

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK 3D*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI NEGERI 4 JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh

DWI NANDA FEBRIYANTI

19140031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK 3D*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI NEGERI 4 JOMBANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

DWI NANDA FEBRIYANTI

19140031



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK 3D*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI NEGERI 4 JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Nanda Febriyanti

NIM. 19140031

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 19902252019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP BOOK 3D*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I MI NEGERI 4 JOMBANG**

SKRIPSI

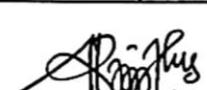
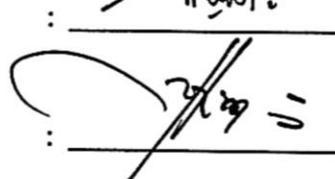
Dipersiapkan dan disusun oleh:
Dwi Nanda Febriyanti (19140031)
Telah dipertahankan didepan penguji pada 7 Juli 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang
Ketua Sidang,
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 19891210201802012133
Sekretaris Sidang,
Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019
Pembimbing,
Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019
Penguji Utama,
Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403199803100

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas nikmat dan limpahan rahmat Allah SWT telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan keharibaan Nabi Muhammad Saw. Karya ilmiah skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

Keluarga saya

Orang tua Bapak Mukidi dan Ibu Nur Rohmah atas doa, keikhlasan hatinya, dan ridhonya sebagai washilah kelancaran saya dalam menjalani kehidupan ini. Kepada kakak saya Ike Ayu Febintari yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dosen Pembimbing

Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan arahan yang penuh kesabaran dan senantiasa menularkan semangat yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat selesai.

Terima kasih kepada:

Ustadzah Dr. Halimatussa'diyah, S.Ag, M.Pd.I beserta semua jajarannya khususnya ustadzah Umi Nur Widiyahti, S.Pd yang telah menyambut naik kehadiran peneliti serta senantiasa memberikan bantuan berharga selama proses pengumpulan data dalam penyelesaian skripsi ini.

Teman satu bimbingan:

Ana Nur Aida, Irdayus Melindra, dan Putri Nur Faizah sebagai teman diskusi dan seperjuangan dari awal hingga skripsi ini telah selesai disusun.

HALAMAN MOTTO

وَلَمْ أَكُنْ بِدُعَائِكَ رَبِّ شَقِيًّا

(مریم : ٤)

Artinya :

“....Dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada Engkau, ya Tuhanku.”

(Q.S. Maryam ayat : 4)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 16 Juni 2023

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Dwi Nanda Febriyanti
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pop-Up Book 3D pada
Pembelajaran Tematik Kelas I MI Negeri 4 Jombang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa *Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan*. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP.199012252019032019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 16 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Dwi Nanda Febriyanti
NIM. 19140031

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas kenikmatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media *Pop-Up Book 3D* pada Pembelajaran Tematik Kelas I MI Negeri 4 Jombang” dengan baik, serta diberi kelancaran dan kemudahan. Tidak lupa shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang telah membawa ajaran agama islam yang penuh barokah ini.

Penelitian ini merupakan wujud dalam pemenuhan syarat kelulusan prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Secara khusus penulis ingin berterima kasih kepada seluruh pihak yang turut memberikan motivasi, bantuan, dorongan, semangat, dan juga arahan selama proses penyusunan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Allah SWT atas hidayah serta pencerahan-Nya sehingga penulis mampu berproses hingga akhir penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing dengan sabar dan memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi sampai selesai.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan juga staff program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang dimilikinya kepada peneliti selama melangsungkan studi perkuliahan.
7. Kedua orangtua dan juga kakak perempuan yang telah mendoakan, meridhoi, memberikan dukungan, serta telah membiayai saya selama menyelesaikan

pendidikan S1 ini.

8. Orangtua kedua saya, Abah Yahya Ja'far dan Ibuk Syafiyah Fattah selaku pengasuh pondok pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah yang meridhoi setiap langkah para santrinya.
9. Kepala Sekolah dan Ustadz/ah di MI Negeri 4 Jombang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian dan terimakasih atas pengalaman yang diberikan.
10. Para validator yang telah menyempatkan waktunya dalam memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.
11. Teman-teman satu jurusan PGMI 2019 yang telah menemani selama masa perkuliahan.
12. Teman satu angkatan seperjuangan yang berada di Ponpes Al-Hikmah Al-Fathimiyyah terkhusus Luthfi, Eva, Aisa, Sabila, Mia, Musa, Faiq, Puput, A'as, Pipit, Annisa, Ina, Lintang, Rita, Rosyidah, dan lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.
13. Teman bimbingan yang telah kebersamai dan berjuang bersama dari awal bimbingan hingga menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang terkait dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Terakhir yang disampaikan peneliti, skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, dan juga dapat menambah wawasan pengetahuan serta mengembangkan pemikiran peneliti pada bidang keilmuan yang lain.

Jombang, 8 Juni 2023

Penulis



Dwi Nanda Febriyanti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam penelitian ini didasarkan Surat Keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا : a	ذ : dz	ظ : zh	ن : n
ب : b	ر : r	ع : ‘	و : w
ت : t	ز : z	غ : gh	ه : h
ث : ts	س : s	ف : f	ي : y
ج : j	ش : sy	ق : q	ء : a
ح : h	ص : sh	ك : k	
خ : kh	ض : dl	ل : l	
د : d	ط : th	م : m	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

أو (aw)

أي (ay)

أُ (u)

إي (i)

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Originalitas Penelitian	8
H. Definisi Istilah.....	12
I. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15

1. Hakikat Pengembangan	15
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	16
3. Media Pop-Up Book 3D.....	23
4. Pembelajaran Tematik.....	27
B. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III.....	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan.....	35
D. Uji Produk	37
E. Jenis Data.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	48
HASIL PENGEMBANGAN	48
A. Proses Pengembangan	48
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	59
C. Revisi Produk	69
BAB V.....	72
PEMBAHASAN	72
A. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	72
B. Respon Siswa terhadap Pop-Up Book 3D.....	75
BAB VI.....	81
PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Fokus Penelitian, Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian ..	10
Tabel 2. 1 Materi Pembelajaran Tematik Berdasarkan KD	30
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media	45
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Respon Media	46
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi.....	50
Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Bahasa	59
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Materi.....	61
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli Materi	63
Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Media.....	64
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Media	65
Tabel 4. 8 Data Hasil Validasi Pembelajaran.....	66
Tabel 4. 9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	67
Tabel 4. 10 Hasil Data Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 4. 11 Bagian Revisi Produk.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Skema penelitian model ADDIE	35
Gambar 4. 1 Desain Cover Media Pop-Up Book 3D.....	53
Gambar 4. 2 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman pertama.....	55
Gambar 4. 3 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman kedua.....	55
Gambar 4. 4 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman ketiga.....	56
Gambar 4. 5 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman keempat	56
Gambar 4. 6 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman kelima.....	56
Gambar 4. 7 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman keenam.....	57
Gambar 4. 8 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman ketujuh.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian	87
LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	88
LAMPIRAN 3 Hasil Wawancara Analisis Permasalahan	89
LAMPIRAN 4 Surat Validasi Bahasa.....	91
LAMPIRAN 5 Surat Validasi Materi	92
LAMPIRAN 6 Surat Validasi Media	93
LAMPIRAN 7 Surat Validasi Pembelajaran	94
LAMPIRAN 8 Lembar Validasi Bahasa	95
LAMPIRAN 9 Lembar Validasi Materi	96
LAMPIRAN 10 Lembar Validasi Media	97
LAMPIRAN 11 Lembar Validasi Pembelajaran.....	98
LAMPIRAN 12 Instrumen RPP	99
LAMPIRAN 13 Lembar Kuisisioner Respon Siswa.....	105
LAMPIRAN 14 Dokumentasi.....	106
LAMPIRAN 15 Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	110

ABSTRAK

Febriyanti, Dwi Nanda. 2023. Pengembangan Media *Pop-Up Book 3D* pada Pembelajaran, Tematik kelas I MI Negeri 4 Jombang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Kata kunci : pengembangan media, *pop-up book 3d*, pembelajaran tematik

Pengembangan media merupakan usaha yang dilakukan untuk menyempurnakan suatu media menjadi lebih berkembang dengan inovasi baru. Salah satu jenis media dalam pembelajaran adalah *Pop-Up Book 3D* yaitu berupa bahan ajar berbentuk buku cetak yang memiliki kesan timbul (3 dimensi) ketika dibuka. Pengembangan media *pop-up book 3d* pada penelitian ini berupa bahan ajar untuk kelas I materi Tematik Tema 8 Peristiwa Alam yang divalidasi oleh validator sebelum diterapkan dalam pembelajaran kelas I MI Negeri 4 Jombang.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses dalam menghasilkan dan mengembangkan media *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran Tematik kelas I dengan sesuai tingkat kevalidannya. Serta mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Pop-Up Book//3D* pada Pembelajaran Tematik kelas I. Penelitian ini termasuk pada penelitian *Reseach and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE berupa lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket oleh para validator dan respon siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian dan pengembangan media ini menghasilkan produk media *Pop-Up Book 3D* dengan hasil validasi bahasa memperoleh 72,5%, hasil validasi materi memperoleh 95%, hasil validasi media memperoleh 90%, dan hasil validasi pembelajaran memperoleh 97,5%. *Media Pop-Up Book 3D* juga memperoleh penilaian respon siswa dengan hasil 93,4% dengan kriteria positif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book 3D* merupakan media yang valid dan positif diterapkan kepada siswa.

ABSTRACT

Febriyanti, Dwi Nanda. 2023. Development of 3D Pop-Up Book Media for Thematic Learning for class I MI Negeri 4 Jombang. Thesis. Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Keywords : media development, 3d pop-up book, thematic learning“

Media development is an effort made to accomplish a media to be more developed with new innovations. One of media types in learning is the 3D Pop-Up Book, which is a teaching material in the form of a printed book that has a raised impression (3 dimensions) when opened. The development of 3d pop-up book media in this study is in the form of teaching materials for class I Thematic material Theme 8 Natural Events which are validated by the validator before being applied in class I MI Negeri 4 Jombang.

The purpose of this research and development is to describe the process of producing and developing 3D Pop-Up Book media in class I Thematic learning according to its validity level. As well as knowing and describing student's responses to Pop-Up Book 3D media in class I Thematic Learning. This research is included in Research and Development (R&D) research using the ADDIE research model in the form of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used in this study is questionnaires by validators and student responses, observations, interviews, and documentation. Data were analyzed quantitatively and qualitatively.

The research and development of this media produced Pop-Up Book 3D media products with language validation result obtained 72,5%, material validation result obtained 95%, media validation result obtained 0%, and learning validation result obtained 97,5%. The Pop-Up Book 3D media also obtained annassessment of student responses with a positive result of 93,4%. Basedlon these result, it can be concludedlthat the 3D Pop-Up Book medialis a valid and positive media applied tojstudents.

مستخلص البحث

فيريانتي، دوي ناندا. ٢٠٢٣. تطوير وسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد على التعلم الموضوعي في الفصل الأول بمدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة جومبانج. قسم التربية المعلم المدرسة الإبتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرفة : مريم فائزة الماجستير

الكلمات المفتاحية : تطوير الوسائط، لكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد، التعلم الموضوعي

تطوير الوسائط هو جهد يبذل لإتقان الوسائط لتكون أكثر تطوراً مع الابتكارات الجديدة. أحد أنواع الوسائط في التعلم هو الكتاب المنبثق ثلاثية الأبعاد وهو المادة التعليمية بشكل كتاب مطبوع الذي له انطباع مرتفع (٣ أبعاد) عند فتحه. كان تطوير وسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد في هذا البحث بشكل المواد التعليمية للفصل الأول بالمواد الموضوعية الثامنة عن الأحداث الطبيعية التي تم التحقق بصحتها من قبل المدقق قبل تطبيقها في عملية تعلم بالفصل الأول في مدرسة الإبتدائية الحكومية الرابعة جومبانج.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو وصف عملية إنتاج وتطوير وسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد في الفصل الأول من التعلم الموضوعي وفقاً لمستوى صلاحيتها. وأيضاً لمعرفة ووصف استجابات الطلاب لوسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد في الفصل الأول بالتعلم الموضوعي. تم تضمين هذا البحث بنوع البحث والتطوير (Research and Development) وبمодج ADDIE بشكل خمس مراحل، وهو التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. استخدمت الباحثة أسلوب جمع البيانات وهي بالاستبيانات من قبل المدققين وإجابات الطلاب والملاحظات والمقابلات والتوثيق. وتحليل البيانات بمدخل الكمي والكيفية.

ينتج هذا البحث والتطوير منتج وسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد بنتيجة التحقق من اللغة ٧٢,٥٪ ونتيجة التحقق من صحة المواد ٩٥٪ ونتيجة التحقق من صحة الوسائط ٩٠٪ ونتيجة التحقق من صحة التعلم ٩٧,٥٪. وأيضاً على تقييم استجابات الطلاب بنتيجة ٩٣,٤٪ بشكل الإيجابي. بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن وسائط الكتاب المنبثق بثلاثية الأبعاد هي وسائط صحيحة وإيجابية يتم تطبيقها على الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menjadi sangat penting dalam kehidupan dimasa pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Dengan pendidikan tingkat sekolah dasar, potensi pada diri seseorang dapat berkembang baik melalui proses belajar mengajar yang berkualitas dan menyenangkan. Namun fakta di lapangan yang terjadi bahwasanya masih terdapat proses pembelajaran yang berjalan kurang efektif. Dimana hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemenuhan komponen pembelajaran secara menyeluruh. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah media belajar. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I yang mengatakan bahwa “Penggunaan media disini masih sangat minim, hanya beberapa guru saja yang menggunakan media seadanya di kelas. Biasanya bapak ibu guru terkendala oleh waktu dan keahlian untuk menyiapkan atau membuat media”.

Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa harus terjalin dengan baik. Seorang guru menjadi salah satu aspek terpenting yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki penguasaan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran. Salah satunya dalam mengelolah penyampaian materi kepada siswa. Fakta yang diperoleh dari kegiatan observasi bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan buku tematik dan menerapkan alat seadanya sebagai media belajar. Sehingga siswa kurang bersemangat dan merasa bosan dengan pembelajaran yang terkesan monoton.

Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran juga didukung oleh adanya sarana prasarana yang memadai. Fakta yang didapatkan pada lapangan bahwasanya sarana prasarana yang tersedia masih kurang memadai. Belum tersedianya LCD dan proyektor dalam setiap kelas yang mendukung proses pembelajaran. Sekolah menyediakan LCD dan proyektor yang dapat digunakan secara bergantian. Pada beberapa ruang kelas juga memiliki kendala aliran listrik mati dan belum diperbaiki. Sesuai dengan hasil wawancara pada salah satu guru yang menyatakan bahwa “Menggunakan LCD dan proyektor sebenarnya sudah ada dan menyediakan. Akan tetapi belum setiap kelas memilikinya, sehingga media yang sering diberikan adalah jenis media konvensional. Disisi lain peserta didik tidak diperkenankan untuk membawa *handphone* atau alat elektronik lainnya”.

Penelitian pra lapangan yang dilakukan di MI Negeri 4 Jombang berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan praktek mengajar di sekolah tersebut. Peneliti mendapatkan hasil bahwasanya penerapan komponen pembelajaran secara keseluruhan belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Dimana penggunaan media pembelajaran di MI tersebut masih belum maksimal dan belum merata. Masih terdapat beberapa guru yang belum menggunakan media dengan maksimal bahkan ada juga guru yang tidak menerapkan media sama sekali pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan salah satu guru “Biasanya hanya menggunakan benda yang berada didalam kelas. Para guru disini memiliki banyak kesibukan sendiri dirumah. Terkadang hanya bapak ibu guru yang memiliki waktu luang lebih saja yang sempat membuat media. Jadi dapat dikatakan kurang terpenuhi”.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 4 Januari 2023 dan melakukan wawancara dengan guru kelas 1 pada MIN 4 Jombang, yaitu Ibu Umi Nur Widiyahti, S.Pd. dengan hasil yang diperoleh adalah penggunaan media pembelajaran yang memang belum bervariasi dan menyeluruh, utamanya jenis media visual dan hanya sebagian guru yang memiliki waktu luang lebih untuk membuat media pembelajaran sendiri sesuai dengan kreatifitas. Beliau juga berharap dengan adanya penelitian ini, nantinya peneliti dapat mengembangkan serta menginovasikan media pembelajaran dengan baik agar para siswa lebih tumbuh semangat dan motivasi belajarnya meningkat (Widiyahti, 2023).

