
Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar

Febriani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
febriyani393@gmail.com

Encep Andriana

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
andriana1188@untirta.ac.id

Rina Yuliana

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
rinayuliana@untirta.ac.id

Abstract

This research aims to describe the stages of developing pop up book media, to determine the feasibility of pop up book media, and to determine student responses to pop up book media. The type of research used is R&D with research and development procedures from Borg and Gall which has been modified by Sukmadinata with development steps, namely; (1) Conducting preliminary studies, (2) Product planning, (3) Development of product drafts, (4) Individual trials (5) Revising the results of field trials, (6) Limited trials, (7) Completion of test products limited, (8) Extensive implementation test, (9) Final product improvement. The results of this study indicate that the material expert's assessment got an average score of 88% in the "valid" category, the media expert's assessment got an average score of 90.83% in the "valid" category, the linguist's assessment got an average score of 87.49% in the "valid" category, and the assessment of student responses at SDN Tegal got an average score of 97.20% in the "Very Good" category.

Keywords: *Development, Pop Up Book Game Based, Thematic Learning*

Pendahuluan

Dalam kurikulum 2013, setiap mata pelajaran memiliki situasi sebagai penghubung dalam topik. Setiap topik dapat bergabung dengan mata pelajaran yang berbeda dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian, program pendidikan 2013 juga dikatakan sebagai pembelajaran tematik yang didalamnya terdapat mata pelajaran tertentu yang berbeda-beda sehingga menjadi kesatuan yang utuh dalam lingkup topik yang sama. Dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar ini sebagai tindakan program pembelajaran yang sistematis bergantung pada topik tertentu yang dapat diterapkan untuk menghubungkan beberapa ide mata pelajaran di sekolah untuk ikut serta aktif siswa dalam belajar, sehingga dengan kontribusi siswa yang dinamis, hasil belajar akan lebih baik dicapai akan lebih baik dan mempunyai tujuan pembelajaran yang signifikan bagi siswa. Penegasan ini sesuai dengan pendapat Effendi (2009:129), bahwa pembelajaran tematik akan menemukan yang memanfaatkan suatu topik yang menghubungkan berbagai mata pelajaran sehingga bisa memberi pengalaman untuk siswanya. Dengan demikian, pembelajaran penting yang disinggung dalam pencapaian pembelajaran tematik di sekolah dasar adalah bahwa siswa akan lebih

efektif memahami konsepnya yang telah dipelajari melalui pengetahuan dan menghubungkannya dengan berbagai ide yang baru saja dirasakan.

Pembelajaran tematik yang dimasukkan dalam kurikulum 2013 diharapkan bisa memperluas pemahaman konsep ide-ide yang dipelajari secara lebih signifikan serta bisa menumbuhkan keahlian baik dalam menemukan, menangani, dan memanfaatkan pengetahuan. Sesuai Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Program Pendidikan Sekolah Dasar, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kejadian materi yang tidak terstruktur, menyederhanakannya sehingga siswa dapat melihat keterkaitan yang signifikan, dapat bekerja dengan siswa memahami materi/gagasan secara umum dengan tujuan agar kewibawaan gagasan yang didapat akan lebih baik dan meningkat.

Dalam pembelajaran tematik, siswa ditujukan untuk menumbuhkan informasi melalui pemahaman konsep. Purwanto (2008:11), mengungkapkan bahwa pemahaman konsep ialah tingkat keterampilan siswa yang harus mempunyai pilihan dalam memahami ide-ide yang diketahui, keadaan dan kenyataan, serta bisa menggambarkan dengan kalimat secara individu berdasarkan wawasan mereka, tanpa mengubah signifikansi. Pemahaman konsep memainkan peranan penting dalam pembelajaran tematik. Seorang pendidik bisa dianggap berhasil dalam proses pembelajaran tematik dengan asumsi pendidik bisa menyatukan pembelajaran yang awalnya sulit menjadi sederhana, yang awalnya buruk menjadi menarik, yang awalnya tidak signifikan menjadi signifikan sehingga siswa dapat fokus pada prioritas kebutuhan pembelajaran tematik. Hal ini sebagai permasalahan utama yang wajib diselesaikan agar pembelajaran tematik bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 17 November 2022 oleh guru kelas IV di SDN Tegal peneliti menemukan bahwa tingkat pemahaman konsep cenderung masih rendah pada pembelajaran tematik. Hal ini dapat terjadi karena siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan guru saja sehingga tidak paham dengan materinya secara mendalam. Kemudian siswa di kelas cenderung kurang aktif pada pembelajaran tematik baik bertanya maupun menjawab, pembelajaran tematik juga membuat siswa terkesan jenuh dan monoton karena guru masih fokus dalam metode ceramah tanpa memanfaatkan media ataupun komunikasi dalam materi pembelajarannya. Sehingga memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar siswanya.

