

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

¹ Diah Puspita Sari, ² Eni Nurhayati, ³ Satrio Wibowo
Pendidikan Guru Sekolah Dasar ,Stkip Pgrri Sidoarjo

Article Info

Article history:

Accepted: 12 April 2023
Publish: 15 April 2023

Keywords:

Development of Media
Pop Up Book
Activity

Article Info

Article history:

Diterima: 12 April 2023
Terbit: 15 April 2023

Abstrak

Latar belakang permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang memadai dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton, siswa merasa bosan, dan siswa kurang memahami isi materi pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana kelayakan, keefektifan dan keaktifan siswa dalam menggunakan media *pop up book*. Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *pop up book* layak dipakai untuk pembelajaran kelas V. Hasil yg diperoleh berdasarkan validasi ahli media diperoleh nilai presentase 82,3% sedangkan dari ahli materi 85% yang berarti mempunyai kategori sangat baik. Uji validitas tes dan uji reliabilitas menentukan jika instrument penelitian dinyatakan valid dan reliabel diperoleh dengan nilai *alpha* sejumlah 0,785 > 0,6.dinyatakan reliabel. Dan untuk menguji keefektifan media dengan menggunakan uji *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan meningkat dengan nilai *pretest* 72 menjadi *posttest* 87 dengan skor *N-Gain* memperoleh nilai 0,56 berkategori sedang yang berarti media cukup efektif untuk digunakan, serta hasil observasi keaktifan siswa diperoleh nilai presentase 73,98% berkategori baik yang dapat diartikan media *pop up book* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Abstract

The background of the problems that occur in this study is that the media used in the learning process is inadequate and less varied so that learning becomes monotonous, students feel bored, and students do not understand the content of the subject matter. The purpose of this study is to see how the feasibility, effectiveness and activeness of students in using pop up book media. This research method is Research & Development (R&D) development research. The results showed that the pop up book media was suitable for use in class V learning. The results obtained based on the validation of media experts obtained a percentage value of 82.3% while from material experts 85% which means it has a very good category. Test the validity of the test and reliability test to determine if the research instrument is declared valid and reliable obtained with an alpha value of 0.785 > 0.6. declared reliable. And to test the effectiveness of the media using the pretest and posttest tests which are stated to have increased with a pretest score of 72 to a posttest of 87 with an N-Gain score obtaining a value of 0.56 in the moderate category which means the media is quite effective to use, as well as the results of observations of student activity obtained a percentage value of 73.98% is in a good category which can be interpreted as pop up book media can increase student activity.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,

Diah Puspita Sari

STKIP PGRI SIDOARJO

Email : saripuspitadiah123@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh dalam kehidupan karena bisa membantu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di masa depan. Menurut UU Pendidikan 20 tahun 2003 pendidikan diciptakan untuk membantu orang belajar tentang berbagai hal, seperti agama, kepribadian, spiritualitas, kecerdasan, pengendalian diri, dan banyak lagi. Hal ini dapat membantu untuk berpikir lebih kritis dan tumbuh sebagai pribadi yang lebih baik. Pendidikan merupakan penggerak utama pembangunan bangsa, karena kualitas pendidikan akan sangat mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan Sudarsana (2016). Guru dengan kualifikasi profesional dapat mendidik, membimbing, melatih, mengarahkan, menguji, dan mengevaluasi siswa.

Kurikulum 2013 (K13) mengutamakan pendidikan untuk lebih memahami sesuatu dalam arti yang seluas-luasnya, berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikologis. Proses pembelajaran kurikulum 2013 mengikuti sistem pembelajaran tematik, yaitu kegiatan belajar yang

menghubungkan satu tema dengan tema lainnya, dan kegiatan pembelajaran tersebut tidak lagi dibeda-bedakan melainkan disatukan. Effendi (2009:129). Jadi jenis pembelajaran ini adalah bentuk pelajaran terkait aktivitas di lingkungan sehari-hari supaya materi yang disajikan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Keaktifan siswa diperlukan dalam proses belajar mengajar, artinya kemajuan belajar siswa didasarkan pada berhasilannya saat ikut aktif disetiap kegiatan. Kinerja siswa dapat dinilai berdasarkan partisipasi siswa dalam tugas belajar, partisipasi dalam pemecahan masalah, pelatihan pemecahan masalah, dan penilaian kompetensi dan kinerja siswa itu sendiri.

Keaktifan siswa saat belajar, membuat pengalaman belajar akan semakin menarik dan menyenangkan. Ketika siswa sudah ikut giat berpartisipasi dalam pembelajaran, mereka akan lebih cenderung merasa nyaman dan belajar lebih efektif. Menurut Yamin (2007:77), mengemukakan bahwa dengan terlibatnya siswa dalam tugas sekolah dapat membantu mengembangkan bakat, pemikiran yang lebih tertata dalam menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kesehariannya. Guru dapat menjaga pengalaman belajar tetap hidup dengan memasukkan aktivitas siswa ke dalam proses pembelajaran, hal ini akan membantu merangsang minat dan kemampuan siswa. Berikut indikator keaktifan belajar yang diamati antara lain:

- (1) memperhatikan penjelasan guru,
- (2) mengajukan pertanyaan,
- (3) merespon pertanyaan,
- (4) berdiskusi dalam kelompok,
- (5) mencatat rangkuman materi pelajaran,
- (6) menyampaikan ide/gagasan, dan
- (7) mempresentasikan hasil kerja kelompok.