Media yang mampu diterapkan dengan baik akan memberikan manfaat bagi siswa dan juga bagi guru. Sesuai dengan pendapat salah satu guru di sekolah yang menyatakan bahwa “Secara tidak langsung bagi guru sendiri lebih mudah untuk mengendalikan proses pembelajaran. Istilahnya media sebagai alat bantu juga dan mudah menarik perhatian para siswa”. Melalui penggunaan media yang tepat maka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Media yang dapat digunakan pada umumnya juga terdiri atas beberapa jenis dan menyesuaikan dengan kebutuhan. Menyesuaikan dengan fakta di lapangan bahwa media yang bisa diterapkan ialah dengan model konvensional pada tingkat kelas rendah. Siswa yang mudah bosan akan cenderung tidak memerhatikan apa yang dijelaskan oleh gurunya. Disisi lain terdapat juga siswa yang cenderung lebih senang apabila menggunakan alat bantu berupa media dan tidak hanya buku pelajaran.

Salah satu jenis media konvensional yang dapat digunakan dalam

pembelajaran yaitu *Pop-Up Book*. Media *Pop-Up Book* juga mampu menarik perhatian siswa agar lebih semangat dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Utamanya pada pembelajaran tematik yang menyajikan gabungan dari beberapa mata pelajaran menjadi salah satu sebab untuk melakukan pengembangan media karena dinilai lebih praktis. Selain itu, pembelajaran pada tingkat kelas satu masih merupakan masa peralihan metode belajar anak bermain dan belajar sehingga memerlukan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu sebagai rujukan dan menjadi dasar yang mendukung penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media jenis *pop-up book* memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas pembelajaran. Pada jurnal oleh Nino Indrianto dan Kurniawati yang membahas pengembangan media jenis *Pop-Up Book* tema Peristiwa Alam di MIN 4 Jember, dengan hasil penelitian tersebut yaitu terdapat perubahan sebesar 25% dalam perolehan hasil belajar siswa (Indrianto & Kurniawati, 2020). Selanjutnya, skripsi Gusma Dwi Peradianita yang membahas pengembangan media *Pop-Up Book* Berbasis *3D* pada pelajaran PKN Kelas I SD/MI, dengan hasil yang menunjukkan bahwa adanya respon positif dengan kategori rata-rata sangat baik dan menarik oleh seorang guru maupun siswa terhadap penggunaan media *pop-up book* pada suatu pembelajaran (Peradianita, 2020).

Berdasarkan penjabaran uraian tersebut, peneliti merencanakan untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **Pengembangan Media *Pop-Up Book 3D* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I MI Negeri 4 Jombang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran tematik kelas I?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran tematik kelas I?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Menghasilkan dan mengembangkan media *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran tematik kelas I.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran tematik kelas I.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah mampu menambah informasi ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa pada pembelajaran tematik pada tingkat Sekolah Dasar atau

Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui media *Pop-Up Book* siswa diharapkan mampu memahami dan dapat memudahkan dalam mempelajari materi pada pembelajaran tematik. Selain itu, siswa diharapkan mampu lebih aktif dan lebih mudah menerima materi pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menggunakan media pembelajaran di kelas. Selain itu, memudahkan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagi pemegang kebijakan sekolah untuk lebih peduli dan mau melakukan perbaikan dan kemajuan proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan media *Pop-Up Book 3D* di MI Negeri 4 Jombang.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan, peneliti memberikan beberapa dugaan diantaranya:

a. Dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan membantu memberi

kesan positif pada siswa.

- b. Menjadi suplemen dan sebagai sarana bagi guru dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran.
- c. Karakter mandiri siswa dalam proses belajar mampu lebih terbentuk tanpa bergantung kepada orang lain.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengembangkan media *Pop-Up Book 3D* untuk dijadikan instrumen pembelajaran siswa kelas I pada MI Negeri 4 Jombang terdapat beberapa problem karena keterbatasan:

- a. Pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media saja, karena peneliti ingin mengetahui penilaian terhadap media yang dikembangkan.
- b. Penggunaan media yang kurang maksimal terjadi pada seluruh jenjang kelas, namun penelitian ini dilakukan pada kelas satu dikarenakan kesesuaian dari karakter siswa dengan jenis media yang sanggup peneliti kembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk dalam bentuk buku cerita timbul dengan kesan tiga dimensi yang digunakan sebagai alat atau sarana yang menunjang proses pembelajaran tematik kelas I di MI Negeri 4 Jombang. Adapun spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Pengembangan media berwujud media cetak, terdiri atas buku dilengkapi dengan teks bergambar dan memiliki unsur tiga dimensi.
2. Desain sampul media ini menggunakan *hardcover* agar tidak mudah rusak dan lebih tahan air.

3. *Pop-Up Book 3D* didesain dengan unsur elemen tiga dimensi yang memberi kesan timbul ketika halaman dibuka.
4. Bentuk fisik produk berukuran 35 cm x 28 cm
5. Isi dalam *Pop-Up Book 3D* :
 - 1) Sampul buku bagian depan dan sampul bagian belakang
 - 2) Menggunakan kertas berbahan *art paper*
 - 3) Isi media berupa :
 - a) Slide 1 berisi data diri dan KD pembelajaran
 - b) Slidel2 berisi/peristiwa siang/hari
 - c) Slide 3 berisi peristiwa/malam hari
 - d) Slide 4 berisi lagu anak “Matahari Terbenam” dan mengenal bunyi
 - e) Slide 5 berisi mengenal pancasila dan aktivitas yang berkaitan dengan sila pertama
 - f) Slide 6 berisi aktivitas yang berkaitan dengan pancasila sila kedua dan sila ketiga
 - g) Slide 7 berisi aktivitas yang berkaitan dengan pancasila sila keempat dan sila kelima

G. Originalitas Penelitian

Peneliti menemukan beberapa peneliti yang terkait dengan pengembangan media *pop-up book* pada suatu materi pembelajaran SD/MI guna membuktikan originalitas, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang pertama yaitu oleh Putri Rahayu Ningsih tahun 2020. Penelitian ini mengkaji pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran tematik. Dengan harapan melalui media pembelajaran

tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

- b. Penelitian kedua oleh Farah Fauzia tahun 2020. Penelitian tersebut mengkaji mengembangkan media *pop-up book* pada pembelajaran tematik tema suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- c. Penelitian ketiga oleh Desy Suci Ramadayanti tahun 2022. Penelitian tersebut mengkaji pengembangan media *pop-up book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa alam. Melalui media pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada tema peristiwa alam.
- d. Penelitian keempat oleh Mahmudah, S.Pd. tahun 2019. Penelitian tersebut mengkaji pengembangan media *pop-up book* pada materi “Haji” untuk siswa kelas V. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah semangat dan motivasi para siswa dalam belajar secara mandiri dan memberi kemudahan dalam memahami materi.
- e. Penelitian kelima oleh Nino Indrianto dan Kurniawati tahun 2020. Penelitian tersebut mengkaji pengembangan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa alam. Melalui media pembelajaran tersebut diharapkan hasil belajar pada tema peristiwa alam bagi siswa kelas 1 dapat meningkat.
- f. Penelitian keenam oleh Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi dan Alexander Hamonangan Simamora tahun 2018. Penelitian tersebut mengkaji pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada mata pelajaran IPA. Penelitian tersebut dengan harapan melalui media dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran IPA.

Tabel 1.1 Fokus Penelitian, Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian

“Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian”	“Fokus Penelitian”	“Persamaan”	“Perbedaan”	“Orisinalitas Penelitian”
“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Book</i> pada Pembelajaran Tematik kelas IV SD/MI (Putri Rahayu Ningsih, 2020)”	“Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran <i>pop up book</i> yang membantu guru dalam pembelajaran tematik”	“Pengembangan media pop-up book”	“Pengembangan media pop-up book pembelajaran tematik pada kelas IV SD/MI”	“Pengembangan media pop-up book pembelajaran tematik kelas IV di MI Masyariqul Anwar dan SDN 4 Gedong Air Bandar Lampung”
“Pengembangan Media <i>Pop-up Book</i> Tema Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Kelas IV SD/MI (Farah Fauzia, 2020)”	“Penelitian ini berfokus pada <i>pop-up book</i> pembelajaran tematik tema suku bangsa dan budaya di Indonesia”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> ”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> pada pembelajaran tematik pada kelas IV tema suku bangsa dan budaya di Indonesia”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> pada tematik kelas IV SD Negeri 1 Sanden”
“Pengembangan Media <i>Pop Up Book</i> dalam Meningkatkan Hasil belajar pada Tema Peristiwa Alam Kelas 1 di SDN Wanagiri (Desy Suci Ramadayanti, 2022)”	“Penelitian ini berfokus pada media <i>pop up book</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa alam”	“Pengembangan media pembelajaran <i>pop up book</i> tema peristiwa alam pada kelas 1”	“Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”	“Pengembangan media <i>pop up book</i> tema peristiwa alam pada siswa kelas 1 SDN Wanagiri”

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Pop Up Book</i> pada Materi Haji untuk Kelas V MI Yaumi Grobongan (Mahmudah, S.Pd., 2019)”	“Penelitian ini berfokus pada <i>pop up book</i> untuk materi “Haji” bagi siswa kelas V”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> ”	“Pengembangan media <i>pop up book</i> pada materi “Haji” bagi siswa kelas V”	“Pengembangan media <i>pop up book</i> pada materi “Haji” untuk siswa kelas V MI Yaumi Grobongan”
“Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Peristiwa Alam Siswa Kelas I MIN 4 Jember (Nino Indrianto dan Kurniawati, 2020)”	“Penelitian ini berfokus pada media <i>pop up book</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada tema peristiwa alam”	“Pengembangan media pembelajaran <i>pop up book</i> tema peristiwa alam pada kelas 1”	“Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”	“Pengembangan media <i>pop up book</i> tema peristiwa alam pada siswa kelas 1 di MIN 4 Jember”
“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar (Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, dan Alexander Hamonangan Simamora, 2018)”	“Penelitian ini berfokus pada media <i>pop-up book</i> pada mata pelajaran ipa untuk kelas III”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> ”	“Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran ipa”	“Pengembangan media <i>pop-up book</i> pada mata pelajaran ipa kelas III di SD Mutiara Singaraja”

H. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan uraian yang bermanfaat agar ketika menafsirkan judul penelitian tidak terjadi kesalahan. Definisi istilah yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini diuraikan berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian merupakan suatu usaha atau kegiatan lebih yang dilakukan seorang peneliti pada produk maupun suatu teori yang ada. Usaha lebih tersebut sebagai penyempurna suatu produk atau teori menjadi lebih berkembang dengan adanya suatu inovasi baru. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media belajar yang diharapkan mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.
2. Media pembelajaran ialah suatu alat atau benda yang digunakan seorang pengajar atau guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Media tersebut memiliki peran dalam mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa karena dapat merangsang pikiran dan menarik perhatian siswa.
3. *Pop-Up Book 3D* merupakan suatu jenis media belajar yang memiliki wujud berbentuk sebuah buku, tersedia beberapa gambar yang akan bergerak ketika lembarannya dibuka. Buku tersebut mempunyai unsur elemen tiga dimensi sehingga gambar yang disajikan terlihat lebih nyata dan menarik perhatian siswa terutama jenjang SD/MI.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran pada jenjang SD/MI yang merupakan hasil dari gabungan beberapa materi pelajaran yang saling

berkaitan dan disajikan dalam bentuk tema. Pembelajaran tematik lebih mengutamakan siswa untuk mampu bersikap lebih aktif dengan praktek secara langsung.

I. Sistematika Pembahasan

Laporan penelitian ini penulisannya terdiri dari esai yang meliputi enam bab: (1) Pendahuluan, (2) Kajian Pustaka, (3) Metode Pengembangan (4) Pemaparan Penelitian, (5) Pembahasan dan (6) Kesimpulan. Penjelasan singkat tentang setiap bagian dari studi penelitian pengembangan disebutkan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama yaitu menjelaskan tentang pendahuluan sebagai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup dan manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, penjelasan fungsional dan struktur pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua yaitu kajian pustaka yang berisikan tentang kerangka berpikir, serta landasan teori yang meliputi; 1) Hakikat Pengembangan, 2) Media Pembelajaran, 3) Media *Pop-Up Book 3D*, 4) Pembelajaran Tematik.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga menyajikan pemaparan prosedur atau tata cara yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar, seperti jenis penelitian, model, dan prosedur pengembangan serta pengujian terhadap produk.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Bab keempat menyajikan proses pengembangan, penyajian dan analisis data, uji produk, dan revisi produk.

BAB V PEMBAHASAN

Bab kelima berisi perihal pernyataan yang membahas produk hasil pengembangan, penyampaian informasi, pembuktian produk, data kinerja dan efektivitas, serta daya tarik maupun pengujian siswa.

BAB VI PENUTUP

Bab keenam diakhiri dengan esai sebagai penutup, kesimpulan tentang hasil pengembangan media pembelajaran, maupun masukan atau saran bagi pemanfaatan selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pengembangan

Istilah pengembangan memiliki pengertian sebagai proses atau usaha perubahan dalam mengembangkan serta memvalidasi sesuatu yang berupa proses, produk, atau rancangan (Hernamaya, 2021). Oleh karena itu pengembangan dapat diartikan sebagai inovasi atau perubahan dalam mengembangkan suatu produk. Hanafi menyebutkan bahwa pengembangan adalah kajian teratur terhadap desain, dan evaluasi program pembelajaran, proses, dan produk yang memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, serta keefektifan (Ramadayanti, 2022).

Dalam pendidikan, pengembangan ialah sekumpulan proses untuk mengembangkan sebuah produk yang digunakan oleh sekolah secara efektif untuk menambah kemampuan teknis, pemahaman, konseptual, dan tingkah laku yang sesuai dengan proses pembelajaran dengan menghiraukan potensi dan kompetensi dalam belajar siswa (Cahyadi, 2019). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan ialah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang terhadap suatu produk atau suatu teori yang sedang diteliti sebagai penyempurna agar lebih berkembang. Peneliti juga beranggapan bahwa dengan terjadinya pengembangan maka terdapat perubahan menjadi lebih baik lagi dari yang sebelumnya.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki pengertian yaitu sebuah alat, sarana atau segala sesuatu sebagai pengantar atau perantara sesuatu lainnya, sedangkan media dalam pendidikan berarti suatu alat atau sarana sebagai perantara antara pemberi informasi pendidikan dengan penerima informasi pendidikan dalam sebuah proses pembelajaran. Pemberi informasi pendidikan yang dimaksud yaitu seorang pendidik atau guru, dan penerima atau sasaran informasi tersebut adalah seorang siswa. Jadi media memiliki peran sebagai penyampai informasi sesuai pendapat Suryani, Setiawan dan Putri bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan proses penyaluran informasi yang menarik perhatian siswa (Khadijah et al., 2021).

Media adalah segala yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, juga dapat membangkitkan daya pikir, perasaan, dan kehendak siswa. Kemudian mendorong terciptanya pembelajaran yang menambah pengetahuan baru bagi diri seorang siswa dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Hamid et al., 2020). Pengertian lebih singkatnya media adalah perantara atau pengatur pesan dari pengirim ke penerima pesan (Kustan & Darmawan, 2020). Menurut Restian dan Sari mendeskripsikan bahwa media sebagai fasilitator untuk penyampai materi pada siswa agar lebih mudah menerima dan memahaminya serta meningkatkan hasil belajar (Restian & Sari, 2019).

Sedangkan menurut Feri Tirtoni media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan menunjang efektifitas belajar siswa karena menciptakan rasa tertarik serta menimbulkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas (Tirtoni, 2018). Pendapat lain, yaitu menurut Nurdin dan Adriantoni mendeskripsikan media merupakan alat yang menyalurkan pesan, dapat membangkitkan daya pikir, perasaan, serta ketertarikan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga mendorong proses belajar mengajar terjadi. Meskipun media ajar bukan sebagai faktor penentu, namun media memiliki peran yang sangat penting disamping komponen-komponen lain dalam keberhasilan proses belajar mengajari (Khadijah et al., 2021).

