

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK*
MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VII MATERI
KEHIDUPAN MASA PRAAKSARA**

***DEVELOPMENT OF POP-UP BOOK LEARNING MEDIA FOR
IPS JUNIOR HIGH SCHOOL CLASS VII SUBJECT MATTER
OF HUMAN LIFE DURING PRE-LITERACY***

Oleh :

Nia Yuli Puspasari dan Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Email : nia.yuli2016@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* dengan materi Kehidupan Masa Praaksara; 2) mengetahui kelayakan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS pada materi Kehidupan Masa Praaksara. Kelayakan media dapat diketahui berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru IPS, dan uji coba terhadap peserta didik. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan oleh guru IPS dan peserta didik SMP Negeri 2 Godean. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengisian angket. Data diukur dengan skala *likert* sehingga diperoleh kategori kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan langkah pengembangan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; 2) produk media pembelajaran *Pop-Up Book* memperoleh rerata skor 4,52 kategori “sangat baik” dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari validasi ahli materi dengan skor rerata 4,7 kategori “sangat baik”, validasi ahli media dengan skor rerata 4 kategori “baik”, penilaian guru IPS dengan skor rerata 4,6 kategori “sangat baik”, uji coba peserta didik kelompok kecil dengan skor rerata 4,6 kategori “sangat baik”, uji coba peserta didik kelompok besar dengan skor rerata 4,7 kategori “sangat baik”.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pop-Up Book, Pengembangan, Praaksara*

ABSTRACT

This study aims to: 1) develop learning media in the form of *pop-up book* with pre-literacy materials; 2) to know the feasibility of *pop-up book* as a learning medium in IPS lessons on pre-literacy materials. Media feasibility can be known based on validation results from material experts, media experts, IPS teacher assessments, and trials of learners. The research conducted is development research (R&D) with ADDIE development model. Validation is performed by material experts and media experts. The trial was conducted to IPS teacher and student of SMP Negeri 2 Godean. The data obtained is then processed and converted with a *likert* scale so that the *pop-up book* learning media feasibility category is obtained. The collected data is then analysed using descriptive analysis. The results showed: 1) the development of learning media was carried out with the development of analysis, design, development, implementation, and evaluation; 2) *pop-up book* learning media products obtained an average score of 4,52 category of “excellent” and declared worthy of use as defense medium. The data was obtained from the validation of material experts with an average score of 4,7 category of “excellent”, validation of media experts with an average score of 4 category of “good”, assessment by IPS teachers with an average score of 4,6 category of “excellent”, small group student trial with an average score of 4,6 category of “excellent”, large group student trial with an average score of 4,7 category of “excellent”.

Keywords: *Learning Media, Pop-Up Book, Development, Pre-literacy.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang melekat dan selayaknya didapatkan oleh setiap manusia. Pendidikan akan membantu dalam menciptakan sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas untuk generasi yang akan datang. Melalui pendidikan peserta didik dibekali kompetensi untuk menghadapi tantangan global, sehingga mampu menjadi generasi yang lebih maju. Hal tersebut dapat dicapai melalui salah satu langkah yang tepat adalah dengan melakukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi sarana dan prasarana pendidikan, meningkatkan kompetensi guru serta inovasi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan sebuah metode pembelajaran maupun dengan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang tidak mengikuti jaman, dalam arti tidak ada kreativitas, maka kegiatan belajar mengajar cenderung disepelkan peserta didik karena dianggap tidak menyenangkan dan membosankan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang proses kegiatan belajar kreatif dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan tertarik pada pembelajaran yang menggunakan sebuah media, terutama media pembelajaran yang memiliki banyak visualisasi.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Materi dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki cakupan yang luas, sehingga muncul anggapan siswa bahwa materi IPS banyak, sulit, dan cenderung hafalan sehingga terkesan membosankan dan membuat siswa malas untuk belajar. Selama ini pembelajaran yang dilaksanakan monoton dan hanya bpusat pada guru sehingga pembelajaran bersifat satu arah. Seringkali metode yang digunakan dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah ataupun

melalui *powerpoint* saja dan belum menyalurkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

Peserta didik terlihat kurang antusias dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan. Peserta didik juga cenderung lebih banyak membaca teks bacaan yang ada di buku paket atau LKS, mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dan melihat video pembelajaran yang telah didownloadkan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum terlihat, serta peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk belajar aktif dalam menyampaikan ide-idenya.

