pop-Up Batik* yang utuh dengan desain berbagai macam warna, gambar

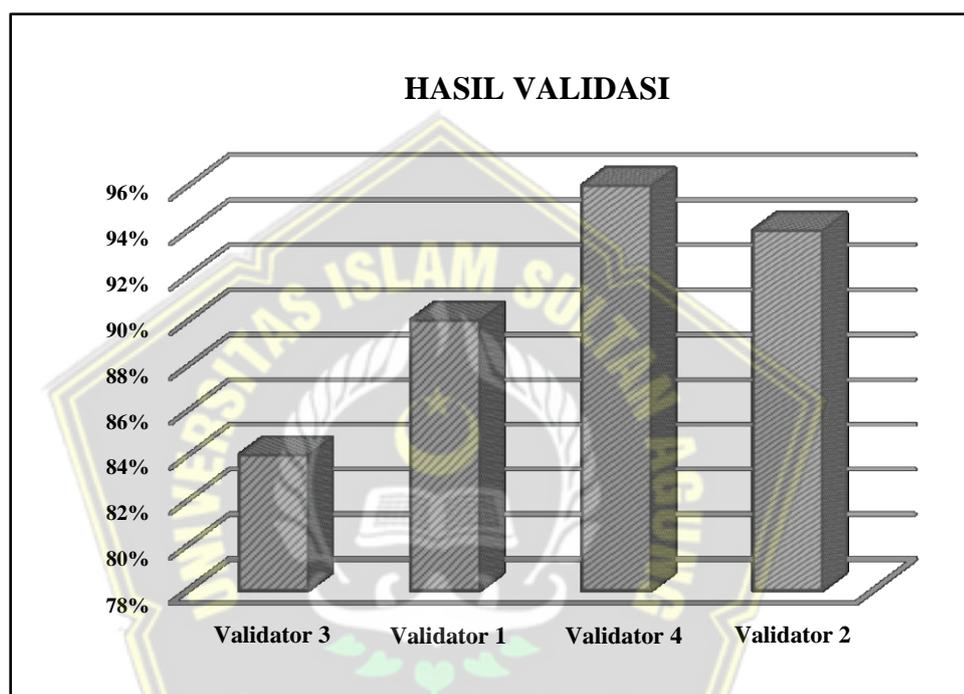
ilustrasi dan menarik. Selanjutnya draft yang dihasilkan kemudian divalidasi dua validator akademisi yakni Ibu Dr. Rida Fironika., S.Pd M.Pd., Ibu Yunita Sari., S.Pd., M.Pd., sedangkan validator praktisi Bapak Heri Suwanto, S.Pd., dan Naila Nur Niswatul Ula, S.Pd. “Tujuan dilakukannya validasi untuk mengetahui dan menilai tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan” (Hendryadi, 2017). Validasi media pembelajaran dilihat dari aspek materi dan penyajian. Kemudian validasi diperbaiki sesuai dengan saran dari validator.

Tahap *Implementation* yaitu tahap penerapan pada siswa kelas 3 SDN Talun 01 yang melibatkan 28 siswa dengan menggunakan media *Pop-Up Batik*. Tahapan terakhir yaitu tahap *evaluate* dilakukannya dengan memberikan angket respon guru dan respons siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Pop-Up Batik*. Dari tahap evaluasi akan didapatkan hasil dan kesimpulan mengenai kelayakan dan kepraktisan bahan ajar.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan uji validasi. Kemudian mengisi angket penilaian media pembelajaran yang memiliki 10 pernyataan dengan 8 kriteria indikator pilihan jawaban. Penilaian kelayakan media pembelajaran dinilai dari beberapa aspek diantaranya adalah interaktif, efektif dan efisien, mudah penggunaannya, isi atau materi, kemudahan dibaca, menarik, tujuan pembelajaran, aspek penilaian. Kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) dinilai oleh 4 validator yaitu 2 validator akademisi dan 2 validator praktisi. Hasil dari pengisian angket yaitu dari validator pertama memperoleh skor 90% dari validator kedua

memperoleh 82% dan dari validator ketiga 80% dari validator keempat 96%. Dari validasi yang dilakukan empat validator mendapatkan rata-rata 87% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Hasil dari keempat validator dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.15 Grafik Hasil Validasi

Kelayakan media pembelajaran ini sudah memenuhi kriteria kelayakan dan telah diketahui sesuai pada grafik diatas hasil validasi tertinggi yaitu diperoleh validator 4 ialah dari guru memperoleh 96% dan yang terendah juga dari guru kepala sekolah memperoleh 80%. Alhamdulillah sesuai gambar grafik diatas sudah dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan.