Menurut uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah alat atau benda yang digunakan membantu penyampaian informasi pendidikan oleh guru kepada siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Proses penyampaian informasi yang dimaksud disini adalah kegiatan atau proses yang bertujuan agar para siswa menjadi tahu dan paham terhadap informasi berupa ilmu yang disampaikan oleh guru. Peneliti juga menambahkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses dalam mengembangkan media atau alat yang membantu proses belajar mengajar dan memudahkan seorang guru dalam menjelaskan mata pelajaran, juga memudahkan siswa untuk menerima materi.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting karena

media adalah suatu alat yang memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan belajar. Terdapat fungsi utama media dalam proses pembelajaran, antara lain:

1) Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

Dalam setiap penyampaian materi pembelajaran, seorang pendidik memerlukan alat bantu yaitu media yang akan membantu mempermudah guru dalam memberi penjelasan sekaligus mempermudah siswa pada pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Peneliti berpendapat bahwa jika hanya menggunakan buku cetak tanpa disertai media, pada materi yang sulit dipahami akan kurang efektif dan kemungkinan juga mengakibatkan siswa sedikit kesulitan memahami materi.

Oleh karena itu guru memerlukan penggunaan media sebagai alat bantu agar materi yang sulit dipahami tersebut dapat tersampaikan dan siswa akan memahami dengan baik (El Khuluqo, 2017). Selain itu, dengan menggunakan bantuan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, fungsi media tidak lain memiliki landasan sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Segala ilmu atau informasi pendidikan yang diterima oleh siswa diperoleh melalui adanya sumber belajar. Begitu juga dengan media pembelajaran yang termasuk salah satu jenis sumber belajar. Bentuk

sumber belajar antara lain yakni, manusia, buku atau materi ajar, lingkungan sekitar, dan media (Ningsih, 2020).

Manusia sebagai pelaku pendidikan yang meliputi seorang guru dan siswa, buku sebagai bahan ajar yang berisi materi pelajaran, dan lingkungan sekitar sebagai tempat atau ruang yang ditempati untuk kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru menyampaikan ilmu pelajaran atau sesuatu yang akan diajarkan kepada para siswa, sehingga memudahkan tercapainya pemahaman pada materi yang disampaikan (El Khuluqo, 2017).

Sedangkan Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad) mengemukakan pendapat mengenai fungsi dari media pembelajaran jenis visual antara lain:

- 1) Fungsi Atensi (inti media), ialah sebagai alat yang menarik dan memfokuskan pusat perhatian siswa untuk fokus serta konsentrasi pada materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif (tingkat kesenangan), dimana siswa dapat senang menikmati membaca *teks* atau melihat gambar yang disajikan, yang nantinya melalui gambar tersebut juga dapat membangkitkan perasaan sehingga timbul sikap siswa sehubungan dengan informasi yang diterima.
- 3) Fungsi Kognitif (pemahaman), dimana media jenis visual disini berguna dalam mempermudah dan mempercepat tercapainya tujuan

pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung pada gambar.

- 4) Fungsi Kompensasi (memfasilitasi), yaitu dimana media ini dapat membantu siswa yang cenderung disleksia dalam membaca untuk mengatur dan menghafal informasi pada *teks* materi (Wahid, 2018).

Berdasarkan uraian disebutkan, peneliti berpendapat keberadaan suatu media dalam sebuah pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting bagi keberhasilan sesuai tujuan pembelajaran. Dimana diantara fungsi tersebut sangat memberikan pengaruh baik serta dampak yang positif bagi guru maupun siswa sendiri. Karena dengan adanya media, seorang guru dapat terbantu dalam penyampaian ilmu pengetahuan yang layak didapatkan seorang siswa dan dengan media belajar juga sumber belajar yang dibutuhkan menjadi lebih bervariasi.

Selain mempunyai fungsi yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, media juga bermanfaat bagi berjalannya kegiatan belajar mengajar. Manfaat tersebut pentingnya dapat diterima dan dirasakan sendiri oleh seorang guru, siswa, maupun lembaga pendidikan. Menurut Sanaky yang tertulis dalam bukunya Media Pembelajaran, menjabarkan manfaat atau kegunaan media yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dapat lebih menarik daya tarik siswa sehingga mendorong untuk termotivasi dalam belajar.
- 2) Materi pembelajaran lebih jelas artinya, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan belajar mempelajari materi tersebut.

- 3) Metode pengajarannya lebih fleksibel dan bervariasi, tidak hanya metode ceramah dimana penjelasan secara lisan yang hanya melalui penjelasan guru saja. Sehingga pembelajaran berjalan kondusif dan siswa tidak bosan.
- 4) Siswa akan dominan terlibat kegiatan belajar karena selain sebagai penyimak dan juga sebagai pendengar penjelasan guru, akan tetapi juga lebih aktif dalam mengamati, memahami, serta bertindak dan menunjukkan secara langsung (Hernamaya, 2021).

Terkait manfaat media pembelajaran, peneliti beranggapan bahwa fungsi dan manfaat mempunyai makna yang hampir sama yaitu saling memberikan pengaruh yang baik. Akan tetapi menurut peneliti, manfaat lebih menjabarkan pada aspek nilai kegunaan dengan menjelaskan hasil dan sedangkan fungsi mendeskripsikan pada suatu kinerja atau dukungan. Jadi fungsi lebih kepada bagaimana bentuk prosesnya dan manfaat kepada bagaimana hasil yang diperolehnya.

c. Faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor antara lain:

1) Objektivitas

Penentuan media pembelajaran oleh guru tidak boleh dengan menentukan jenis media pembelajaran yang akan diterapkan nantinya atas kemauan pribadi tanpa memperhatikan kebutuhan dari siswa. Oleh karena itu, penentuan dan pembuatan media harus bersifat objektif berdasarkan

kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan dan menyesuaikan kebutuhan dari siswa. Seorang guru juga harus menerima berbagai masukan dan saran agar pemilihan media yang hendak diterapkan tersebut tepat dengan tujuan dari pembelajaran (Ningsih, 2020).

2) Program pengajaran

Adanya kesesuaian antara program pengajaran dengan kurikulum yang berlaku sangat penting untuk diperhatikan. Penyusunan program tersebut baik berupa isi, struktur, dan aspek lain dalam jangka waktu yang lama. Sehingga media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen yang termasuk dalam program pengajaran dalam suatu pembelajaran.

3) Sasaran program

Sasaran program dalam hal pemilihan media ialah agar para siswa mendapatkan informasi yang tepat dalam sebuah pembelajaran. Peserta didik atau siswa pada tingkat usia yang rendah dengan siswa pada tingkat usia tinggi memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan tersebut dalam hal cara berpikir, daya berimajinasi, kebutuhan, dan juga daya tahan dalam belajar (Ningsih, 2020).

4) Situasi dan kondisi

Kondisi lingkungan sekitar yang baik akan memberikan pengaruh pada proses pembelajaran. Dengan situasi dan kondisi yang mendukung maka proses pembelajaran akan memberikan dampak yang baik pada siswa. Sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik akan sangat mempengaruhi kesesuaian penggunaan media pembelajaran.

5) Kualitas teknik

Kualitas teknik pada suatu media yang akan digunakan oleh guru harus sangat diperhatikan dengan baik. Karena selain kualitas produk, teknik juga harus berkualitas dan bermakna. Produk yang baik tidak akan dikatakan berhasil apabila tidak diimbangi dengan kualitas teknik yang berjalan sempurna.

6) Efektifitas dan efisiensi penggunaan

Efektifitas pembelajaran berkaitan dengan sebuah hasil yang diharapkan, sedangkan keefisienan penggunaan berkaitan dengan proses pencapaian dari hasil pembelajaran. Dikatakan efektif dalam penggunaan media apabila mampu mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menjadi solusi sesuai permasalahan penelitian yang dilakukan. Sedangkan dikatakan efisien apabila tidak memakan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran banyak untuk dikeluarkan dalam mencapai tujuan pembelajaran (El Khuluqo, 2017).

Pemilihan media yang akan diterapkan dalam sebuah pembelajaran tentunya harus penuh perhatian serta ketelitian. Karena hal tersebut sangat berpengaruh pada pelaksanaan dan hasil yang diperoleh nantinya. Oleh sebab itu peneliti menguraikan beberapa hal yang menjadi faktor dalam penentuan media belajar yang akan diterapkan sebagaimana uraian diatas.

3. Media Pop-Up Book 3D

a. Pengertian Media Pop-Up Book 3D

Media Pop-Up Book 3D merupakan satu dari jenis media bergerak

yang berbentuk buku dan memiliki unsur tiga dimensi (Oktaviarini, 2017). Materi ajar yang terdapat dalam media jenis ini disajikan berupa buku disertai *teks* singkat dan gambar yang menarik sehingga dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Gambar pada *Pop-Up Book 3D* sengaja disusun dengan bentuk seperti wujud asli dan memiliki kesan timbul.

Dengan memiliki unsur tiga dimensi yang diartikan dengan suatu benda yang dapat dilihat dari berbagai sudut yang berbeda dan memiliki ruang, volume, atau isi. Seperti yang dikutip pada jurnal pendidikan, salah satu pendapat Sulastri mengatakan bahwa media *Pop-Up Book* ialah sebuah bahan ajar dengan elemen kertas yang dapat dibuat dengan tahapan memanipulasi sehingga dapat terlihat nyata (Ningsih, 2020). Sedangkan menurut Alviolita dan Huda menjelaskan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* merupakan jenis buku yang didalamnya mengandung unsur lipatan gambar yang dipotong dan dibentuk sehingga ketika halamannya dibuka dapat membentuk tiga dimensi (Alviolita & Huda, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Pop-Up Book 3D* merupakan media pembelajaran berbentuk buku dengan unsur tiga dimensi yang nyata dan menarik, dimana isinya menyajikan materi ajar yang disertai gambar bergerak bahkan berubah bentuk ketika halamannya dibuka. Penggunaan media *Pop-Up Book 3D* dinilai sangat penting karena dapat menambah variasi pembelajaran. Selain itu dengan penerapan media, dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan menumbuhkan motivasi dalam belajar sehingga meningkatkan keterlibatan siswa yang aktif terhadap proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pop-Up Book 3D

Bluemel dan Taylor memaparkan beberapa manfaat dari *pop-up book*, diantaranya:

- 1) Mengembangkan kecintaan anak terhadap buku dan minat dalam membaca.
- 2) Sebagai penghubung atau perantara bagi siswa pada jenjang usia dini sampai anak-anak sebagai yang menjembatani antara situasi kehidupan nyata dan simbol perumpamaan yang dihubungkan.
- 3) Menumbuhkan daya berpikir kritis dan jiwa kreatif bagi siswa yang lebih dewasa dan sudah mulai memiliki minat dan bakat.
- 4) Bagi siswa yang minat bacanya kecil atau rendah, atau bahkan tidak mampu belajar menggunakan bahasa asing sebagai bahasa kedua, media ini dapat memudahkan siswa tersebut memahami makna gambar yang menarik dengan lebih mudah.
- 5) Menciptakan keinginan dan dorongan bagi para siswa dalam membaca secara mandiri dan kompeten (Ningsih, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, menurut peneliti manfaat dari media belajar jenis *pop-up book 3d* lebih banyak didapatkan secara langsung. Hal ini dikarenakan menyajikan elemen tiga dimensi atau nyata sehingga dapat merangsang dan melibatkan beberapa indera sekaligus seperti indera penglihatan, peraba, maupun pendengaran, dan indera lainnya. Meskipun demikian, media belajar yang berwujud nyata atau tiga dimensi juga memberikan manfaat yang didapatkan guru dan siswa secara tidak

langsung misalnya meningkatnya *skill* mengajar yang dimiliki oleh seorang guru juga meningkatnya kemampuan yang dimiliki siswa dalam pemahaman pada pelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pop-Up Book 3D

Media *Pop-Up Book 3D* memiliki penggambaran bahan ajar yang lebih menarik dengan menampilkan gambar dengan elemen tiga dimensi dan dapat bergerak, sesuai pendapat Dzuanda (Suherman et al, 2021). Menampilkan gambar dengan elemen 3D sehingga terlihat timbul dan bisa bergerak seperti terangkat saat halaman dibuka, juga memiliki bentuk dan pola permukaan mirip dengan wujud aslinya. Media jenis *pop-up book* ini juga memiliki kemampuan untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran (Ramadhani, 2020).

Oleh karena itu minat dan rasa antusias belajar siswa secara tidak langsung akan lebih mudah tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Kelebihan lain media ini adalah dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih kondusif karena membantu siswa yang mudah bosan dengan penjelasan guru yang panjang dan cenderung monoton. Seorang guru juga memiliki kebebasan dalam mendesain media *pop-up book* disesuaikan dengan kriteria dan kebutuhan siswanya, atau dapat dikatakan bersifat fleksibel, serta mencakup beberapa materi sekaligus yang dikemas secara praktis dalam satu tempat.

Kelemahan atau kekurangan media *pop-up book* yaitu membutuhkan masa yang cukup lama dalam pembuatannya, dimana membutuhkan

ketelitian dalam meringkas materi agar dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, peneliti juga berpendapat bahwa pembuatan media juga perlu memperhatikan dalam pemilihan bahan dasar dan alat yang digunakan dengan tujuan agar tidak mudah rusak dan tahan lama. Sehingga kebanyakan dari pembuatan media ini membutuhkan biaya yang cukup banyak sesuai dengan kualitas dan ketahanan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kelemahan dari media *pop-up book* yaitu terletak pada proses perencanaan dan pembuatannya. Apabila dalam merencanakan kurang maksimal dengan pemilihan bahan yang kurang berkualitas, maka media tidak akan bertahan lama dan mudah rusak. Selain itu juga harus teliti memerhatikan pada aspek isi materi pelajarannya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik yang dibutuhkan oleh siswa.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pendekatan terpadu dimana berbagai aspek atau tema sengaja dihubungkan baik sesama mata pelajaran maupun antar mata pelajaran yang berbeda. Pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang mencakup berbagai topik yang saling berkaitan dan dikemas dalam berbagai mata pelajaran dengan harapan agar siswa dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang utuh untuk pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran tematik lebih menekankan dan mengharuskan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam mengikuti belajar mengajar di kelas (Kusairi, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri atas berbagai tema yang saling berkaitan antar mata pelajaran, sehingga pembelajaran akan bermakna. Dimana siswa dapat memahami berbagai konsep yang dipelajari melalui pembelajaran langsung dan membuat hubungan antara konsep dan antar tema pada mata pelajaran. Pembelajaran tematik ini mengutamakan keterlibatan para siswa untuk berpikir lebih aktif dan kritis dalam mengambil keputusan pada proses pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pendekatan, terdapat beberapa karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa (*Student Centered*)

Pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan konsep dari pembelajaran tematik sendiri, yaitu pendekatan yang mendorong siswa sebagai subjek aktif. Sedangkan seorang guru berperan sebagai yang memfasilitasi dan sebagai mediator yang memberi kemudahan siswa dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.

2) Memberikan pengalaman langsung (*Direct Experiences*)

Dalam hal ini, siswa diarahkan pada sesuatu yang konkret yaitu pembelajaran yang nyata dan secara langsung. Selain memahami suatu materi pelajaran secara konkret, para siswa juga mempraktekannya secara langsung materi tersebut.

3) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat tidak kaku atau luwes (fleksibel), menuntut guru harus mampu menghubungkan satu bidang dengan bidang yang lainnya. Guru juga menghubungkan materi tersebut dengan kehidupan siswa dan lingkungannya.

4) Pemisahan mata pelajaran terlihat samar

Pada pembelajaran tematik, perbedaan antar bidang pelajaran menjadi samar atau tidak terlihat jelas. Artinya, fokus pembelajaran adalah untuk menangani permasalahan yang berkaitan dengan lingkup sehari-hari.

5) Penyajian konsep utuh dari berbagai bidang

Siswa benar-benar memahami konsep dari berbagai bidang pelajaran secara utuh. Pembelajaran ini membagikan kesempatan kepada siswa bukan hanya memahami materi, namun juga mencoba, menggali, dan mempraktkannya sendiri. Sehingga diharapkan suatu saat bisa membantunya dalam memecahkan permasalahan sehari-hari.