Untuk menjadikan kegiatan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan belajar siswa maka perlu adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Melihat adanya karakteristik siswa dalam penggunaan media *Pop Up Book* berbasis permainan yang dimana permainan tersebut terdiri dari permainan teka-teki silang dan permainan *maze*, dalam hal ini dapat membuat siswa aktif belajar sembari bermain, berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah. Pernyataan ini sesuai dengan Alim (2009:82) yang mengatakan sifat-sifat anak usia sekolah dasar berkaitan dengan pekerjaan yang sebenarnya, yaitu anak secara umum suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompoknya serta berlatih langsung. Dengan demikian, karena media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pengajar atau pendidik dalam memberikan pengajaran yang terbaik, produktif, dan menarik.

Salah satunya media pembelajaran yang bisa membantu menangani masalah tersebut yakni media pembelajaran sebagai media *Pop Up Book*, setidaknya baru terdapat media yang serupa yakni media Big Book berbasis kearifan lokal baduy yang berhasil dikembangkan dan dinyatakan sangat layak (Andriana, E., et, al. 2017). Sesuai pandangan Dzuanda (2011:1) mengemukakan bahwa *Pop Up Book* adalah kumpulan buku yang bisa bergerak di setiap bagian atau mempunyai 3 komponen

berlapis dan memberikan persepsi ide cerita yang menarik, dimulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika setiap halaman dibuka.

Media *Pop Up Book* dalam penelitian Perancangan *Pop Up Book* Berbasis Dika dan Dita *Adventure Serial Games* untuk Anak Usia Dini memberikan hasil bahwa penggunaan media *Pop Up Book* dalam uji coba perluasan sudah berhasil diaplikasikan dalam pembelajaran (Saragih, 2016:16). Berdasarkan hasil penelitian lainnya mengenai artikel yang berjudul Pengembangan Game Interaktif Berbasis *Pop Up Book* dalam Materi Pembelajaran IPA Jaring-Jaring Makanan dalam Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar dapat dilakukan dan berhasil digunakan dalam pembelajaran (Muslih, 2020: 47). Hal ini akan mendorong peneliti untuk melakukan tinjauan penelitian terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan. Kebaharuan *Pop Up Book* yang dibuat dalam penelitian ini yaitu *Pop Up Book* berbasis permainan, khususnya teka-teki silang dan *maze*. Teka-teki silang adalah sejenis permainan kata di mana siswa bisa menyelesaikan Teka-teki silang yang pemainnya harus dengan hati-hati mengisi setiap kotak kosong dengan susunan kata/gambar (Childers dalam Orawiwatnakul, 2013:416), sedangkan permainan *maze* yaitu permainan mencari jalan keluar dari jalan yang terbentang dan berkelok-kelok (Ihsan, 2014:5). Media *Pop Up Book* ini diinginkan dapat memacu jiwa belajar dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Sehingga rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan, kelayakan media, dan respon peserta didik terhadap media *pop up book* berbasis permainan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dalam Sukmadinata (2010:169-170) yang terdiri dari sembilan langkah yaitu: (1) Melakukan studi pendahuluan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draft produk, (4) Uji coba perorangan, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba terbatas, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, (8) Uji pelaksanaan secara luas, (9) Penyempurnaan produk akhir. Adapun jumlah sampel pada tahap uji coba perorangan sebanyak 3 siswa, tahap uji coba terbatas sebanyak 6 siswa, dan tahap uji pelaksanaan secara luas sebanyak 25 siswa SDN Tegal.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegal, Kecamatan Anyar, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket respon siswa yang terdiri dari kualitas media, kualitas materi, dan kualitas teknis terhadap penggunaan media pada *pop up book* berbasis permainan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian dari setiap kriteria yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang terdiri dari indikator relevansi materi, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, dan kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara ini dilakukan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar di kelas pada pembelajaran tematik. Angket ini digunakan untuk mengetahui berbagai macam pendapat siswa atau masukan dari siswa mengenai produk yang dikembangkan, yakni pada