Seorang guru IPS perlu mengetahui macam-macam media pembelajaran yang dapat dipakai dalam mengajar, dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih gembira, bersemangat, tertarik dan bersifat positif terhadap pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran bergambar atau visual menjadi salah satu alternative yang dapat dipilih guru untuk menarik minat peserta didik. Namun, tidak cukup hanya bergambar saja melainkan gambar yang memiliki imajinasi tinggi dapat menjadi pilihan. Akhir-akhir ini muncul sebuah karya seni yang berupa gambar dan modifikasi dengan bentuk tiga dimensi. Sebagian orang sudah mengenal karya tersebut dengan sebutan *Pop-Up Book*. *Pop-Up Book* merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar atau tulisan yang jika dibuka akan timbul.

Pop-Up adalah bentuk menarik dari seni kertas yang membentuk struktur tiga dimensi saat dibuka dan struktur dua dimensi ketika ditutup. *Pop-up* lebih dari sekedar memproduksi bentuk tiga dimensi, namun menggunakan gerakan-gerakan yang mampu membuat pembaca merasa senang (Ruiz dalam (Meilia Safri, 2017)). Media pembelajaran *Pop-Up Book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiraton

dalam (Meilia Safri, 2017)). Kelebihan dari media *Pop-Up Book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop-Up Book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga kan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini.

Media pembelajaran *Pop-Up Book* memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik pada tampilan gambar yang berdimensi. Ditambah lagi dengan pemberian kejutan-kejutan disetiap halamannya, menjadikan *Pop-Up Book* memiliki daya tarik tersendiri bagi penikmatnya.

Media visual *Pop-Up Book* ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman media pembelajaran IPS dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan minat dalam pembelajaran IPS. Selain itu *Pop-Up Book* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, menambah pengalaman belajar yang baru untuk memberikan pembelajaran yang berkesan sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat informasi. Berdasarkan beberapa alasan tersebut peneliti tertarik melakukan pengembangan media visual *Pop-Up Book* materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara sebagai media pembelajaran mata pembelajaran IPS SMP kelas VII.

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Delevopment* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 2) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu metode pengembangan atau penyempurnaan sebuah produk untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pop-up book* guna membuktikan hasil akhir yang akan menunjukkan adanya

perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS SMP yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menurut Suryani, Setiawan, & Putria dalam Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (2019: 124) terdiri atas lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan, penentuan model pengembangan, penentuan media yang digunakan, uji coba dan implementasi media tersebut. Peneliti melakukan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk merupakan tahap suatu produk yang dirancang dalam penelitian untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk. Tahapan uji coba produk terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (a) *Analysis* (analisis), (b) *Design* (desain), (c) *Development* (pengembangan), (d) *Implementation* (implementasi), (e) *Evaluation* (evaluasi). Data hasil uji coba yang akan diperoleh kemudian dianalisis untuk memperoleh kekurangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Hasil analisis akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga harapannya produk dapat dikatakan layak.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dan subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran terdiri dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan siswa-siswa SMP kelas VII yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- Ahli materi yang menjadi validator adalah salah satu dosen pendidikan IPS FIS yang ahli dibidangnya.
- Ahli media yang menjadi validator adalah salah satu dosen Pendidikan IPS FIS yang menguasai bidang

pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book*.

- c. Guru yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru mata pelajaran IPS SMP kelas VII dari SMP Negeri 2 Godean.
- d. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Godean yang terbagi atas dua tahap. Pertama, uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa. Kedua, uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 20 siswa.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book*. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan mengadaptasi instrumen Arsyad dan Musfiqon. Peneliti memodifikasi aspek-aspek penilaian tersebut sesuai dengan kebutuhan, kemudian membaginya menjadi empat instrumen, yakni validasi untuk ahli materi berupa aspek isi/materi pembelajaran, validasi untuk ahli media berupa aspek desain, penyajian dan produk media, instrumen penilaian untuk guru terdiri dari aspek isi/materi, aspek media, dan kualitas teknis, terakhir adalah instrumen uji coba lapangan untuk siswa yang terdiri dari aspek materi, tampilan, penyajian dan aspek kualitas teknis.

4. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Teknik analisis ini dilakukan dengan cara mengambil data kuantitatif yang telah diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, peserta didik, dan guru mata pelajaran. Data kuantitatif tersebut kemudian diolah menggunakan skala likert menjadi data kualitatif yang nanti akan digunakan sebagai acuan untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Kemudian mengkonversikan skor rata-rata menjadi data kualitatif menggunakan rumus penilaian ideal menurut Widoyoko, E.P. (2009: 238), dengan rincian sebagai berikut.

Rentang Skor Rata-rata	Rerata skor	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	$> 4,2$	Sangat

		Baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan produk awal

1. Hasil pengembangan produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop-Up Book* dengan materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara. Materi yang dipilih peneliti merupakan materi mata pelajaran IPS kelas VIII yang sesuai dengan kurikulum 2013. Media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan berbentuk media cetak dengan ukuran 29x36 cm dengan bahan dasar kertas asturo dan hard cover berupa kertas karton tebal yang dilapisi stiker cromo untuk memberikan kesan menarik pada media.

2. Deskripsi Data Hasil Validasi

a. Data hasil validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan untuk memperoleh penilaian akan materi yang disajikan ke dalam media pembelajaran *Pop-Up Book*. Materi yang digunakan adalah materi IPS Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara kelas VII. Berdasarkan hasil data validasi, diketahui materi yang disajikan pada media pembelajaran *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara memperoleh kategori sangat baik dengan total skor mencapai 74 poin dan rata-rata 4,7. Dari hasil validasi tersebut terdapat komentar maupun saran. Berikut hasil validasi dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi validasi materi tahap II oleh ahli materi

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian	24	4,8	Sangat

Tujuan			Baik
Ketepatan Mendukung Materi	22	4,4	Sangat Baik
Praktis, Luwes, dan Bertahan	10	5	Sangat Baik
Mutu Teknis	12	4,5	Sangat Baik
Total	68	4,7	Sangat Baik
Kategori keseluruhan kelayakan materi			Sangat Baik

Tabel Saran perbaikan yang oleh ahli materi

No.	Saran Perbaikan
1.	Mengubah indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan kompetensi dasar
2.	Menambahkan gambar ilustrasi pada materi
3.	Menambah penjelasan materi secara terintegrasi

b. Data hasil validasi ahli media

Validasi media dilakukan untuk memperoleh penilaian akan design yang diterapkan pada media pembelajaran *Pop-Up Book*. Pada validasi ini terdapat beberapa aspek yang menjadi patokan penilaian yaitu, aspek kesesuaian taraf berpikir peserta didik, aspek praktis, luwes, dan bertahan, aspek penyajian, dan aspek mutu teknis. Keempat aspek tersebut kemudian dinilai oleh ahli media dan terdapat saran. Hasil validasi dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi validasi media oleh ahli media

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian Taraf Berpikir Peserta Didik	12	4	Baik
Praktis, Luwes, Dan	16	4	Baik

Bertahan			
Penyajian	16	4	Baik
Mutu Teknis	16	4	Baik
Total	60	4	Baik
Kategori keseluruhan kelayakan media			Baik

Tabel Saran dan perbaikan oleh ahli media

No.	Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki <i>cover</i> (sampul) pada media pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Produk oleh Guru IPS

Uji coba produk ditujukan kepada pengampu mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Godean. Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, validasi dilakukan oleh guru pengampu terlebih dahulu. Tabel hasil uji coba produk yang diperoleh dari guru pengampu mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi validasi media pembelajaran oleh Guru IPS

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Kualitas Media	25	5	Sangat Baik
Kualitas Materi	18	4,5	Sangat Baik
Kualitas Teknis	13	4,3	Sangat Baik
Total	56	4,6	Sangat Baik
Kategori keseluruhan kelayakan media			Sangat Baik

Adapun saran dari guru IPS yang digunakan peneliti untuk menyempurnakan produk adalah sebagai berikut:

Tabel Saran Perbaikan oleh Guru IPS

No.	Saran Perbaikan
1.	Menambahkan penjelasan materi terkait hasil-hasil kebudayaan megalithikum

2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Produk oleh Peserta Didik

Uji coba produk dilakukan kepada 25 peserta didik dari kelas VIII D dengan dua sesi. Sesi pertama, yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil pada pukul 07.00-08.20 WIB. Sesi kedua, dilakukan uji coba kelompok besar dilakukan pada pukul 08.20-09.40 WIB.