6) Adanya efisiensi

Efisiensi dalam suatu pembelajaran menyangkut penggunaan waktu, metode, dan sumber belajar dengan benar dan tepat. Pembelajaran bertujuan untuk membekali siswa dengan pengalaman belajar secara *rill* sehingga penguasaan kompetensi tercapai secara efektif. Siswa diminta untuk mencari masalah dunia nyata di lingkungan dan menyelesaikannya di kelas (Kusairi, 2022).

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki karakteristik masing-masing begitu juga pembelajaran tematik. Dimana lingkup karakteristik

pada tematik akan lebih luas lagi dibandingkan pembelajaran yang hanya mencakup satu macam mata pelajaran. Dengan adanya karakteristik dapat lebih mengetahui perbedaan antara mata pelajaran satu dengan jenis pembelajaran lainnya.

c. Peristiwa Alam Tema 8 Sub Tema 1

Pada Pembelajaran Tematik kelas I tema8 “Peristiwa Alam” pembelajaran yang terdiri dari beberapa bidang pelajaran yang dibahas diantaranya, PPKn, Bahasa Indonesia, juga SBdP. Dimana proses pembelajaran yang dilaksanakan hanya terfokus pada tiga mata pelajaran tersebut yang saling berkaitan. Adapun materi pembelajaran pada setiap mata pelajaran tersebut sebagai berikut:

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran Tematik Berdasarkan KD

No.	Bidang	Materi
1	Bahasa Indonesia	Menentukan kosakata yang kompleks dengan peristiwa siang dan malam melalui <i>teks</i> pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.
2	PPK	Mengenal simbol-simbol sila pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
3	SBdP	Mengenal elemen musik berdasarkan lagu.

B. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi maupun siswa dalam penerimaan materi. Secara umum, media mempunyai fungsi dan manfaat meningkatkan motivasi serta minat belajar seorang siswa. Media ini mempermudah penyampaian materi secara efektif dan efisien. Dengan penggunaan media ajar tentunya, memudahkan

proses interaksi antara guru dengan siswa sehingga tidak terkesan membosankan. Karena adanya inovasi guru yang penuh kreatifitas sehingga pembelajaran tidak berjalan monoton.

Mengembangkan suatu media *Pop-Up Book* adalah salah satu keputusan yang tepat dalam lingkungan belajar saat ini. Keunggulan dari media ini pada tampilannya memiliki gambar yang menarik dan penyajian informasi yang jelas. Dengan cara ini, para siswa cenderung lebih tertarik dan mudah terdorong minat juga semangat belajarnya. Adapun dalam hadits riwayat Bukhari yang menjelaskan penggunaan media bergambar berbunyi:

خَطَّ النَّبِيُّ خَطًّا مَرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: "هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا

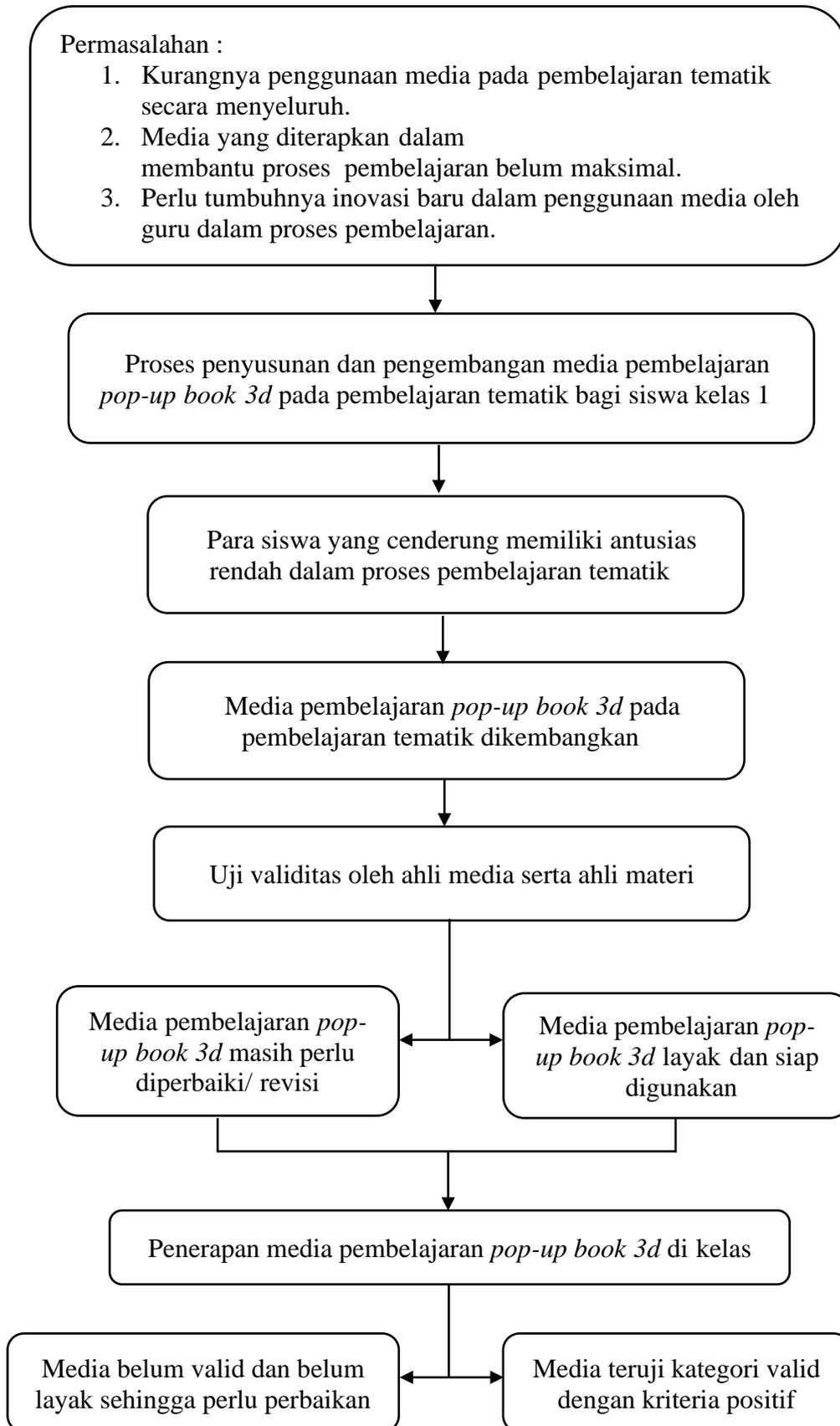
“Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”

Dalam hadis ini, Rasulullah menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia melalui visualisasi gambar. Secara tidak langsung dapat meneladani bahwa Rasulullah adalah pendidik yang sangat memahami metode dan media yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia yang lain. Penyampaian suatu informasi melalui gambar lebih mudah dipahami serta diserap oleh akal dan jiwa manusia. Hadis tersebut juga menerangkan bahwa dalam setiap proses pembelajaran pasti membutuhkan adanya media sebagai

komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dengan wujud *Pop-Up Book* yang menyajikan gambar bertujuan agar siswa dapat memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dapat berlangsung secara baik, kondusif, dan sesuai harapan dengan tanpa kesulitan yang terjadi dalam pembelajaran selanjutnya. Dapat dijabarkan diagram kerangka berpikir sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *R&D (Research and Development)* yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk tertentu dengan tahap yang dimulai dari penelitian, perencanaan produk, memvalidasi atau membuat produk, dan pengujian produk. Pengujian produk untuk mengetahui kelayakan produk ketika digunakan pada pembelajaran, dan selanjutnya terdapat tahapan revisi apabila masih ditemui kekurangan atau kesalahan pada produk. Penelitian *R&D (Research and Development)* ini digunakan dalam menghasilkan sebuah produk dengan tujuan membantu proses pembelajaran di kelas (Rayanto & Sugianti, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih jenis penelitian *R&D* dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan jenis *pop-up book* untuk pembelajaran tematik bagi kelas I MI. Tujuan dari penelitian pengembangan ini sendiri ialah dapat menghasilkan dan mengembangkan produk yang juga berguna dalam dunia pendidikan sebagai perbaikan pengembangan dan evaluasi pada sistem pendidikan.

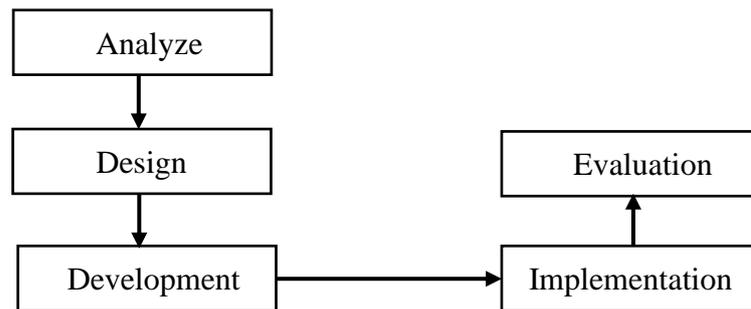
B. Model Pengembangan

Penelitian serta pengembangan pada media pembelajaran ini menerapkan model pengembangan yang beracuan pada teori *Branch*. Teori dengan istilah ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*. Teori yang terdiri atas lima tahapan yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Tahap Menganalisis
- b. Tahap Mendesain
- c. Tahap Pengembangan
- d. Tahap Pelaksanaan
- e. Tahap Perbaikan

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media *Pop-Up Book 3D* ini menerapkan model ADDIE oleh *Branch* dengan langkah–langkah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Skema penelitian model ADDIE

1. Analisis (*Analyze*)

Pada model pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis atau mengidentifikasi masalah dan perlunya mengembangkan media belajar. Peneliti melaksanakan wawancara terhadap satu dari guru kelas mengenai bagaimana penggunaan media belajar dalam pembelajaran selama ini. Selanjutnya hasil dari wawancara tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh para guru belum secara menyeluruh

dan belum bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti merancang media pembelajaran lebih bervariasi melalui pengembangan produk atau media sebagai solusi dan sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, nantinya peneliti juga menganalisis kelayakan pengembangan media dari respon pengguna produk.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun konsep untuk mewujudkan produk atau media yang telah direncanakan. Peneliti merencanakan dengan mencari sumber rujukan untuk mengembangkan media. Proses perencanaan dilakukan secara jelas dan terkonsep secara rinci karena akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikutnya. Pada tahap ini, peneliti akan mendesain suatu media pembelajaran dengan jenis tiga dimensi dan mengandung warna-warna yang menarik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan teori ADDIE yaitu merealisasikan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Peneliti akan melakukan pengembangan media berdasarkan pada desain yang telah dirancang. Tahap selanjutnya, media pembelajaran akan dikonsultasikan kevalidan oleh peneliti kepada para ahli (*validator*). Apabila media belum mencapai kriteria yang sesuai, maka dilakukan revisi media pembelajaran berdasarkan masukan atau saran yang diperoleh. Namun apabila telah layak, akan melalui tahap berikutnya yaitu penerapan oleh praktisi dengan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas I MI Negeri Jombang.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan penerapan media pembelajaran secara langsung di kelas dengan tujuan memperoleh umpan balik terhadap suatu media yang dikembangkan. Tahap implementasi juga bertujuan supaya guru menyiapkan lingkungan belajar dan mampu melibatkan siswa dengan baik dalam proses pembelajaran (F. Hidayat et al., 2021). Media pengembangan *pop-up book 3d* akan diaplikasikan langsung pada kelompok belajar siswa di kelas. Penyampaian media pembelajaran yang dikembangkan akan dilakukan secara langsung sesuai tujuan pengembangan dan kebutuhan siswa. Umpan balik terhadap media yang diperoleh sebagai bahan awal untuk tahap evaluasi berikutnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada model ini dilakukan untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media belajar yang dikembangkan. Dengan adanya tahap evaluasi, lebih dapat memenuhi kebutuhan dan kekurangan yang belum sesuai terhadap media pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti merevisi atau memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi (Mufida, 2021).

D. Uji Produk

Tahap uji coba produk guna untuk mengetahui seberapa kevalidan media pembelajaran dan mengetahui respon para siswa terhadap *Pop-Up Book 3D* pada pembelajaran Tematik. Uji coba pada media pembelajaran dilakukan dengan membagikan angket kepada ahli bahasa, ahli isi atau materi, ahli media

atau desain, dan ahli praktisi atau guru kelas. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa, uji coba dilakukan dengan membagikan angket yang bertujuan mengetahui berhasil tidaknya dari penerapan media *Pop-Up Book 3D* tersebut. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini ialah siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang sejumlah 30 siswa yang terdiri atas 11 anak untuk siswa laki-laki dan 19 anak untuk siswa perempuan. Dalam tahap uji produk ini melalui dua data jenis uji, yaitu uji ahli dan uji coba produk sebagai berikut:

1. Uji ahli

a. Desain uji ahli

Kajian ini memanfaatkan validasi pada bidang ahli desain media pembelajaran, materi, serta pendidik atau praktisi sebagai desain uji ahli dengan tujuan memperoleh data penilaian dan juga saran ataupun masukan dari para validator. Dengan begitu peneliti dapat mengetahui validitas produk yang dikembangkan agar nantinya bermanfaat menjadi acuan melaksanakan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan.

b. Subjek uji ahli

1) Ahli isi/materi

Langkah yang dilakukan dalam proses validasi materi *pop-up book 3d* diantaranya adalah:

a) Menemui validator media

b) Memberi penjelasan mengenai proses pengembangan yang telah dilakukan

- c) Menyerahkan hasil pengembangan produk atau media
- d) Memberikan instrumen angket mengenai kualitas media yang dikembangkan baik dalam segi isi maupun materi

2) Ahli desain pembelajaran

Ahli media atau desain bahan ajar pengembangan selaku penguji media berbasis cetak berwujud *pop-up book 3d* dengan adanya uraian isi dan berbagai gambar yang menarik. Pihak yang terpilih menjadi validator ini tentunya seseorang yang memiliki kemampuan lebih atau keahlian dalam bidang media belajar.

3) Ahli praktisi

Ahli praktisi atau selaku salah satu guru kelas I MI Negeri 4 Jombang dengan beberapa kriteria diantaranya:

- a) Merupakan wali kelas I MI Negeri 4 Jombang
- b) Sekolah telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian serta pengembangan media pembelajaran *pop-up book 3d*
- c) Ketersediaan waktu guru sebagai pengguna produk atau media dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Data uji ahli

Data yang dibutuhkan dalam penelitian serta pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Dimana data tersebut yang digunakan menentukan validitas produk atau media pembelajaran.

- 1) Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian berupa presentase

angket oleh para validator juga hasil respon para siswa.

- 2) Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara dengan wali kelas I dan juga saran atau masukan yang diberikan oleh validator.

2. Uji coba produk

a. Desain uji produk

Kajian penelitian pengembangan ini menggunakan desain uji produk dengan hasil ketika penggunaan media pada pembelajaran, juga ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Desain uji produk dilakukan agar kelayakan dari media pembelajaran *pop-up book 3d* yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat terlihat.

b. Subjek uji produk

Subjek pada uji coba produk pada penelitian pengembangan adalah siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang sejumlah 30 siswa.

c. Data uji produk

Data uji coba produk pada media pembelajaran ini sebagai dasar yang digunakan guna mengetahui proses pengembangan dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Dibawah ini data uji coba produk:

- 1) Hasil angket siswa, yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui suatu respon maupun tingkat kelayakan media pembelajaran *pop-up book 3d* yang telah dikembangkan.
- 2) Hasil observasi, yang dimana dilakukan observasi ketika aktivitas belajar mengajar pada pembelajaran tematik berlangsung dan

menerapkan media *pop-up book 3d* sebagai media pembelajarannya.

E. Jenis Data

Data dalam sebuah penelitian terdiri atas beberapa jenis berdasarkan cara mengolah dan menganalisis masing-masing data (Kusairi, 2022). Jenis data yang terdapat pada penelitian serta pengembangan terdiri dari dua jenis data, diantaranya data kuantitatif juga data kualitatif. Sumber data pada penelitian ini berasal dari para siswa, guru, buku pembelajaran, proses pembelajaran di kelas, dan para validator. Pemaparan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *pop-up book 3d* sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

- a. Hasil angket berisi penilaian oleh validator
- b. Hasil angket berisi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *pop-up book 3d*.