penelitian ini adalah media *pop up book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Angket pada penelitian ini terdiri dari lembar penilaian untuk menguji kelayakan media, lembar penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada pembelajaran tematik. Maka, angket yang dibuat ada 4 yakni instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, instrumen uji kelayakan untuk ahli bahasa, dan instrumen untuk uji pengguna atau instrumen respon siswa.

Data yang sudah terkumpul kemudian dilakukan pemeriksaan dan keabsahan data. Tahap pertama yang dilakukan adalah uji validitas desain produk. Tahap ini dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya sebuah media yang dikembangkan. Pada lembar penilaian instrumen menggunakan skala likert yakni digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang/sekelompok orang pada fenomena sosial. Adapun aturan pemberian skor adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

(Riduwan, 2015:88)

Penilaian media berdasarkan pada hasil uji ahli media, materi, dan bahasa yang digunakan sebagai teknik pengolahan data menurut Purwanto (2013: 102) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian akan diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan

Presentase pencapaian	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Riduwan, 2015: 89)

Selain uji validasi desain produk, dilakukan juga penilaian lembar angket respon siswa. Pada angket respon siswa ini digunakan skala *Guttman* dengan skor tertinggi satu dan terendah nol sesuai dengan aturan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Uji Kelayakan

Alternatif Jawaban	Skor
Setuju	1
Tidak Setuju	0

(Arikunto, 2013: 48)

Skor yang diperoleh dari penilaian angket respon siswa menurut Purwanto (2013: 102) akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian di interpresentasikan sesuai dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Presentase pencapaian	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Riduwan, 2015: 89)

Hasil

Melakukan Studi Pendahuluan

Mengarahkan studi pendahuluan adalah tahap dasar yang diselesaikan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN Tegal untuk menyelidiki masalah dalam pembelajaran tematik. Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SDN Tegal menyatakan bahwasanya pembelajaran tematik di kelas IV dapat dikatakan beberapa siswa belum memahami konsep pembelajaran tematik dengan baik, hanya saja pada saat-saat tertentu siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik di kelas sebab media yang digunakan terbatas. Media pembelajaran yang biasa digunakan hanya berupa buku pelajaran dan wujud benda yang ada di sekitar sekolah. Mengingat isu-isu yang ada di lapangan, penting untuk menumbuhkan media dalam pembelajaran tematik. Media yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah *Pop Up Book* berbasis permainan yang ditunjukkan dengan pembelajaran yang ditetapkan pada Kurikulum 2013.

Perencanaan Produk

Pada tahap pembuatan produk ini, menganalisis materi yang akan digunakan pada kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan target pembelajaran. Materinya yaitu Tema 2 Selalu Hemat Energi dan sub tema 1 Sumber Energi pada kelas IV. Peneliti juga memeriksa sumber-sumber dari buku-buku pengajar dan siswa serta merencanakan bagian apa saja yang akan diwujudkan untuk media yang menggunakan pendekatan saintifik. Tinjauan berikut ini adalah untuk memahami tahapan pendekatan saintifik sehingga media yang akan dibuat tidak hanya melalui penggambaran materi yang sama seperti di dalam buku, namun bagaimana membuat siswa mengamati pemikirannya sendiri dari fokus-fokus yang dimuat dalam media tersebut. Tinjauan terakhir adalah memahami tata cara dalam *pop up* sebagai alasan untuk memilih bentuk dan rencana yang akan digunakan pada media *Pop Up Book*.