Hasil uji coba lapanagan media pembelajaran *Pop-Up Book* materi Kehidupan Pada Masa Praaksara di Indonesia pada 20 peserta didik SMP Negeri 2 Godean menunjukkan bahwa sebanyak 19 peserta didik dengan presentase 95% memberikan penilaian **Sangat Baik** dan 1 peserta didik dengan presentase 5% memberikan penilaian **Baik** dengan rerata skor 4,7 (sangat baik) yang berarti media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Revisi Produk

1. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. pada hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terdapat saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media.

Revisi dari ahli materi memberikan saran untuk mengubah indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan kompetensi dasar, menambahkan gambar ilustrasi pada materi, dan menambah penjelasan materi secara terintegrasi. Sedangkan revisi dari ahli media memberikan saran untuk memperbaiki *cover* (sampul) pada media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan.

2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah guru pengampu mata pelajaran IPS memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian uji coba tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan revisi.

Responden memberikan saran terkait materi untuk menambahkan penjelasan materi terkait hasil-hasil kebudayaan megalithikum. Secara keseluruhan responden menilai bahwa produk tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

D. Kajian Produk Akhir

1. Analisis Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada bab pertama pendahuluan. Media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan peneliti mengkaji materi kehidupan manusia pada masa praaksara di Indonesia yang termuat dalam materi IPS kelas VII kurikulum 2013. Peneliti meninjau bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan termasuk ke dalam media sebagai alat bantu penyalur pesan pada proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan produk media pembelajaran *Pop-Up Book*. Proses pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Terdapat lima Langkah yang perlu dilalui dalam proses penelitian ini, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis permasalahan yang terjadi, kemudian membuat desain media pembelajaran *Pop-Up Book* yang akan diujicobakan. Setelah membuat desain, peneliti kemudian mulai mengembangkan produk tersebut sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh kedua ahli tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book* sebelum diujicobakan di lapangan. Ahli materi memberikan saran terhadap materi yang disajikan para produk yang dikembangkan, yaitu, mengubah indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan kompetensi dasar, menambahkan gambar ilustrasi pada materi, dan menambah penjelasan materi secara terintegrasi. Revisi yang diberikan oleh ahli

media yaitu memperbaiki cover (sampul) pada media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan. Produk kemudian diperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Setelah media diperbaiki, kemudian peneliti melakukan uji coba produk pada tahap implementasi. Produk yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada guru mata pelajaran IPS dan 25 peserta didik di SMP Negeri 2 Godean. Guru dan peserta didik kemudian diminta untuk mengevaluasi media yang dikembangkan dengan memberikan penilaian melalui angket yang telah disediakan. Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan peserta didik bahwa produk yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak sebagai media pembelajaran IPS SMP.

2. Analisis Kualitas Produk

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Secara menyeluruh angket validasi ahli materi memiliki 16 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan skor 4,8 pada aspek kesesuaian tujuan, skor 4,4 pada aspek ketepatan mendukung materi, skor 5 pada aspek praktis, luwes dan bertahan, skor 4,5 pada aspek mutu teknis.

Tahapan validasi materi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil rata-rata tahap I dengan total skor yang diperoleh sebanyak 53 poin dan rata-rata penilaian 3,95, sedangkan pada validasi materi tahap kedua diperoleh rerata skor 4,7 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi adalah 5, skor terendah adalah 1 dengan rata-rata ideal (Mi) 48, dan simpangan baku idealnya adalah (*sbi*) 10,7. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut:

Tahapan Validasi	Rentang Skor Rata-rata	Rerata Skor	Kategori
	X > 67.26	X > 4.2	Sangat Baik
	54.42 <	3.4 <	Baik

Validasi tahap II	X ≤ 67.26	X ≤ 4.2	
	41.58 <	2.6 <	Cukup
	X ≤ 54.42	X ≤ 3.4	
	28.74 <	1.8 <	Kurang
	X ≤ 41.58	X ≤ 2.6	
	X ≤ 28.74	X ≤ 1.8	Sangat Kurang

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup empat aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian tujuan, aspek ketepatan mendukung materi, aspek praktis, luwes dan bertahan, aspek mutu teknis. Secara menyeluruh angket validasi tersebut memiliki 14 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media memberikan skor 4 pada aspek kesesuaian tujuan, skor 4 pada aspek ketepatan mendukung materi, skor 4 pada aspek praktis, luwes dan bertahan, skor 4 pada aspek mutu teknis.

Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 4 dengan kategori baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan ahli media adalah 5, skor terendah adalah 1 dengan rata-rata ideal (Mi) 42, dan simpangan baku idealnya adalah (*sbi*) 9,3. Hasil perhitungan dapat dibuat konversi skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini:

Tahapan Validasi	Rentang Skor Rata-rata	Rerata Skor	Kategori
Validasi tahap I	X > 58.74	X > 4.2	Sangat Baik
	47.58 <	3.4 <	Baik
	X ≤ 58.74	X ≤ 4.2	
	36.42 <	2.6 <	Cukup
	X ≤ 47.58	X ≤ 3.4	
	25.26 <	1.8 <	Kurang
	X ≤ 36.42	X ≤ 2.6	
	X ≤ 25.26	X ≤ 1.8	Sangat Kurang

c. Analisis Data Hasil Validasi Guru Pengampu IPS

Tahapan validasi yang dilakukan oleh guru pengampu IPS mencakup tiga aspek. Aspek tersebut antara lain, aspek kualitas media, aspek kualitas materi, dan aspek kualitas teknis. Secara menyeluruh angket validasi Guru Pengampu memiliki 12 butir pernyataan.

Berdasarkan penilaian ketiga aspek tersebut ahli media memberikan skor 5 pada aspek kualitas media, skor 4,5 pada aspek kualitas materi, skor 4,3 pada aspek kualitas teknis. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut ialah 4,6 dengan kategori sangat baik. Skor tertinggi yang didapat dari hasil validasi yang dilakukan Guru IPS adalah 5, skor terendah adalah 1 dengan rata-rata ideal (Mi) 36, dan simpangan baku idealnya adalah (*sbi*) 8. Hasil perhitungan skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini:

Tahapan Validasi	Rentang Skor Rata-rata	Rerata Skor	Kategori
Validasi tahap I.	$X > 50.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$40.8 < X \leq 50.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$31.2 < X \leq 40.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup
	$21.6 < X \leq 31.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 21.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

d. Analisis Uji Coba Produk

Tahapan penilaian produk oleh peserta didik mencakup tiga aspek. Aspek tersebut antara lain, aspek kualitas media, aspek kualitas materi, dan aspek kualitas teknis. Berdasarkan data penilaian dari dua puluh peserta didik mendapat total skor 1133. Rerata skor yang didapatkan adalah 4,7 (sangat baik). Skor tertinggi yang didapat dari hasil penilaian peserta didik adalah 5, skor terendah adalah 1 dengan

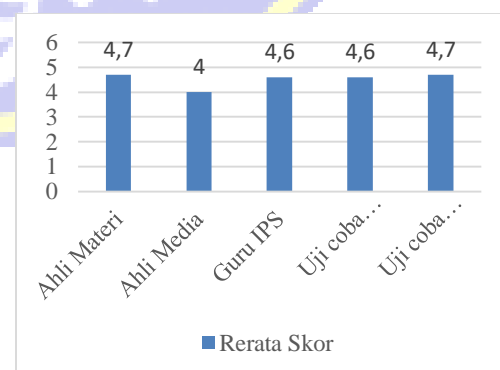
rata-rata ideal (Mi) 36, dan simpangan baku idealnya adalah (*sbi*) 8. Hasil perhitungan skor dengan menggunakan skala lima dalam tabel berikut ini:

Tahapan Validasi	Rentang Skor Rata-rata	Rerata Skor	Kategori
Validasi tahap I	$X > 50.4$	$X > 4.2$	Sangat Baik
	$40.8 < X \leq 50.4$	$3.4 < X \leq 4.2$	Baik
	$31.2 < X \leq 40.8$	$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup
	$21.6 < X \leq 31.2$	$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang
	$X \leq 21.6$	$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

e. Perbandingan Data Ahli Materi, Ahli Media, Guru, dan Peserta Didik

Hasil analisis data validasi materi yang memperoleh rerata skor 4,7; validasi media memperoleh rerata skor 4; penilaian oleh guru mata pelajaran IPS memperoleh rerata skor 4,6; dan hasil uji coba kepada peserta didik kelompok kecil memperoleh rerata skor 4,6; serta hasil uji coba kelompok besar memperoleh rerata skor sebanyak 4,7. Hasil tersebut dapat dilihat pada grafik yang tersaji di bawah ini.