2. Data Kualitatif

- a. Hasil wawancara yang didapatkan dari narasumber yaitu guru kelas I MI Negeri 4 Jombang
- b. Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran tematik ketika media pembelajaran *pop-up book 3d*
- c. Saran, kritik, dan masukan yang diperoleh dari ahli bahasa, ahli materi, ahli desain, dan ahli praktisi atau guru.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada tahapan dalam penelitian ini peneliti mempunyai instrumen atau

alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang telah dikembangkan. Pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti menggali berbagai sumber informasi tentang penelitian yang dilakukan melalui wawancara responden yang merupakan guru kelas. Kegiatan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan segala informasi yang valid. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara langsung oleh peneliti kepada responden. Selanjutnya pemaparan beberapa hasil yang telah diperoleh peneliti pada tahapan wawancara diantaranya:

- a. Pada tahap pertama peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Umi Nur Widiyahti, S.Pd untuk mengetahui kendala ketika pembelajaran didalam kelas dan menanyakan mengenai kebutuhan yang diperlukan siswa.
- b. Tahap berikutnya yaitu wawancara terhadap guru kelas terkait dengan media yang dipergunakan sebelumnya dan mengenalkan penggunaan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini ialah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati dan mencatat segala informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Komponen yang diamati pada kegiatan observasi antara lain; aspek tingkah laku siswa dalam proses menerima pembelajaran, respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan pada saat berlangsungnya penerapan

media *pop-up book 3d*. Kegiatan observasi ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat lingkungan sekolah dan juga mengamati proses pembelajaran di kelas. Tahapan mengamati secara langsung di lapangan bertujuan untuk memperoleh data informasi secara *riil* dan nyata.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini didapatkan melalui *handphone* dengan mengambil atau mengabadikan setiap hal yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian, seperti foto pelaksanaan percobaan media dalam pembelajaran, lingkungan kelas maupun sekolah, foto bersama guru kelas I MI Negeri 4 Jombang. Dokumentasi yang diperoleh dapat berupa dokumen, foto atau gambar, catatan maupun data lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Tahapan dokumentasi dilakukan guna melengkapi bukti sebagai laporan yang masih bisa dilihat pada masa yang akan datang.

4. Angket

Angket atau kuisioner merupakan instrumen penelitian yang berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis. Dimana pertanyaan atau pernyataan tertulis melalui proses tahapan yang diisi dan dijawab oleh responden. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket dengan tujuan mengetahui terkait kevalidan, kualitas media, dan respon terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Angket validator oleh peneliti guna mendapatkan penilaian terkait tingkat kevalidan media yang dikembangkan.

- b. Angket respon bagi para siswa terkait penilaian terhadap media pembelajaran *pop-up book 3d* yang dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses yang dilakukan dalam mengelolah data dengan penggunaan rumus maupun kaidah. Penentuan teknik analisis data juga didasarkan pada kesesuaian dengan pendekatan maupun desain yang dikaji. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif dengan pemaparan oleh peneliti:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam kajian ini adalah hasil dari kegiatan pengamatan atau observasi serta kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber dan nantinya diuraikan secara deskriptif sebagai kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada suatu kajian digunakan untuk pengolahan data berupa numerik yang merupakan hasil pengukuran atau pengolahan data kualitatif. Pada kajian ini analisis diambil melalui hasil angket yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media maupun respon siswa terhadap penggunaan media *pop-up book 3d* dalam pembelajaran tematik pada kelas I MI Negeri 4 Jombang. Berikut pemaparan analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan media ini ialah:

a. Analisis data validitas media

Menganalisis data kuantitatif disini yaitu dari hasil validasi angket untuk media pembelajaran *pop-up book 3d* dengan memanfaatkan skala

likert terdiri atas empat kriteria. Metode ini dikembangkan oleh seorang tokoh bernama Rensis Likert. Dimana skala tersebut dianalisis melalui perhitungan perolehan presentase angka untuk tiap poin penilaian oleh validator berupa jawaban dari angket dan catatan observasi. Rumus untuk perhitungan presentase yang digunakan yaitu: $\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$

keterangan:

ρ = presentase

$\sum x_i$ = jumlah nilai

$\sum x$ = jumlah

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validasi Media

Presentase (%)	Kriteria	Keterangan
80% < skor ≤ 100%	Valid	Layak
60% < skor ≤ 79%	Cukup valid	Cukup layak
50% < skor ≤ 59%	Kurang valid	Kurang layak
0% < skor ≤ 49%	Tidak valid	Tidak layak

(Arikunto, 2019)

Dari penjabaran diatas, maka disimpulkan dengan apabila hasil validasi pada media mendapat nilai presentase 80% < skor ≤ 100% maka kriteria media valid tanpa adanya revisi, kemudian apabila hasil validasi media mendapat nilai presentase 60% < skor ≤ 79% maka kriteria media cukup valid dan revisi sedikit, apabila hasil validasi media mendapat nilai presentase 50% < skor ≤ 59% maka kriteria media kurang valid dengan banyak revisi, dan apabila hasil validasi media mendapat nilai presentase 0% < skor ≤ 49% maka kriteria media tersebut tidak valid dan masih memerlukan konsultasi. Dengan adanya data hasil presentase ini maka

dapat menentukan kriteria valid tidaknya media yang dikembangkan.

b. Analisis data uji respon siswa

Menganalisa data kuantitatif untuk respon siswa dengan menyesuaikan hasil presentase melalui rumus yang digunakan oleh peneliti yaitu: $\rho = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$

keterangan:

ρ = presentase

$\sum xi$ = jumlah siswa menjawab “ya”

$\sum x$ = jumlah siswa keseluruhan

Pemaparan rumus tersebut agar lebih memudahkan pengambilan data angket dengan menggunakan skala guttman yang dikonsep mendapat skor 1 apabila siswa menjawab “ya”, dan skor 0 untuk jawaban “tidak” (Kholidah, 2019).

Untuk mempermudah pengambilan keputusan kualifikasi dengan kriteria layak seperti tabel dibawah ini (Sugiono):

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Respon Media

Presentase (%)	Kriteria
76% - 100%	Positif
51% - 75%	Cukup positif
26% - 50%	Kurang positif
0% - 25%	Tidak positif

(Izza, 2022)

Dari penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa apabila hasil respon mendapat nilai presentase 76-100% maka kriteria media

positif, kemudian apabila hasil respon mendapat nilai presentase 51-75% maka media dengan kriteria yang dimiliki yaitu cukup positif, apabila hasil respon dengan nilai presentase 26-50% maka media dengan kriteria kurang positif, dan apabila hasil respon mendapat nilai presentase 0-25% maka kriteria media tersebut tidak positif. Dengan adanya data hasil presentase ini maka dapat menentukan layak atau tidaknya penggunaan media yang dikembangkan.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan produk media dilaksanakan secara langsung di MI Negeri 4 Jombang dengan subjek penelitian yaitu 30 siswa kelas I dimana 19 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Pengembangan ini menghasilkan media *pop-up book 3d* yang berisikan gambar dan ilustrasi yang menarik, serta penjelasan sesuai dengan materi tematik pada tema “Peristiwa Alam” sesuai dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Media ini dapat digunakan siswa kelas I dengan pembelajaran secara langsung baik individu maupun kelompok.

Media ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu; analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini didapatkan melalui berbagai tahapan mulai dari penemuan permasalahan, merancang atau merumuskan sebuah solusi, selanjutnya proses mewujudkan sesuatu yang telah dirancang, dilanjutkan pada proses penerapan, dan juga melalui proses mengevaluasi guna melakukan proses perbaikan apabila masih terdapat kekurangan. Berikut tahapan dalam penelitian ini:

1. Analisis (*analyze*)

Tahap pertama penelitian yakni memilih lokasi penelitian dan pengumpulan informasi pada MI Negeri 4 Jombang. Lokasi tersebut dipilih karena penggunaan media di sekolah tersebut belum diterapkan secara menyeluruh. Selain itu, peneliti juga memiliki pengalaman praktek

mengajar serta beradaptasi dengan guru dan siswa di sekolah tersebut. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah guru dan siswa.

Tahap analisis ini dilakukan mengidentifikasi masalah yang ada dan kebutuhan siswa dengan cara pengamatan di kelas dan wawancara kepada salah satu guru kelas. Dari hasil kegiatan wawancara dan pengamatan tersebut, ditemukan permasalahan bahwa penerapan komponen pembelajaran di MI Negeri 4 Jombang secara keseluruhan sepenuhnya belum berjalan dengan baik. Dimana permasalahan komponen dalam suatu proses pembelajaran tersebut adalah penggunaan media yang belum diterapkan secara maksimal. Terlebih lagi setiap siswa tentunya memiliki kebutuhan belajar masing-masing sesuai dengan karakteristik dan cara belajarnya. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti juga mengkaji literatur dari peneliti terdahulu guna menganalisis kebutuhan dan diharapkan memperoleh solusi untuk permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan media yang variatif dan inovatif yaitu *pop-up book 3d* yang memiliki kesan timbul sehingga memiliki daya tarik tersendiri khususnya bagi siswa sekolah jenjang tingkat dasar.

2. Desain (*design*)

Pada kegiatan desain, peneliti melakukan kegiatan merancang produk yang mendasari proses pengembangan media tahap selanjutnya. Berikut merupakan kegiatan perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

a. Menentukan materi

Materi pada media ini didasarkan pada permasalahan yang

ditemukan dalam tahap analisis. Materi yang diterapkan dalam media pembelajaran yaitu tematik tema peristiwa alam pada jenjang kelas 1 SD/MI. Adapun kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi

Muatan	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui <i>teks</i> pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Mengetahui kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.
	4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Mendemonstrasikan kosakata tentang peristiwa alam dengan benar.
SBdP	3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.	3.2.1 Mengetahui elemen musik melalui kegiatan bernyanyi.
	4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu.	4.2.1 Mempraktikan elemen musik melalui lagu dengan benar.
PPKn	3.1 Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Indonesia”.	3.1.1 Mengetahui bentuk simbol-simbol kelima sila Pancasila dengan benar.
	4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada lambang Garuda sila Pancasila.	4.1.1 Mendemonstrasikan simbol-simbol Pancasila dengan percaya diri.

Materi disesuaikan dengan mengacu pada buku guru dan buku siswa tematik kelas I tema 8 yang digunakan di MI Negeri 4 Jombang dan juga mengacu pada beberapa sumber referensi tambahan dari luar buku siswa. Materi yang disajikan yaitu peristiwa siang dan malam, elemen musik, dan lambang–lambang sila Pancasila.

b. Merancang desain produk

Kegiatan pada tahap merancang desain produk oleh peneliti yaitu dimulai dari penyusunan isi materi, pemilihan ukuran media, penentuan warna yang bagus dan menarik, bentuk *font* tulisan yang bagus dan jelas, menggunakan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan tema yang akan dikembangkan. Perancangan desain media *pop-up book 3d* dilakukan berdasarkan hasil kebutuhan apa saja guna menyelesaikan permasalahan yang diperoleh pada tahap sebelumnya dengan konsultasi bersama dosen pembimbing.

c. Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon siswa

Tahap yang dilakukan setelah merancang desain produk yaitu menyusun instrumen validasi dan instrumen respon siswa. Pada instrumen validasi, peneliti menyiapkan instrumen dalam bentuk angket untuk validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli pembelajaran. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan dengan empat skala penilaian. Pada lembar angket juga terdapat kolom saran dan kritik yang dapat diisi oleh validator agar media yang dibuat peneliti lebih baik dari sebelumnya. Selain angket validasi, peneliti juga membuat angket respon siswa terkait penerapan

media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

3. Pengembangan (*development*)

Pada pengembangan media terdapat dua tahapan yaitu tahap pembuatan dan tahap pengembangan media. Berikut proses pengembangan media dalam penelitian ini:

a. Pembuatan Media

Berikut langkah-langkah dalam membuat media *pop-up book 3d* tema “Peristiwa Alam” untuk kelas I SD/MI:

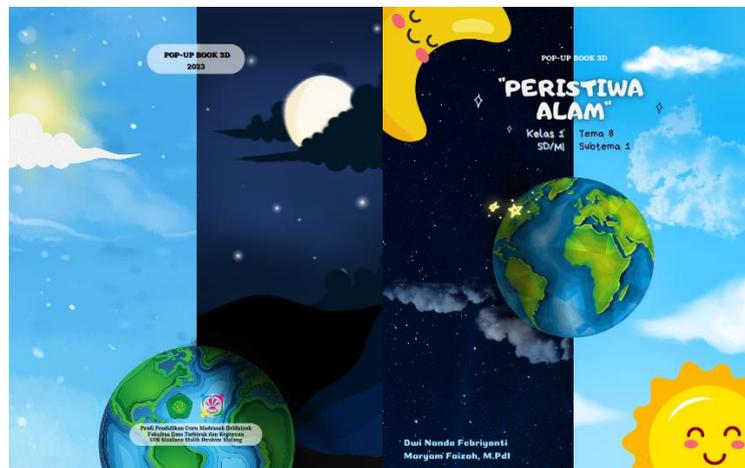
1. Menyiapkan aplikasi *canva* dan *ibispaint* di *handphone* atau laptop yang terkoneksi dengan internet.
2. Mendesain tampilan *background*, ilustrasi orang, dan gambar lainnya yang sesuai dengan kebutuhan materi menggunakan aplikasi *canva* dan *ibispaint* kemudian diunduh dengan format .jpg, .png, dan .pdf.
3. Mendesain *teks* yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang kemudian digabungkan pada desain *background* yang sudah disusun menggunakan aplikasi *canva*.
4. Mencetak seluruh desain dan kemudian dirangkai menjadi satu sehingga membentuk media *pop-up book 3d* sesuai yang diharapkan peneliti.

Berikut adalah tahapan hasil pembuatan media dapat diuraikan beberapa proses sebagai berikut:

1) Pembuatan desain *cover* media

Media *pop-up book 3d* didesain menggunakan aplikasi *canva*

dengan ukuran 35cm x 28cm. Diawali bagian *cover* depan, penentuan latar sesuai dengan tema yaitu peristiwa siang dan malam yang dominan langit warna biru dengan gambar bumi, matahari, bulan, bintang, awan, dilengkapi judul buku, serta keterangan jenjang kelas. Bagian *cover* belakang dengan tema yang sama berisi logo akademik dan keterangan identitas program studi, fakultas, dan kampus peneliti. Desain *cover pop-up book 3d* dijilid dengan menggunakan *hard cover* dan *finishing cover glossy*.



Gambar 4. 1 Desain Cover Media Pop-Up Book 3D

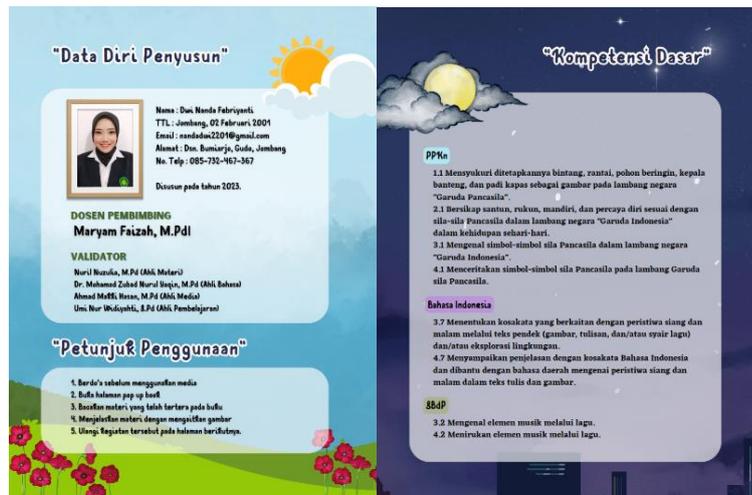
2) Pembuatan desain isi *pop-up book 3d*

Tahap mendesain isi media diawali dengan halaman yang berisikan data diri penyusun, petunjuk penggunaan, dan kompetensi dasar (KD). Dengan desain latar halaman sebelah kiri yaitu peristiwa siang hari dan lapisan *square* yang ditransparankan sebagai tempat tulisan data diri penyusun dan petunjuk penggunaan. Sedangkan desain latar halaman sebelah kanan yaitu peristiwa malam hari dengan lapisan *square* yang ditransparankan sebagai tempat tulisan kompetensi dasar.