Pengembangan Draf Produk

Langkah pada pengembangan draf produk yang peneliti lakukan meliputi:

1. Mengurutkan kisi-kisi dan membuat instrumen penilaian untuk mengetahui kualitas dalam media *Pop Up Book*.
2. Melakukan proses validasi dari kisi-kisi dan instrumen yang telah dibuat kepada tim ahli yang sudah berpengalaman untuk memberikan penilaian produk.
3. Membuat produk media *Pop Up Book*.
 - a. Pada tahap awal pembuatan media *Pop Up Book* yaitu dengan membuat *storyboard* atau merancang media terlebih dahulu.
 - b. Pada pengumpulan gambar-gambar yang dibutuhkan seperti gambar untuk *background* yang sesuai dengan materi pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi dan Sub Tema 1 Sumber Energi.
 - c. Pengeditan gambar, dilakukan agar komposisi gambar berdasarkan kebutuhan materi yang disampaikan.

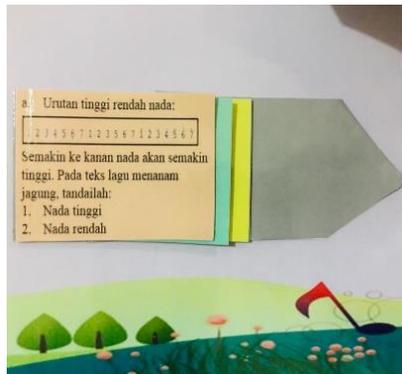
- d. Mencetak gambar, *background* dicetak pada kertas jenis *art paper* 260g dengan ukuran A3. Pemilihan kertas berdasarkan kualitas kertas terbaik dan lebih mudah digunakan untuk *Pop Up Book*.
- e. Setelah gambar dicetak, tahap selanjutnya yaitu penyusunan buku. Penyusunan buku berdasarkan teknik-teknik yang digunakan pada tiap-tiap halaman.



Gambar 1. Teknik *lift the*



Gambar 2. Teknik *V-folding*



Gambar 3. Teknik



Gambar 4. Teknik *Carausel*

- f. Tahap terakhir dalam pembuatan *Pop Up Book* adalah penjilidan. Penjilidan dilakukan dengan menggabungkan semua halaman pada *Pop Up Book* dan diberi *hard cover*.



Gambar 5. Sampul Depan

4. Uji Coba Perorangan

Jumlah responden pada uji coba perorangan sebanyak 3 siswa, mencakup 2 perempuan dan 1 laki-laki. Hasil uji coba perorangan mencapai 96.66%, dengan

adanya hasil panduan konversi data kuantitatif ke kualitatif, sehingga media *Pop Up Book* masuk dalam kriteria “Sangat Baik” dan digunakan tanpa perbaikan. Pada saat uji coba, siswa terlihat sangat antusias. Siswa membaca *Pop Up Book* halaman demi halaman dan mereka juga mencoba semua latihan soal dalam bentuk permainan yang terdapat pada media *Pop Up Book*.