Grafik perbandingan rerata hasil validasi ahli media, guru dan peserta didik



3. Tanggapan dan Saran Siswa

Penilaian oleh peserta didik terhadap produk tidak hanya sebatas butir-butir penilaian yang telah disajikan,

terdapat respon berupa tanggapan oleh peserta didik. Respon tersebut kemudian akan digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Pop-Up Book* maupun kegiatan belajar mengajar menggunakan produk tersebut. Berikut beberapa tanggapan yang diberikan peserta didik dalam menanggapi pengalaman belajar menggunakan produk yang diuji coba peneliti.

- a. Media *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran yang menarik.
- b. Media *Pop-Up Book* mudah digunakan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- c. Media *Pop-Up Book* dapat meningkatkan semangat belajar dan menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.
- d. Media *Pop-Up Book* sudah baik dan cukup bagus.

E. Keterbatasan Penelitian

Terdapat keterbatasan penelitian selama pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara sehingga uji coba produk yang terjadi di luar rencana penelitian. Keterbatasan penelitian tersebut diantaranya:

1. Uji coba produk kepada peserta didik dilakukan hingga kondisi membaik, karena media yang diujikan tidak dapat dilakukan secara daring.
2. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas VIII, karena kelas VII sudah menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, sehingga uji coba produk dilakukan oleh peserta didik kelas VIII yang masih menggunakan kurikulum 2013.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPS berupa *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara dilakukan melalui beberapa tahap, diantaranya dengan melakukan *analyze* meliputi analisis kebutuhan

dilakukan dengan studi pustaka, analisis kurikulum dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mengobservasi sikap peserta didik terhadap mata pelajaran IPS di kelas, serta tahap selanjutnya *design* meliputi membuat flowchart, menyusun produk awal, menentukan format produk, mengumpulkan data maupun bahan yang dibutuhkan, dan menyusun materi yang disesuaikan dengan KI/KD yang termuat dalam kurikulum 2013. Tahap selanjutnya yaitu *develop* meliputi membangun konten, mengembangkan media pendukung, mengembangkan panduan, dan melakukan revisi formatif serta melakukan penilaian media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation*, dilakukan ketika produk siap untuk diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh hasil evaluasi terhadap beberapa aspek penilaian kriteria SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang) yang telah disediakan. Tahap *evaluation* dilakukan dengan membagikan angket yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book*.

2. Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba media pembelajaran *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara, produk pengembangan memperoleh hasil Sangat Baik dari ahli materi dan memperoleh hasil Baik dari ahli media. Validasi ahli materi memperoleh predikat Sangat Baik dengan total skor sebanyak 74 poin dan rerata skor 4,7. Validasi oleh ahli media memperoleh total skor 56 poin dengan rerata skor sebanyak 4. Sedangkan penilaian dari guru mata pelajaran IPS memperoleh total skor 56 poin dan rerata skor 4,6 dengan kategori Sangat Baik dan uji coba oleh peserta didik kelompok kecil diperoleh skor sebanyak 268 poin dengan rerata skor 4,6, serta uji coba kelompok besar diperoleh skor sebanyak 1133 poin dengan rerata skor 4,7.

Berdasarkan perolehan data dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan peserta didik, bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara memperoleh rerata skor akhir sebanyak 4,52 yang berarti memiliki kategori Sangat Baik. Oleh karena itu, media *Pop-Up Book* Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas VII khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

B. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, sebaiknya uji coba pemaikan dilakukan pada lingkup yang lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan pada satu sekolah, akan tetapi dapat diujicobakan pada lingkup sekolah di satu kecamatan atau bahkan satu kabupaten. Melalui uji coba pada lingkup yang lebih luas tersebut maka produk media pembelajaran dapat dikenal dan digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Duludu, Ummysalam A. T. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Yogyakarta: Deepbuplish.
- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016). *Sumber dan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Meilia Safri, S. A. (2017). Pengembangan media belajar *pop-up book* pada materi minyak bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No. 01, hlm 107-113. Tersedia pada laman https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=meilia+safri&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DhKyRjYC_ObcJ. Diakses pada tanggal 06 Januari 2020.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, A dan Rahmah, E. (2016). Model *pop-up book* keluarga untuk mempercepat kemampuan membaca anak kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol. 5, No. 1, Seri A. tersedia pada laman <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode/article/view/808>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020.
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2015). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Suryani N & Agung L. (2012). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- _____, Setiawan, A. Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widoyoko, (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.