Pembuatan desain isi *pop-up book 3d* disesuaikan pada materi tematik tema “Peristiwa Alam” menggunakan kertas *art paper 230* yang disusun menjadi satu bagian sebelum *finishing hard cover*. Halaman pertama berisikan *teks* singkat yang menjelaskan tentang peristiwa siang hari, dimana lembar sebelah kiri berlatar pemandangan alam dengan pohon – pohon dan matahari. Sedangkan lembar sebelah kanan disusun memiliki *layer* atau berlapis sehingga terlihat tiga dimensi, berlatar langit biru cerah dengan gambar bumi setengah lingkaran, matahari, dan rumah. Kemudian pada halaman kedua, berisikan *teks* singkat yang menjelaskan tentang peristiwa malam hari dengan lembar sebelah kiri berlatar langit bernuansa gelap dan gambar pohon – pohon. Sedangkan lembar sebelah kanan disusun memiliki *layer* atau kesan berlapis dengan latar langit gelap, gambar bumi setengah lingkaran, bulan, dan rumah.

Pada halaman ketiga dengan isi materi yang berbeda namun tetap menggunakan tema alam. Dimana berisi tentang materi kegiatan bernyanyi dan mengenal musik, dengan latar belakang warna merah muda dan terdapat *teks* lagu “Matahari Terbenam” pada lembar sebelah kiri, dan gambar anak sedang bernyanyi di taman pada lembar sebelah kanan yang disusun berlapis. Selanjutnya pada halaman keempat, kelima, dan keenam yaitu menyajikan materi Pancasila dengan desain pada lembar sebelah kiri yang dibuat datar dan lembar sebelah kanan dibuat susunan

layer atau berlapis. Pada lembar sebelah kiri yang pertama terdapat gambar lambang Garuda Pancasila dengan latar lapangan hijau dan teks singkat. Sedangkan pada lembar sebelah kanan dimulai dengan materi sila pertama Pancasila dengan gambar kegiatan yang mencerminkan makna sila, kemudian berlanjut seterusnya sampai lembar terakhir yaitu sila kelima Pancasila.



Gambar 4. 2 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman pertama



Gambar 4. 3 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman kedua



Gambar 4. 4 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman ketiga



Gambar 4. 5 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman keempat



Gambar 4. 6 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman kelima



Gambar 4. 7 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman keenam



Gambar 4. 8 Desain Media Pop-Up Book 3D halaman ketujuh

b. Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya setelah produk selesai dibuat dilakukan validasi terhadap media. Proses validasi dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Terdapat dua data hasil validasi media yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian berupa instrumen angket dan sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan kritik dan saran validator terkait media yang

dikembangkan oleh peneliti.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media telah melewati semua proses validasi oleh para ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Kegiatan implementasi atau penerapan langsung media *pop-up book 3d* tema “Peristiwa Alam” dilakukan kepada 30 siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang. Pada tahap ini juga dilakukannya penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran. Sebelum mengimplementasikan media di kelas, diawali kegiatan rutin pembiasaan sebelum pembelajaran diantaranya salam, berdoa, menanyakan kabar, ataupun bernyanyi bersama agar membangun semangat belajar.

Tahap awal pada kegiatan implementasi media yaitu dengan memberikan stimulus kepada siswa mengenai peristiwa alam dengan beberapa pertanyaan. Kemudian dilakukannya pengenalan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya setelah proses pengenalan media *pop-up book 3d*, siswa mendengar penjelasan materi yang disampaikan dengan menerapkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama mengimplementasikan media *pop-up book 3d*, peneliti menemukan bahwa seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media. Selain itu, para siswa juga lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Tahap implementasi juga diakhiri dengan kegiatan penilaian respon oleh siswa.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator dan respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *pop-up book 3d* tema “Peristiwa Alam” yang dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui penilaian terhadap media yang diterapkan dalam proses pembelajaran materi tematik pada kelas I MI Negeri 4 Jombang.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Validasi Produk Pengembangan

a. Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. berikut hasil penilaian validasi bahasa:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi ahli bahasa disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Kevalidan
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	4	75	Cukup Valid
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep dan pokok bahasan	2	4	50	Kurang Valid
3.	Bahasa yang digunakan	3	4	75	Cukup

	lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik				Valid
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat emosional peserta didik	3	4	75	Cukup Valid
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	2	4	50	Kurang Valid
6.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	4	75	Cukup Valid
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	3	4	75	Cukup Valid
8.	Ketepatan ejaan dan tatabahasa yang digunakan	3	4	75	Cukup Valid
9.	Konsistensi penggunaan istilah dan tidak berubah-ubah	3	4	75	Cukup Valid
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	4	100	Valid
Jumlah		29	40	72,5%	Cukup Valid

2) Analisis Data kuantitatif

$$\rho = \frac{29}{40} \times 100\% = 72,5\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi bahasa secara keseluruhan diperoleh nilai 72,5% dengan kriteria cukup valid. Maka penggunaan bahasa pada media *pop-up book 3d* masih memerlukan beberapa revisi dengan memperhatikan kritik dan saran dari validator.

3) Data kualitatif

Berikut merupakan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli bahasa:

Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd	Menggunakan susunan bahasa dan istilah yang lebih disesuaikan dengan siswa jenjang kelas 1, sehingga mudah untuk dipahami
	Dapat digunakan setelah revisi

b. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I. berikut hasil penilaian validasi materi:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Kevalidan
1.	Kesesuaian isi materi	4	4	100	Valid

	media <i>pop-up book 3d</i> dengan kompetensi dasar				
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	4	4	100	Valid
3.	Materi pada <i>pop-up book 3d</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid
4.	Keluasan materi yang disajikan dalam media <i>pop-up book 3d</i>	4	4	100	Valid
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4	100	Valid
6.	Materi pada <i>pop-up book 3d</i> mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Cukup Valid
7.	Materi disajikan secara sederhana dan jelas sesuai kebutuhan peserta didik	4	4	100	Valid
8.	Ketepatan pemilihan gambar ilustrasi untuk menjelaskan materi	4	4	100	Valid
9.	Gambar ilustrasi ditampilkan secara menarik sesuai tingkat kelas peserta didik	4	4	100	Valid
10.	Materi disajikan dengan ilustrasi	4	4	100	Valid

	masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tidak keluar topik pembahasan				
	Jumlah	38	40	95%	Valid

2) Analisis Data kuantitatif

$$\rho = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi materi secara keseluruhan diperoleh nilai 95% dengan kriteria valid. Maka materi pada media *pop-up book 3d* tidak memerlukan revisi namun tetap dengan memperhatikan kritik dan saran dari validator.

3) Data kualitatif

Berikut merupakan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli materi:

Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	Ditambahkan petunjuk penggunaan media
	Menghilangkan gambar <i>scan barcode</i> untuk musik, karena media bukan berbasis <i>ict</i> .
	Ditambahkan kalimat ajakan untuk menyanyi bersama

c. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen pengembangan media Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Ahmad Makki Hasan, S.Hum, M.Pd. berikut hasil penilaian validasi media:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi ahli media disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Media

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Kevalidan
1.	Ketepatan tata letak komponen media	4	4	100	Valid
2.	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	4	100	Valid
3.	Kesesuaian tampilan warna media dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Valid
4.	Kesesuaian desain pengembangan media dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Valid
5.	Media mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik	3	4	75	Cukup Valid
6.	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran tematik	3	4	75	Cukup Valid
7.	Media aman dan tidak berbahaya untuk peserta didik	4	4	100	Valid
8.	Media mudah dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid
9.	Kesesuaian pemilihan	3	4	75	Cukup

	<i>background</i> dengan materi dan karakteristik peserta didik				Valid
10.	Ketepatan pemilihan ilustrasi yang menarik dan bentuk <i>font</i> yang jelas	4	4	100	Valid
Jumlah		36	40	90%	Valid

2) Analisis Data kuantitatif

$$\rho = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media secara keseluruhan diperoleh nilai 90% dengan kriteria valid. Maka media *pop-up book 3d* tidak memerlukan revisi dengan memperhatikan kritik dan saran dari validator.

3) Data kualitatif

Berikut merupakan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli media:

Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, S.Hum, M.Pd	Detail petunjuk penggunaan media dibuat berbeda dengan kolom biodata diri penyusun.

d. Validasi Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh salah satu guru kelas I di MI Negeri 4 Jombang Ibu Umi Nur Widiyahti, S.Pd. berikut hasil penilaian validasi pembelajaran:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Data Hasil Validasi Pembelajaran

11	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Kevalidan
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Valid
2.	Media pembelajaran mudah dipahami	4	4	100	Valid
3.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Valid
4.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tematik	4	4	100	Valid
5.	Media yang dikembangkan mendukung kemandirian belajar peserta didik	4	4	100	Valid
6.	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	4	4	100	Valid
7.	Media pembelajaran dapat digunakan secara individu maupun kelompok	3	4	75	Cukup Valid
8.	Kemampuan media untuk mengembangkan motivasi belajar	4	4	100	Valid

9.	Media mampu menambah pengetahuan peserta didik	4	4	100	Cukup Valid
10.	Media mampu memperluas wawasan peserta didik terhadap materi	4	4	100	Valid
Jumlah		39	40	97,5%	Valid

2) Analisis Data kuantitatif

$$\rho = \frac{39}{40} \times 100\% = 97.5\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran secara keseluruhan diperoleh nilai 97,5% dengan kriteria valid. Maka media *pop-up book 3d* tidak memerlukan revisi dan pembelajaran dinilai berjalan dengan baik.

3) Data kualitatif

Berikut merupakan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4. 9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Umi Nur Widiyahti, S.Pd	Media pembelajaran <i>pop-up book 3d</i> sangat bagus dan tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran kelas I.

2. Data Hasil Uji Coba

Penilaian atau respon siswa terhadap media pembelajaran *pop-up book 3d* “Peristiwa Alam” dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2023 dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang yang

berjumlah 30 siswa. Data hasil uji coba media pembelajaran *pop-up book 3d* tema “Peristiwa Alam” berupa data hasil angket respon siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang untuk mengetahui kelayakan media. Berikut ini merupakan data hasil uji coba penilaian media:

Tabel 4. 10 Hasil Data Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor	Skor Maks.	P (%)	Kriteria
1	Abdul Azzam Fayyadh R.	10	10	100%	Positif
2	Abdurrahman Kenzie Zawali	7	10	70%	Cukup Positif
3	Ahmad Jawahir S. H.	10	10	100%	Positif
4	Aisyarayya Sugianto	10	10	100%	Positif
5	Alisya Deva Azzahra	10	10	100%	Positif
6	Anindita Kesya Zahra	10	10	100%	Positif
7	Askar Maidan	10	10	100%	Positif
8	Fatimatuzzahroh	8	10	80%	Positif
9	Hana Wardatul Jannah	10	10	100%	Positif
10	Ingrid Jamela	10	10	100%	Positif
11	Jihan Maryam U. Z. R	10	10	100%	Positif
12	Khanza Almahira	10	10	100%	Positif
13	Mafta Himatul Mi'roj	10	10	100%	Positif
14	Mona Shavia Almira	9	10	90%	Positif
15	Muhammad Al Farisi	9	10	90%	Positif
16	Muhammad Hafidz R. R.	9	10	90%	Positif
17	Muhammad Hanifa A.	8	10	80%	Positif
18	Nadya Amira Husna	10	10	100%	Positif
19	Nafisa El Rahma	9	10	90%	Positif
20	Nauval Adam N. P.	8	10	80%	Positif
21	Nur Asrof Muhammad D.	10	10	100%	Positif
22	Rahila Amalya R.	8	10	80%	Positif
23	Rania Qanitahtun N.	10	10	100%	Positif
24	Sakhia Naura I.	8	10	80%	Positif

26	Salim Nur Wahid A. H.	10	10	100%	Positif
27	Shalahuddin Al-Ayyubi	10	10	100%	Positif
28	Syifa Assyauqiyah M.	10	10	100%	Positif
29	Yossie Ashoka Zalsabilillah	7	10	70%	Cukup Positif
30	Zhafira Anjar Annisa	10	10	100%	Positif
	Jumlah	280	300	93,4%	Positif

Presentase kelayakan media secara keseluruhan dihitung menggunakan

rumus berikut:

$$\begin{aligned} \rho &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{280}{300} \times 100\% \\ &= 93,4\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media *pop-up book 3d* secara umum sudah layak dengan presentase 93,4% sesuai dengan kriteria positif. Berikut uraian terkait siswa tersebut yaitu 28 siswa berpendapat bahwa media ini layak dengan rentang presentase 76% - 100%. Sebanyak 2 siswa lainnya berpendapat bahwa media ini pada kriteria cukup positif dengan rentang presentase 51% - 75%. Hal ini menunjukkan suatu keberhasilan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria positif dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

C. Revisi Produk

Revisi produk dalam penelitian digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk sebelum diterapkan pada pembelajaran. Revisi produk dilakukan setelah melalui tahap validasi oleh validator para ahli dibidangnya berupa kritik dan saran yang diberikan. Kritik dan saran tersebut

membangun agar menjadi produk yang valid dan layak untuk digunakan.

Validasi produk media *pop-up book 3d* ini divalidasi oleh tiga validator.

Tabel 4. 11 Bagian Revisi Produk

Bagian yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
<p>Kalimat disesuaikan dengan siswa kelas I SD/MI agar mudah dipahami. Seperti istilah “Implementasi” diubah menjadi “Contoh”.</p>		
<p>Kalimat ajakan untuk melakukan kegiatan bernyanyi bersama, dan menghilangkan gambar <i>scan barcode</i> untuk musik.</p>		
<p>Media ditambah dengan petunjuk penggunaan pada tabel yang terpisah.</p>		

Dari penilaian validator terdapat beberapa revisi produk guna menunjang kelayakan produk dalam pembelajaran. Penilaian produk diberikan pada bagian susunan bahasa yang digunakan, pokok isi materi, dan rancangan desain media. Berdasarkan hasil revisi, peneliti akan memperbaiki sebelum produk diterapkan kepada siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *pop-up book 3d* berbasis konvensional sesuai dengan kebutuhan, baik memperbarui yang telah ada sebelumnya atau membuat sesuatu yang baru. Dalam penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran *pop-up book 3d* pada materi tematik tema 8 “Peristiwa Alam” yang telah teruji valid dan layak untuk diterapkan kepada siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang. Berikut adalah pembahasan dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian.

1. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *pop-up book 3d* pada materi tematik tema 8 “Peristiwa Alam”. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan pada permasalahan yang terjadi di sekolah yakni kurangnya salah satu komponen pembelajaran berupa media yang variatif dan inovatif. Selain itu, media juga dikatakan sebagai segala sesuatu yang mampu menyalurkan pesan (alat bantu) sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Hasanah & Rudy, 2017).

Media *pop-up book 3d* yang dikembangkan oleh peneliti ini digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa sesuai dengan kebutuhan komponen sebuah proses pembelajaran yang harus dipenuhi. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan

memiliki fungsi penting sebagai sarana yang mampu menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar. Selain itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *pop-up book 3d* ini juga berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Desi Rahayu pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Desi, 2020).

Hasil dari pengembangan media pembelajaran materi tematik ini berupa buku cetak jenis *pop-up 3d* yang dicetak ukuran 35 cm x 28 cm, menggunakan bahan cetak *art paper* yang memiliki kesan timbul atau tiga dimensi ketika halaman dibuka.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Pop-Up Book 3D*

Kelayakan media pembelajaran *pop-up book 3d* pada materi tematik diperoleh melalui keseluruhan hasil validasi media dan juga hasil angket respon siswa. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh 4 validator pada masing – masing bidang keahliannya. Diantara para validator yang terlibat yakni pada bidang validator ahli bahasa, validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran. Selain penilaian yang dilakukan oleh para validator, kelayakan media pembelajaran *pop-up book 3d* ini juga didapatkan dari hasil angket respon siswa yang diberikan kepada siswa kelas I di MI Negeri 4 Jombang dengan jumlah 30 siswa. Untuk uraian lebih detailnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 4 validator yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran atau praktisi.