5. Merevisi Hasil Uji Coba
Hasil yang diperoleh tidak ada perbaikan/revisi oleh siswa.
6. Uji Coba Terbatas
Jumlah responden pada uji coba terbatas sebanyak 6 siswa, mencakup 3 perempuan dan 3 laki-laki. Hasil uji coba perorangan mencapai 96.66%, dengan adanya hasil panduan konversi data kuantitatif ke kualitatif, sehingga media *Pop Up Book* masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Pada saat uji coba, siswa terlihat sangat antusias. Siswa membaca *Pop Up Book* halaman demi halaman dan mereka juga mencoba semua latihan soal dalam bentuk permainan yang terdapat pada media *Pop Up Book*.
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Terbatas
Dengan adanya hasil uji coba terbatas dan menganalisis data, tidak terdapat revisi dan media *Pop Up Book* menjadi daya tarik kepada siswa serta media *Pop Up Book* bisa dapat digunakan.
8. Uji Pelaksanaan Secara Luas
Peneliti melaksanakan uji pelaksanaan secara luas dengan responden kelas IV sekolah dasar sejumlah 25 siswa, mencakup 12 laki-laki dan 13 perempuan. Peneliti dapat menggunakan angket respon siswa yang terdiri dari kualitas media, kualitas materi, dan kualitas teknis sebagai pengumpulan data untuk kemudian di analisis. Hasil uji coba pelaksanaan luas dengan total presentase nilai akhir yang mendapat skor 97.20%, sehingga media *Pop Up Book* masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Pada saat uji pelaksanaan secara luas, siswa terlihat sangat antusias. Siswa membaca *Pop Up Book* halaman demi halaman dan mereka juga mencoba semua latihan soal dalam bentuk permainan yang terdapat pada media *Pop Up Book*.
9. Penyempurnaan Produk Akhir
Dengan adanya hasil uji coba pelaksanaan secara luas dan menganalisis data, penggunaan media *Pop Up Book* dapat digunakan dengan baik oleh siswa.

Untuk menganalisis kesesuaian produk maka terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli dengan aspek salah satunya yakni relevansi materi, kesesuaian media dengan media pembelajaran, dan kesesuaian kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Uji Tingkat validasi media *Pop Up Book* menyertakan 2 ahli materi yaitu guru dan dosen, 2 dosen sebagai ahli media, dan 2 dosen ahli bahasa. Tingkat validitas media dari segi materi mendapatkan presentase 88% yang masuk kategori “Sangat Layak”, tingkat validitas media dari segi media mendapatkan presentase 90.83% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan tingkat validitas media dari segi bahasa mendapatkan presentase 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi dari para ahli, maka dapat digunakan pada media *Pop Up Book* yang dikembangkan di sekolah dasar khususnya kelas IV.

Pembahasan

Metode pada pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* menggunakan metode pengembangan Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2010:169-170). Adapun 9 tahapan yang telah dimodifikasi ini antara lain: studi pendahuluan, perencanaan produk, pengembangan draf produk, uji coba perorangan, merevisi hasil uji coba, uji coba terbatas, penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, uji pelaksanaan secara luas, dan penyempurnaan produk akhir.

Pengembangan media *Pop Up Book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik ini dibuat guna untuk memudahkan guru dalam memahami konsep siswa dalam pembelajaran tematik yang menggunakan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat merangsang siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa. *Pop Up Book* ialah penyajian buku yang berupa ilustrasi gambar untuk mendapatkan hasil yang dapat digerakan serta menumbuhkan objek-objek yang baik atau memberi kesan efek yang luar biasa (Muktiono, 2003:65). Sesuai dengan penelitian yang relevan menyatakan pengembangan media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sangat valid dan praktis. Hal tersebut karena mendapatkan hasil dari analisis kevalidan produk media *Pop Up Book* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sebagai kriteria valid dan layak di uji cobakan, hal tersebut menandakan media *Pop Up Book* dapat diaplikasikan sebagai sumber belajar baik guru maupun siswa SD kelas V semester I serta pada respon siswa untuk media *Pop Up Book* mendapatkan kriteria sangat praktis dimanfaatkan kepada guru dan siswa, Nabila, S., Adha, I., Zikri, A (2021).

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran melalui metode pengembangan (*Research and Development*) diperoleh data hasil kelayakan produk oleh ahli yang telah divalidasi dan angket respon siswa. Angket atau kuisioner menurut Sukmadinata (2008:219) ialah suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung.

Media *Pop Up Book* yang sudah selesai tentunya belum sepenuhnya membentuk produk akhir yang layak untuk di uji cobakan, sebab perlunya melakukan tahapan validasi dari 6 ahli yakni 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa. Pada tahap penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menemukan revisi atau perbaikan, hal ini tentunya sesuai dengan dilakukannya validasi desain untuk pakar ahli yang akan memberikan saran untuk dijadikan dasar perbaikan desain produk (Emzir, 2013:273).