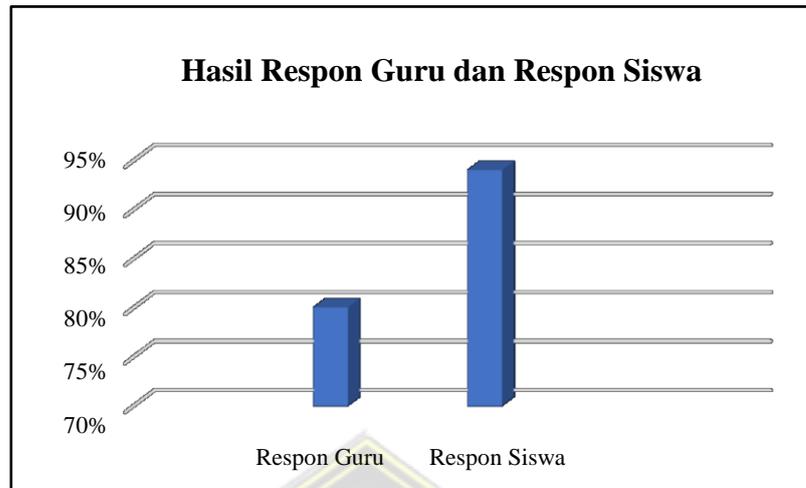


Gambar 4.16 Penerapan Media *Pop-Up Batik*

Dengan mengetahui suatu konsep, siswa mampu mengenal, menerangkan, memadukan, memisahkan, memberi sebuah contoh, menyimpulkan suatu objek serta mengungkapkan kembali dengan bahasanya sendiri (Kusumawati et al., 2019).

3. Kepraktisan Media Pembelajaran

Untuk kepraktisan suatu media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) dinilai melalui pengisian angket respon guru dan respon siswa. Angket respon guru memperoleh skor 40 dengan presentase 80% sedangkan angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 47 dengan presentase 94%. Pada perolehan skor angker respon guru dan siswa mendapatkan kategori “sangat praktis” digunakan dalam materi tematik. Hasil respon guru dan siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.17 Grafik Hasil Respon Guru dan Respon Siswa

Dari hasil persentase diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan kata lain bahwa media pembelajaran “Praktis” untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun” yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Batik* (Belajar Tematik) berbasis tematik menggunakan model ADDIE, dinyatakan sudah memenuhi kebutuhan guru dan siswa, dan pada akhirnya siswa lebih giat dalam belajar.
2. Media *Pop-Up Batik* termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil dari pengisian angket yaitu dari validasi yang dilakukan empat validator mendapatkan rata-rata 87% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan.
3. Media *Pop-Up Batik* termasuk dalam kategori materi sangat praktis. Hasil dari respon guru memperoleh skor 80% dan hasil respon siswa memperoleh skor 94% sehingga media pembelajaran dapat dikategorikan sangat praktis digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan, Ada beberapa saran yang disampaikan untuk penelitian selanjutnya.

1. Adanya pengembangan tema yang lain sehingga dapat dilakukan dalam

pengembangan media pembelajaran.

2. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi lain yang ingin dibahas.
3. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Agussalim, dkk. (2018). Development of Translating Software Makassar Language into the Indonesian Language Grammar-Based. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 7(6), 748–757.
- Arsyad A. (2013). *Media Pembelajaran* (Revisi). PT. Raja Grafindo Persada.
- Barokati N., dkk. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, 4(5), 352–359.
- Branch, R. (2010). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Departement of Education Psychology and Instructional Technology.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(September), 21–28.
- Dula SN. (2017). *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Sdn Mangunsari Semarang*.
- Farid Ahmadi, F. T. (2018). *The Development of Pop-Up Book Media to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes of Civic Education*. *Asia Pasific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*.
- Hanifah TU. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). *BELIA: Early*

Childhood Education Papers, 3(2), 46–54.

Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.

Jupriyanto, T. (2017). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Vol. IV No. 2*.

Nariswari. (2018). *Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancid Kelas X SMA Negeri 3 Klaten*. 1–199.

Maisaroh S, D. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 1–16.

Pribadi BA. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Prenada Media Group.

Purba B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Rohani, K. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 7(1), 91–96.

Rosyid MA, dkk. (2019). *Prestasi Belajar* (S. H. (ed.)). Literasi Indonesia.

Simorangkir J. (2020). *Curhatan Orang Tua Terhadap Tahun Ajaran Baru* (1st ed.). Yayasan Pendidikan dan Sosial.

Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Thaib RM, S. I. (2015). Inovasi Kurikulum dalam Pengembangan Pendidikan (Suatu Analisi Implementatif). *Jurnal Edukasi*, 1(2), 1576–1580