Berikut pemaparan hasil dari validasi produk media *pop-up book 3d* oleh validator:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dalam penyusunan bahasa atau kalimat yang digunakan pada media *pop-up book 3d* melalui proses validasi oleh seorang ahli. Selama proses konsultasi terdapat saran dari validator mengenai penggunaan beberapa kata yang harus diperbaiki dengan menyesuaikan jenjang tingkat siswa kelas I agar mudah untuk dipahami. Hasil dari validasi ahli bahasa memperoleh skor 72,5% yang termasuk dalam kriteria cukup valid. Oleh karena itu, media harus melewati proses revisi dulu sebelum digunakan sesuai dengan saran dari validator. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *pop-up book 3d* cukup valid diimplementasikan.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam materi tematik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP telah melewati proses validasi. Selama proses konsultasi dengan validator ahli materi terdapat masukan atau saran penambahan kalimat ajakan pada materi bernyanyi bersama dan juga keterangan petunjuk penggunaan media. Selain itu, pada materi SBdP juga dihilangkan elemen gambar *scan barcode* yang dapat terhubung dengan musik. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 95% dengan kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi tematik yang terdapat dalam media

pop-up book 3d valid untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum digunakan, media *pop-up book 3d* menjalani uji validasi media. Selama konsultasi proses validasi media dengan validator media, terdapat diskusi dengan pemberian saran tentang konten petunjuk penggunaan yang dipisahkan dengan konten yang lain. Hasil validasi media memenuhi 90% sesuai syarat kriteria. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan dan cocok diterapkan untuk siswa.

4. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Selama proses konsultasi validasi pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up book 3d* tidak terdapat masukan ataupun saran. Namun hanya kritik yang membangun atau pesan bahwa media sudah bagus dan tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Hasil dari validasi ahli pembelajaran memperoleh skor 97,5% dengan kriteria valid. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media telah valid untuk digunakan selama proses pembelajaran.

B. Respon Siswa terhadap Pop-Up Book 3D

Media pembelajaran *pop-up book 3d* merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat tersebut berfungsi membantu memberikan stimulus kepada siswa dalam menambah pengetahuan dan berimajinasi dalam penggambaran terhadap suatu benda. Media pembelajaran ini termasuk dalam media sejenis buku yang memiliki unsur 3D atau tiga dimensi ketika buku dibuka (Setiyaningrum, 2019). Sehingga dengan media

pembelajaran *pop-up book 3d* diharapkan siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Dalam pengembangan media ini, peneliti memberikan angket penilaian kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *pop-up book 3d*. Berikut ini pemaparan analisis respon siswa terhadap media:

1. Pernyataan “Saya mudah membaca kalimat yang terdapat dalam media *pop-up book 3d* dengan jelas”

Memperoleh presentase skor 96,7% yang berarti layak dan sesuai dengan kriteria para siswa selaku responden. Media yang dicetak memiliki ukuran yang sesuai dan kualitas yang baik sehingga para siswa dapat membaca kalimat didalamnya dengan jelas. Secara kuantitatif dapat dilihat berdasarkan data skor yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif dapat diketahui berdasarkan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran dengan para siswa yang mampu membaca dengan lancar. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *teks* yang disajikan dalam media dapat dibaca secara jelas oleh para siswa.

2. Pernyataan “Menurut saya media *pop-up book 3d* bagus dan menarik”

Memperoleh presentase skor 96,7% memenuhi kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa media dinilai bagus dan menarik bagi siswa. Secara kuantitatif dapat diketahui berdasarkan data skor yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif dapat dilihat dari pengamatan di kelas selama pembelajaran siswa sangat bersemangat dan tertarik ketika melihat tampilan dari media tersebut. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book 3d* bagus dan menarik bagi siswa.

3. Pernyataan “Saya bisa menggunakan media *pop-up book 3d* ketika belajar di kelas dengan mudah”

Memperoleh presentase skor 96,7% memenuhi kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa siswa mampu menggunakan media *pop-up book 3d* dengan mudah ketika belajar di kelas. Secara kuantitatif dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif dapat diperoleh melalui pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran langsung di kelas, dimana siswa dapat dengan mudah menggunakan media tersebut. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book 3d* mudah digunakan siswa ketika belajar di kelas.

4. Pernyataan “Saya mudah memahami petunjuk penggunaan media *pop-up book 3d*”

Memperoleh presentase skor 86,7% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media *pop-up book 3d* mudah dipahami oleh siswa. Secara kuantitatif dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif dapat diperoleh melalui pengamatan secara langsung ketika siswa diminta untuk memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan sebelum menggunakan media pembelajaran. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa petunjuk penggunaan media *pop-up book 3d* mudah untuk dipahami.

5. Pernyataan “Saya bersemangat belajar dengan menggunakan media *pop-up book 3d*”

Memperoleh presentase skor 100% dengan kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media *pop-up book 3d* dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Secara kuantitatif dapat dilihat dari data yang diperoleh. Sedangkan secara kualitatif dapat dihasilkan melalui pengamatan secara langsung ketika belajar di kelas bahwa siswa sangat antusias dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop-up book 3d* dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar.

6. Pernyataan “Media *pop-up book 3d* membuat saya lebih mudah memahami materi tentang kosakata, musik, dan Pancasila”

Memperoleh skor persentase 93,4% memenuhi kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media memungkinkan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang berkaitan dengan kosa kata, musik dan pancasila. Hal ini dapat dilihat secara kuantitatif dari data yang diperoleh. Secara kualitatif diperoleh selama proses pembelajaran berdasarkan pengamatan langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa dan mampu menjawabnya. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan media *pop-up book 3d* siswa dapat dengan mudah memahami kosa kata, musik dan materi pancasila.

7. Pernyataan “Saya dapat memahami materi tematik tema peristiwa alam dengan mudah”

Memperoleh skor persentase 96,7% memenuhi kriteria positif. Berdasarkan

kriteria tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari. Hal ini dapat dilihat secara kuantitatif dari data yang diperoleh. Siswa memperoleh secara kualitatif melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran, tanpa perlu penjelasan berulang-ulang, untuk memahami materi tematik tentang peristiwa alam. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami materi tematik pada tema peristiwa alam.

8. Pernyataan “Saya mudah menguasai isi materi tematik dengan menggunakan media bergambar”

Mencapai skor persentase 83,4% pada kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa dapat dengan mudah menangkap isi materi pelajaran jika menggunakan media gambar. Hal ini dapat dilihat secara kuantitatif dari data yang diperoleh. Diperoleh secara kualitatif berdasarkan pengamatan langsung selama proses pembelajaran, siswa mampu menangkap isi materi sambil memperhatikan interpretasi media bergambar. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mudah menangkap isi materi melalui penggunaan media gambar.

9. Pernyataan “Saya suka belajar menggunakan media *pop-up book 3d*”

Memperoleh skor persentase 90% untuk memenuhi kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran melalui media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat secara kuantitatif dari data yang diperoleh. Meskipun diperoleh secara kualitatif berdasarkan observasi langsung selama proses pembelajaran,

siswa tampak sangat senang dan tertarik untuk belajar melalui penggunaan alat bantu selain buku teks. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa senang menggunakan media *pop-up book 3d* untuk pembelajaran.

10. Pernyataan “Saya tertarik mempelajari materi tematik setelah belajar menggunakan media *pop-up book 3d*”

Memperoleh skor persentase 93,4% memenuhi kriteria positif. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media buku *pop-up 3d* dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat mereka lebih tertarik terutama pada pembelajaran materi tematik. Hal ini dapat dilihat secara kuantitatif dari data yang diperoleh. Pada saat yang sama, secara kualitatif melacak dan memperhatikan proses pembelajaran siswa, yang dapat diamati langsung. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik untuk mempelajari materi pelajaran setelah pembelajaran menggunakan media *pop-up book*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *pop-up book 3d* pada materi tematik tema 8 “Peristiwa Alam” pada siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang memberikan solusi terhadap penggunaan media pembelajaran yang ada di MI Negeri 4 Jombang. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pop-up book 3d* dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *pop-up book 3d* yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE telah memenuhi kategori valid pada aspek validitas dengan memperhatikan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Hasil validitas bahasa adalah 72,5%, validitas materi adalah 95%, validitas media adalah 90%, dan validitas pembelajaran adalah 97,5% dengan hasil memenuhi kategori valid.
2. Hasil respon siswa terhadap kelayakan produk media pembelajaran menunjukkan hasil presentase rata-rata 93,4% dengan kriteria positif atau dikategorikan layak untuk digunakan.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book 3d* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik pada siswa kelas I MI Negeri 4 Jombang.

B. Saran

Saran pada pemanfaatan dari produk pengembangan media pembelajaran siswa menggunakan *pop-up book 3d*. Media yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan serta dimanfaatkan dengan baik

dalam proses pembelajaran di sekolah.

Saran pada pemanfaatan lanjutan produk pengembangan media pembelajaran *pop-up book 3d* dapat dikembangkan dengan mengubah isi konten pada materi yang lain atau yang lebih bervariasi lagi. Dalam pemanfaatan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas sekolah yang mendukung dalam sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 7 No.1.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- El Khuluqo, Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Desi, R. (2020). *Pengembangan Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran pada Materi Struktur Atom di SMA Inshafuddin Banda Aceh*.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Fauzia, F. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Tema Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Untuk Kelas IV SD/MI. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>
<https://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Hasanah Hisbiyatul dan Rudy Sumiharsono. (2017). "Media Pembelajaran", Jember: Pustaka Abadi
- Hernamaya, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Materi Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Nahdlotus Sibyan Sugihan*.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.

- Hidayat, R., & Abdillah. (n.d.). Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya.
- Indrianto, N., & Kurniawati. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Peristiwa Alam Siswa Kelas 1 MIN 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 279–291. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>
- Khadijah, S. A., Hasan, K., & Pasinggi, Y. . (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 200–209.
- Khairunnisa, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan Para Pahlawan Untuk Kelas IV SD/MI. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.
- Mahmudah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop Up Book pada Materi Haji Untuk Siswa Kelas V MI Yaumi Grobogan. *Ayan*, 8(5), 55.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Mufida, T. I. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II MI Roudlatul Huda Kabupaten Madiun. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Nabila, Shella, dkk., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 5, 3928-3939.
- Ningsih, P. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Molecules*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.20>

17.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201

- Oktaviarini, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Tema Lingkungan Dan Alam Sekitar Untuk Siswa Kelas Iv Sd Di Kabupaten Blitar Nourma. *Jurna Pena Sd*, 03(01), 70–87.
- Peradianita, G. D. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis 3D Untuk Mata pelajaran PKN Kelas I SD/MI. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Pertiwi, N., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Tema 9 Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 85. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8535>
- Ramadayanti, D. S. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peristiwa Alam Kelas 1 Di SDN Wanagiri. 2005–2003 ,8.5.2017 ,7787.
- Ramadhani, N. (2020). Efektivitas Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Berhitung Murid Kelas II SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>
- Restian, Arina dan Sari, Eka Kartika. (2019). *Pengembangan Media “Comic Life” Untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN) Vol. 5 No1.
- Rizki, E. N., & Fitriawanawati, M. (2020). Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *AFUNDADIKSI*, 3(2), 101-112.
- Setiyaningrum, R. (2019). Penggunaan Media Pop Up Book untuk Menghadapi Pembelajaran Era Pascapandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- Suherman, Firdia, D., & Herlina. (2021). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar*

- IPA Menggunakan Media Pop Up Book Siswa Kelas V di SDN 137 Bamba.*
Jurnal PGSD, Vol. 2 No. 2, 90-103.
- Sulhan, A. & Khalakul, A. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Mataram: CV Sanabil.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- St. Arbiah, dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Pinrang*. Jurnal Pendidikan: PINIRI Vol. 1 No. 2.
- Tirtoni, Feri. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Wahid, Abdul. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal Istiqra' Vol. 5 No. 2.
- Yulia, Siska. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 976/Un.03.1/TL.00.1/04/2023 12 April 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MIN 4 Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 MI Negeri 4 Jombang
Lama Penelitian : Mei 2023 sampai dengan Juli 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
Jalan Rejoso Ponpes Darul Ulum Peterongan
Telepon (0321)860161
email: mlnrejos0602030@gmail.com

SURAT KETERANGAN **NOMOR : B- 137 /MI.13.12.04/SKet/06/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Halimatussa'diyah, S.Ag. M.PdI
NIP : 197104042007102001
Pangkat / Gol : Penata TK I/III d
Jabatan : Kepala MIN 4 Jombang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Jurusan/Prodi : PGMI

Adalah benar – benar Mahasiswa Program Studi PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah melaksanakan Kegiatan Penelitian di MIN 4 Jombang dengan Judul “ Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas I MIN 4 Jombang”

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya .

Jombang, 10 Juni 2023
Kepala Madrasah

Dr. Halimatussa'diyah, S.Ag. M.PdI


LAMPIRAN 3 Hasil Wawancara Analisis Permasalahan

INSTRUMEN WAWANCARA PENELITIAN PRA LAPANGAN

<p>Tanya : apakah setiap guru telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media?</p>
<p>Jawab : penggunaan media disini masih sangat minim, hanya beberapa guru saja yang menggunakan media seadanya di kelas. Biasanya bapak ibu guru terkendala oleh waktu juga untuk menyiapkan atau membuat media.</p>
<p>Tanya : bagaimana respon atau tanggapan siswa ketika guru menggunakan media dalam pembelajaran?</p>
<p>Jawab : para siswa cenderung lebih senang dan tidak mudah bosan, dan saya sendiri merasakan bahwa anak-anak lebih mudah untuk memahami materi setelah menerapkan pembelajaran dengan media di kelas.</p>
<p>Tanya : bagi guru sendiri apa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran?</p>
<p>Jawab : secara tidak langsung bagi guru sendiri lebih mudah untuk mengendalikan proses pembelajaran. Istilahnya media sebagai alat bantu juga dan mudah menarik perhatian para siswa.</p>
<p>Tanya : media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan pada pembelajaran di kelas?</p>
<p>Jawab : biasanya hanya menggunakan benda yang berada didalam kelas. Para guru disini memiliki banyak kesibukan sendiri dirumah. Terkadang hanya bapak ibu guru yang memiliki waktu luang lebih saja yang sempat membuat media. Jadi dapat dikatakan kurang terpenuhi.</p>
<p>Tanya : apakah media pembelajaran yang diterapkan sudah cukup efektif dalam pembelajaran?</p>
<p>Jawab : media yang digunakan belum bisa dikatakan efektif secara menyeluruh. Para siswa cenderung memiliki karakteristik senang ketika menggunakan media yang menarik dengan model baru dan inovatif. Utamanya pada siswa kelas satu yang masih masa peralihan dari bermain dan belajar.</p>
<p>Tanya : apakah dari sisi sarana prasarana di sekolah fasilitasnya sudah mendukung?</p>
<p>Jawab : kalau ingin menggunakan LCD dan proyektor sebenarnya sudah ada dan menyediakan. Akan tetapi belum setiap kelas memilikinya, sehingga media yang diberikan adalah jenis media konvensional. Disisi lain peserta didik tidak diperkenankan untuk membawa <i>handphone</i> atau alat elektronik lainnya.</p>
<p>Tanya : apakah kendala seorang guru pada saat proses pembelajaran berlangsung?</p>
<p>Jawab : kendala bagi seorang guru biasanya kurang bisa mengkondisikan proses pembelajaran berjalan dengan stabil dan kondusif, terlebih yang hanya menggunakan metode ceramah di kelas.</p>
<p>Tanya : apakah kendala para siswa ketika proses pembelajaran berlangsung?</p>
<p>Jawab : para siswa memiliki karakter belajar yang berbeda-beda. Siswa yang mudah</p>

<p>bosan akan cenderung tidak memerhatikan apa yang dijelaskan oleh gurunya. Disisi lain terdapat juga siswa yang cenderung lebih senang apabila menggunakan alat bantu tidak hanya buku pelajaran.</p>
<p>Tanya : bagaimana harapan ibu guru terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan?</p> <p>Jawab : media diharapkan mampu menjadikan para siswa lebih tumbuh semangat dan motivasi belajarnya meningkat. Selain itu, juga diharapkan pada peneliti mampu mengembangkan serta menginovasikan media pembelajaran dengan baik.</p>
<p>Tanya : menurut anda pada tingkatan kelas berapa yang cocok untuk diterapkan media pembelajaran berbasis konvensional?</p> <p>Jawab : semua tingkatan mulai kelas 1 sampai kelas 6 sebaiknya menggunakan media dalam pelaksanaannya. Kalau menurut saya, dengan melihat kondisi dan juga fasilitas dari sekolah saya menyarankan untuk media yang dapat dikembangkan berbasis konvensional pada kelas rendah pembelajaran tematik. Selain itu, siswa tingkat kelas rendah juga cenderung lebih semangat dan antusias apabila terdapat media pembelajaran.</p>

LAMPIRAN 4 Surat Validasi Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

10 April 2023

Nomor : B-2623/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Bahasa)