Penilaian yang telah dilaksanakan kepada ahli materi yang menyertakan guru dan dosen pada tingkatan validitas yang didapatkan hasil dari kombinasi penilaian kedua ahli materi yaitu memenuhi kategori "Sangat Layak". Namun, ada beberapa aspek penilaian yang kurang dari kriteria yakni pada aspek relevansi materi. Hal tersebut dapat diperbaiki sepadan dengan masukan dari ahli. Adapun kritikan atau saran dari ahli materi mengenai penempatan KI, KD, dan Indikator yang tidak tepat karena disesuaikan kembali dengan fungsi dari media yakni pada fungsi penyesuaian persepsi siswa. Maka dari itu, diharapkan pembelajaran melalui pemanfaatan media dalam menyesuaikan tanggapan siswa sehingga siswa tersebut menguasai pengetahuan yang setara pada informasi yang diberikan (Sanjaya, 2012:73).

Penilaian yang dilaksanakan kepada 2 ahli media yakni 2 dosen ahli pada tingkatan validitas yang diperoleh hasil dari kombinasi penilaian kedua ahli media yaitu memenuhi kriteria "Sangat Layak". Namun, ada beberapa aspek penilaian yang kurang dari kriteria yakni pada aspek efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media. Adapun kritikan atau saran dari ahli media yakni menggantikan peran pemain yang ada di dalam permainan *maze* dengan tokoh karakter kartun indonesia. Perlu perbaikan pada tokoh kartun indonesia karena kartun yang sesuai dengan tingkat sekolah dasar dapat memahami inti gagasan yang harus diberikan dan menyalurkannya membentuk gambar alami dan karakteristik yang mudah di ingat dengan baik (Munadi, 2008:88).

Penilaian yang dilaksanakan kepada 2 ahli bahasa yaitu 2 dosen ahli dengan tingkatan validitas untuk mendapatkan hasil kombinasi nilai kedua ahli bahasa yaitu mencapai kategori "Sangat Layak". Namun, ada beberapa aspek penilaian yang

kurang dari kriteria yakni pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal tersebut dapat diperbaiki seperti masukan dari ahli. Adapun masukan tersebut mengenai perbaikan segi penulisan yang tidak setara dengan kaidah bahasa. Perlunya perbaikan dari segi penulisan karena disesuaikan dengan fungsi dari media ialah dapat menafsirkan penyampaian gagasan atau informasi yang dapat mempercepat tingkat hasil belajar dengan baik (Arsyad, 2011:25).

Hasil uji kelayakan media secara keseluruhan mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup besar pada kategori “Sangat Layak”. Hal ini didukung pendapat Purwanto (2013:103) bahwa hasil presentase rata-rata yang ditemukan pada uji validitas ahli mendapat kategori “Sangat Layak”, maka media *Pop Up Book* ini layak untuk di uji cobakan.

Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas ahli dan dilakukan perbaikan sesuai masukan yang diberikan, maka media diujikan kepada siswa. Uji coba ini dilakukan di kelas IV semester I tahun ajaran 2021. Tahap uji coba dilakukan 3 kali. Pertama, uji coba melibatkan 3 responden siswa dengan hasil respon siswa mencapai kategori “Sangat Baik”. Uji coba kedua, melibatkan 6 responden siswa dengan hasil respon siswa memenuhi kategori “Sangat Baik”. Uji coba yang ketiga, melibatkan 25 responden siswa dengan hasil respon siswa mencapai kategori “Sangat Baik”. Namun, terdapat 3 responden yang tidak memenuhi kriteria secara klasikal, hal tersebut dapat terlihat dari besarnya presentase banyaknya siswa yang unggul, maka dinyatakan bahwasanya secara kelengkapan siswa telah memenuhi kriteria yang didapatkan dari penilaian hasil respon siswa pada kriteria “Sangat Baik”. Dengan adanya hasil yang didapatkan maka media *Pop Up Book* masuk pada kriteria interpretasi respon siswa “Sangat Baik” (Riduwan, 2013:89). Maka dari itu, tentunya siswa sangat tertarik dan senang terhadap media tersebut. Hal tersebut dapat tampak dari siswa yang bersemangat saat membuka, membaca, dan memainkan sebuah permainan dalam materi yang ada pada media *Pop Up Book*. Sesuai dengan kelebihan *Pop Up Book* yakni *Pop Up Book* berbeda dengan buku pada umumnya karena bisa memberi gambaran cerita yang menarik dilihat dari penyajian gambarnya hingga gambar yang bisa bergerak saat lembar halamannya dibuka atau bagiannya digeser yang akhirnya membuat buku semakin bermakna (Dzuanda dalam Slyvia & Hariani, 2015:1198).

Untuk mendapatkan media yang termasuk dalam kategori sangat layak atau valid hendaknya melalui proses pembuatan media yang sangat panjang dan memerlukan rentang waktu yang relatif lama. Selain membutuhkan waktu yang cukup lama, proses pembuatan media *Pop Up Book* tentu cukup sulit karena memerlukan kreatifitas yang tinggi agar teknik pada *Pop Up Book* yang diinginkan dapat terbentuk dengan sempurna dan juga membutuhkan biaya yang lumayan besar dalam proses pembuatannya. Hal tersebut karena bahan dasar media *Pop Up Book* terbuat dari kertas yang di cetak gambar. Meskipun proses pembuatannya cukup sulit, tentu membutuhkan rentang waktu yang lama dan anggaran yang lumayan besar sehingga menjadikan kendala dan keterbatasan bagi peneliti untuk mengembangkan serta membuat media lebih banyak lagi.

Dengan adanya hasil pengembangan *Pop Up Book* berbasis permainan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, diharapkan bisa mengakomodasi guru dalam kegiatan pembelajarannya serta bisa membantu siswanya dalam memahami pembelajaran tematik di kelas IV semester I.

Simpulan

Berdasarkan uraian penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran tematik karena *pop*

up book berbasis permainan disajikan dengan tampilan gambar-gambar yang menarik yang bisa dimainkan oleh individu maupun berkelompok, sehingga siswa sangat antusias dalam belajar khususnya pada pembelajaran tematik. Berdasarkan perolehan hasil uji validasi kelayakan maka validitas media dari segi materi mendapatkan presentase 88% yang masuk kategori “Sangat Layak”, tingkat validitas media dari segi media mendapatkan presentase 90.83% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan tingkat validitas media dari segis bahasa mendapatkan presentase 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Respon siswa terhadap media *Pop Up Book* yang dikembangkan pada tahap uji coba perorangan memperoleh presentase sebanyak 96.66% yang mencapai kriteria “Sangat Baik”, uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 96.66% yang mencapai kriteria “Sangat Baik”, dan uji coba pelaksanaan secara luas memperoleh presentase sebanyak 97.20% yang mencapai kriteria “Sangat Baik”. Sehingga *pop up book* berbasis permainan dapat dijadikan solusi media pembelajaran dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik.

Referensi

- Alim, A. (2009). Permainan Mini Tennis untuk pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. *JPJI*, 6(2).
- Andriana, E., et all. 2017. Natural Science Big Book With Baduy Local Wisdom Base Media Development For Elementary. *JPSD*, 3(2).
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri “Gatotkaca.” Skripsi. Institut Teknologi Sepuluh November.
- Effendi, M. 2009. Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar Ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Emzir. (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ihsan, N. (2014). Asyik Bermain Maze. Jakarta: Cikal Aksara.
- Muktiono, J. (2003). Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Muslih. (2020). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Pop-Up Book Pada Pembelajaran Ipa Materi Jaring-Jaring Makanan Dalam Suatu Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. IAIN Salatiga.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu. Research & Learning In Elementary Education*, 5(5), 3928–3939.
- Orawiwatnakul, W. (2013). Crossword Puzzles as a Learning Tool for Vocabulary Development. *Journal ERIC Education Science*, 11(2), 413–428.
- Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2013). Belajar Mudah Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2012). Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Saragih, S. D. (2016). Desain Pop Up Book Berbasis Permainan Serial Petualangan Dika dan Dita Untuk Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sylvia, I. N., & Hariani, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 1196-1205.