Kepada Yth.
Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 MI Negeri 4 Jombang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Dekan Bid. Akademik



LAMPIRAN 5 Surat Validasi Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-2023/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2023 06 April 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 MI Negeri 4 Jombang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a n Dekan
Dekan Bid. Akademik

Wali, M.A
32000031002

LAMPIRAN 6 Surat Validasi Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-3417/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 17 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 MI Negeri 4 Jombang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LAMPIRAN 7 Surat Validasi Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B.3198 /Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 09 Mei 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Umi Nur Widiyahti, S.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pop Up Book 3D pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 MI Negeri 4 Jombang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



LAMPIRAN 8 Lembar Validasi Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA
MEDIA POP UP BOOK 3D PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP : 197402282.008011005
Instansi : UIN Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Tidak valid (perlu konsultasi)	1
2	Kurang valid (perlu banyak revisi)	2
3	Cukup valid (sedikit adanya revisi)	3
4	Valid (tanpa adanya revisi)	4

- Adanya komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Pop-Up Book 3D

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓	
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai	✓			

	dengan konsep dan pokok bahasan				
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat emosional peserta didik			✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓		
6.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan			✓	
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran			✓	
8.	Ketepatan ejaan dan tatabahasa yang digunakan			✓	
9.	Konsistensi penggunaan istilah dan tidak berubah-ubah			✓	
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon			✓	

C. Kolom kritik dan Saran

Dapat digunakan setelah revisi

Malang, 12 April 2023
Ahlil Bahasa

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003

LAMPIRAN 9 Lembar Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA POP UP BOOK 3D PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama : Nuril Nuzulita, M.Pd
NIP : 19900923201608012014
Instansi : UIN Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Tidak valid (perlu konsultasi)	1
2	Kurang valid (perlu banyak revisi)	2
3	Cukup valid (sedikit adanya revisi)	3
4	Valid (tanpa adanya revisi)	4

- Adanya komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Pop-Up Book 3D

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi media <i>pop-up book 3d</i> dengan kompetensi dasar				✓
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis				✓

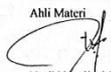
3.	Materi pada <i>pop-up book 3d</i> memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran			✓	
4.	Keluasan materi yang disajikan dalam media <i>pop-up book 3d</i>				✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
6.	Materi pada <i>pop-up book 3d</i> mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
7.	Materi disajikan secara sederhana dan jelas sesuai kebutuhan peserta didik				✓
8.	Ketepatan pemilihan gambar ilustrasi untuk menjelaskan materi				✓
9.	Gambar ilustrasi ditampilkan secara menarik sesuai tingkat kelas peserta didik				✓
10.	Materi disajikan dengan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tidak keluar topik pembahasan				✓

C. Kolom kritik dan Saran

Petunjuk penggunaan media
Ada kalimat ajakan untuk menyanyi bersama

Malang, 11 Mei 2023

Ahli Materi



Nuril Nuzulita, M.Pd
NIP. 19900923201608012014

LAMPIRAN 10 Lembar Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA POP UP BOOK 3D PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama : Ahmad Malda
NIP : 1959031920190312004
Instansi : UM Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Tidak valid (perlu konsultasi)	1
2	Kurang valid (perlu banyak revisi)	2
3	Cukup valid (sedikit adanya revisi)	3
4	Valid (tanpa adanya revisi)	4

- Adanya komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Pop-Up Book 3D

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan tata letak komponen media				✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran media				✓

3.	Kesesuaian tampilan warna media dengan karakteristik peserta didik				✓
4.	Kesesuaian desain pengembangan media dengan karakteristik peserta didik				✓
5.	Media mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik			✓	
6.	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran tematik			✓	
7.	Media aman dan tidak berbahaya untuk peserta didik				✓
8.	Media mudah dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran			✓	
9.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan materi dan karakteristik peserta didik			✓	
10.	Ketepatan pemilihan ilustrasi yang menarik dan bentuk <i>font</i> yang jelas				✓

C. Kolom kritik dan Saran

-Ditambahkan detail petunjuk penggunaan yang dipisahkan dari lembar biodata diri.

Malang, 21 Mei 2023...
Ahli Media,


Ahmad Makki Hasan, M.Pd
NIP. 1959031920190312004

LAMPIRAN 11 Lembar Validasi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN MEDIA POP UP BOOK 3D PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama : Umi Nur Widiyanti, S.Pd
NIP : 199309132019032029
Instansi : MIN 4 Jombang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1	Tidak valid (perlu konsultasi)	1
2	Kurang valid (perlu banyak revisi)	2
3	Cukup valid (sedikit adanya revisi)	3
4	Valid (tanpa adanya revisi)	4

- Adanya komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Pertanyaan Mengenai Media Pop-Up Book 3D

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Media pembelajaran mudah dipahami				✓

3.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
4.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tematik				✓
5.	Media yang dikembangkan mendukung kemandirian belajar peserta didik				✓
6.	Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik				✓
7.	Media pembelajaran dapat digunakan secara individu maupun kelompok			✓	
8.	Kemampuan media untuk mengembangkan motivasi belajar				✓
9.	Media mampu menambah pengetahuan peserta didik				✓
10.	Media mampu memperluas wawasan peserta didik terhadap materi				✓

C. Kolom kritik dan Saran

Media pembelajaran pop up book 3D sangat bagus dan tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran kelas 1.

Makam, Jombang, 7 Juli 2023
Ahli Pembelajaran,



Umi Nur Widiyanti, S.Pd
NIP. 199309132019032029

LAMPIRAN 12 Instrumen RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 4 Jombang
Kelas / Semester : 1 (satu) / 2 (dua)
Tema : Peristiwa Alam (Tema 8)
Sub Tema : Peristiwa Siang dan Malam (Sub Tema 1)
Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan SBdP
Alokasi waktu : 2JP (2 x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

MUATAN	KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR	
Bahasa Indonesia	3.7	Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1	Mengetahui kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.
	4.7	Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1	Mendemonstrasikan kosakata tentang peristiwa alam dengan benar.
SBdP	3.2	Mengenal elemen musik melalui lagu.	3.2.1	Mengetahui elemen musik melalui kegiatan bernyanyi.
	4.2	Menirukan elemen musik melalui lagu.	4.2.1	Mempraktikan elemen musik melalui lagu dengan benar.

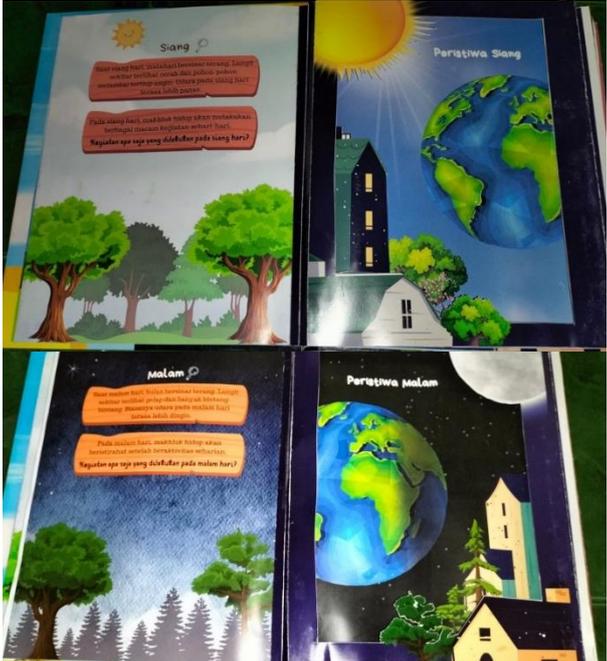
C. TUJUAN

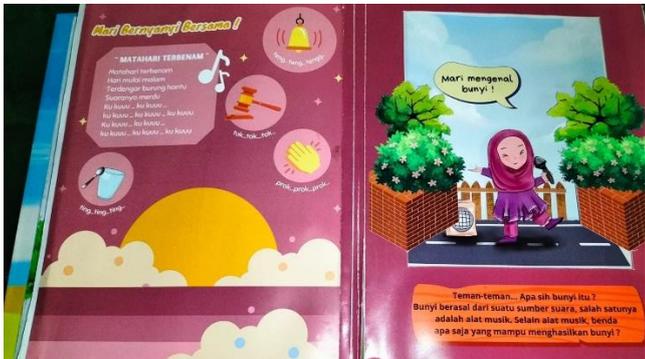
1. Dengan membaca teks pada media *pop up book 3d*, siswa mampu menunjukkan kosakata tentang peristiwa siang dan malam dengan benar.
2. Dengan kegiatan diskusi mencermati gambar tentang peristiwa alam, siswa dapat menuliskan kosakata tersebut dengan benar.
3. Dengan kegiatan menyanyi lagu Matahari Terbenam, siswa mampu mengetahui kosakata yang berkaitan dengan peristiwa alam.
4. Dengan percaya diri, siswa dapat menyanyikan lagu Matahari Terbenam sesuai nada yang tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kosakata tentang peristiwa alam (siang dan malam)
2. Elemen musik dalam lagu

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa bersama, melakukan absensi kehadiran siswa, dan menanyakan kabar. (Orientasi) 2. Mengulang materi sebelumnya dengan mengaitkan pada materi yang akan dipelajari (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat yang diperoleh dalam mempelajari materi tersebut pada kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	7 menit
Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati teks dan gambar tentang peristiwa alam dengan dilanjutkan kegiatan tanya jawab oleh guru dan siswa. (Communication) 	45 menit

	<p style="text-align: center;">Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bernyanyi bersama lagu Matahari Terbenam dengan riang gembira - Siswa diajak menyanyikan lagu dengan memperhatikan nada yang tepat dan benar. (<i>Creativity and Innovation</i>)  <p style="text-align: center;">Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menentukan kosakata yang sesuai dengan peristiwa siang dan malam. <p style="text-align: center;">Siswa telah dibagi menjadi beberapa kelompok dan berdiskusi untuk menentukan kosakata tentang peristiwa alam yang nantinya perwakilan menuliskan pada papan tulis didepan kelas. (<i>Collaborative</i>)</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menganalisa kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dengan memberikan penguatan dan kesimpulan. 2. Siswa diberi kesempatan untuk berbicara atau bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 3. Salam dan do'a penutup secara bersama-sama. 	<p>8 menit</p>

F. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepala MIN 4 Jombang

Jombang, 5 Juni 2023
Guru Kelas 1

Dr. Halimatussa'diyah, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197104042007102001

Dwi Nanda Febriyanti
NIM. 19140031

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 4 Jombang
Kelas / Semester : 1 (satu) / 2 (dua)
Tema : Peristiwa Alam (Tema 8)
Sub Tema : Peristiwa Siang dan Malam (Sub Tema 1)
Pembelajaran : PPKn
Alokasi waktu : 30 menit

G. KOMPETENSI INTI

1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

H. KOMPETENSI DASAR

MUATAN	KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR	
PPKn	3.1	Mengenal simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Indonesia”.	3.1.1	Mengetahui bentuk simbol-simbol kelima sila Pancasila dengan benar.
	4.1	Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada lambang Garuda sila Pancasila.	4.1.1	Mendemonstrasikan simbol-simbol Pancasila dengan percaya diri.

I. TUJUAN

5. Dengan membaca teks pada media *pop up book 3d*, siswa mampu menunjukkan kosakata tentang peristiwa siang dan malam dengan benar.
6. Dengan kegiatan diskusi mencermati gambar tentang peristiwa alam, siswa dapat menuliskan kosakata tersebut dengan benar.
7. Dengan kegiatan menyanyi lagu Matahari Terbenam, siswa mampu mengetahui kosakata yang berkaitan dengan peristiwa alam.
8. Dengan percaya diri, siswa dapat menyanyikan lagu Matahari Terbenam sesuai nada yang tepat.

J. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kosakata tentang peristiwa alam (siang dan malam)
2. Elemen musik dalam lagu

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pembukaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi salam dan mengajak berdoa bersama, melakukan absensi kehadiran siswa, dan menanyakan kabar. (Orientasi) - Mengulang materi sebelumnya dengan mengaitkan pada materi yang akan dipelajari (Apersepsi) - Memberikan gambaran tentang manfaat yang diperoleh dalam mempelajari materi tersebut pada kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	<p>5 menit</p>
<p>Inti</p>	<p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta oleh guru menuliskan kata - kata yang menggambarkan peristiwa alam. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati gambar lambang Garuda Pancasila. - Siswa diminta oleh guru secara bersama menyebutkan bunyi kelima sila Pancasila secara berulang. (Communication) <div data-bbox="703 1021 1348 1384" data-label="Image"> </div> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati gambar-gambar lambang kelima sila Pancasila. - Siswa mencermati makna yang terkandung dalam setiap lambang sila Pancasila dengan penjelasan oleh guru. (Collaborative) <div data-bbox="703 1630 1348 2002" data-label="Image"> </div>	<p>20 menit</p>

	 <p style="text-align: center;">Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendeklarasikan bunyi kelima sila Pancasila didepan kelas dengan benar. Kemudian dilanjutkan dengan membaca contoh perilaku yang mencerminkan bunyi sila Pancasila yang tertera pada media <i>pop up book 3d. (Creativity and Innovation)</i> 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menganalisa kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dengan memberikan penguatan dan kesimpulan. - Siswa diberi kesempatan untuk berbicara atau bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. - Salam dan do'a penutup secara bersama-sama. 	<p>5 menit</p>

L. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepala MIN 4 Jombang

Jombang, 5 Juni 2023
Guru Kelas 1

Dr. Halimatussa'diyah, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197104042007102001

Dwi Nanda Febriyanti
NIM. 19140031

LAMPIRAN 13 Lembar Kuisisioner Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK 3D
TEMA 8 "PERISTIWA ALAM" PADA SISWA KELAS 1 MIN 4 JOMBANG

Nama : *Alisa Deva azzahra*
 Kelas : *1.2*

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif penilaian "ya atau tidak" yang disediakan.
2. Pendapat, kritik, dan saran dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Atas kesediaannya untuk memberikan penilaian pada media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

B. ANGKET SISWA

Aspek	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
Penyajian <i>pop up book 3d</i>	1. Saya mudah membaca kalimat yang terdapat dalam <i>media pop up book 3d</i> dengan jelas	✓	
	2. Menurut saya <i>media pop up book 3d</i> bagus dan menarik	✓	
	3. Saya bisa menggunakan <i>media pop up book 3d</i> ketika belajar di kelas dengan mudah	✓	
	4. Saya mudah memahami petunjuk penggunaan <i>media pop up book 3d</i>	✓	
Manfaat Media	5. Saya bersemangat belajar dengan menggunakan <i>media pop up book 3d</i>	✓	

	6. <i>Media pop up book 3d</i> membuat saya lebih mudah memahami materi tentang peristiwa alam, musik, dan pancasila	✓	
Pemahaman Materi	7. Saya dapat memahami materi tematik tema peristiwa alam dengan mudah	✓	
	8. Saya mudah menguasai isi materi tematik dengan menggunakan <i>media bergambar</i>	✓	
Minat Belajar	9. Saya suka belajar menggunakan <i>media pop book 3d</i>	✓	
	10. Saya tertarik mempelajari materi tematik setelah belajar menggunakan <i>media pop up book 3d</i>	✓	

C. KRITIK DAN SARAN

.....

Jombang, .. *Juli* .. 2023
 Siswa Kelas 1

Alisa

LAMPIRAN 14 Dokumentasi
Penyerahan Surat Izin Penelitian



Media *Pop-Up Book 3D* yang sudah dicetak



Penerapan Media *Pop-Up Book 3D*







Dokumentasi Pengisian Angket Respon Siswa





Dokumentasi bersama Guru Kelas dan Siswa



LAMPIRAN 15 Daftar Riwayat Hidup Penulis

BIODATA MAHASISWA



Nama : Dwi Nanda Febriyanti
NIM : 19140031
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 02 Februari 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jl. Kertanegara, RT/RW 02/02, Dsn. Bumiarto, Ds.
Gudo, Kec. Gudo, Kab. Jombang, Jawa Timur
No. Handphone : 085732476367
Email : nandadwi2201@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- Pendidikan Formal :
 1. RA Muslimat
 2. MI Sabilun Najah
 3. SMP Negeri 1 Gudo
 4. MA Negeri 1 Jombang
 5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Pendidikan Non Formal :
 1. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly
 2. Pondok Pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah Malang

Pengalaman Organisasi : Pengurus Pondok Pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah
Malang Divisi Kepustakaan Tahun (2020-2022)