Menurut Rahmawati (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah menjalani kegiatan belajar, dan hasil belajar yang baik akan didapatkan jika siswa mengikuti proses belajar dengan giat.

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan magang 3 yang dilakukan di kelas V-A SDN Pucang 4 Sidoarjo pada bulan November 2021 peneliti mengamati bahwa sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang memadai dan kurang bervariasi sehingga ruang lingkup belajar dikelas menjadi monoton, minat belajar siswa saat pembelajaran dikelas menjadi berkurang, siswa merasa bosan, dan siswa kurang memahami isi materi pelajaran. Pada saat wawancara, guru kelas mengatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran tentang materi udara bersih bagi kesehatan karena media belum tersedia, permasalahan tersebut yang membuat sebagian siswa kurang memahami pengembangan isi materi dan kegiatan siswa menjadi kurang berkembang. Hasil dari rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar siswa hanya mengerjakan soal dari buku tema dan LKS, akibatnya mempengaruhi jumlah siswa yang pasif, sehingga umpan balik dari pembelajaran tersebut semakin berkurang. Dalam hal ini, hasil tes guru untuk kelas tersebut menunjukkan bahwa 8 dari 21 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM ≤ 75 dengan nilai rata-rata 70.

Menurut Sanaky (2013:3) media belajar merupakan alat yang berguna untuk menyampaikan isi bahan pelajaran. Penggunaan media belajar sangat dianjurkan karena pada tahap ini anak sekolah dasar dianggap sudah mampu untuk berargumentasi sehingga penggunaan materi sangat dianjurkan, yang rata-rata anak sekolah dasar berusia 7-12 tahun. Dari pengamatan di atas, peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk saling berkomunikasi selama proses pembelajaran, menjadikan media lebih menarik, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sembari media dapat menampilkan aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar. Kondisi ini sependapat dengan Nurhayati (2016), "Anak akan lebih senang jika belajar dengan memakai buku bergambar, dipadankan dengan buku yang tidak memiliki gambar, karena anak tidak bisa lepas dari buku yang menonjol dengan gambar". Berdasarkan definisi di atas media yang kompeten yakni media *pop up book*.

Menurut Dzuanda (2011:1), *pop up book* adalah buku dengan potongan-potongan yang bisa dipindahkan atau elemen 3D yang mempersembahkan informasi agar lebih mengagumkan, dari segi penampakan, nuansa warna dan gambar yang digunakan, dapat dibuka dan diputar saat halaman dibuka. Selain meningkatkan ketertarikan siswa media ini juga cocok untuk bahan pelajaran pilihan yang diciptakan sesuai kreasi guru. Media *pop up book* juga dapat mengembangkan wawasan serta memperbanyak pengetahuan anak.

Menurut Ni'mah (2014:22), keunggulan *pop up book* yakni: a) media dapat diilustrasikan secara lengkap dengan gambar, b) *pop up book* bisa merangsang ketertarikan siswa, c) prestasi belajar dapat mudah diingat, d) gambar dari media bisa memperkenalkan siswa akan pengetahuan baru serta merangsang rasa ingin tahu, e) media tersebut juga bisa mengikutkan siswa kedalam proses belajar mengajar. Sedangkan kelemahan *pop up book* menurut Indriana (2008:64) yaitu: a) proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, b) proses pengerjaan media mudah rusak bila menggunakan kertas berkualitas buruk, c) memerlukan keterampilan khusus, kejelian dan kesabaran, d) hasilnya juga terbatas pada teks dan gambar, e) media *pop up book* rentan terhadap kerusakan jika digunakan berulang kali, f) biaya yang dikeluarkan umumnya lebih mahal. Untuk mengatasi masalah tersebut, bisa membuat media dengan memakai desain yang gampang di mengerti sehingga mudah dibuat dan menghasilkan visual yang bagus. Untuk mempelajari keterampilan ini dan menghindari biaya mahal, dapat menggunakan kertas yang lebih murah yang masih terlihat bagus dan bisa dibuat dengan menggunakan bahan yang mungkin ada dilingkungan rumah. Menurut hasil penelitian pengembangan yang dulu dilakukan oleh Rohmatin & Wibowo (2019), pada judul pengembangan modul *pop up book* bisa menambah hasil belajar siswa sebesar 17,25% yg berarti media efektif digunakan bagi siswa karena memiliki efek yang besar buat nilai belajar siswa, sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan, rata-rata sebelum dan sesudah setiap tes adalah 65,24 dan 82,5% yang dinyatakan meningkat. Dari penjabaran di atas, peneliti melihat didalam media terdapat sejumlah keutamaan terkait aktivitas siswa.

Keterkaitan media *pop up book* dengan keaktifan siswa yaitu di dalam media *pop up book* sudah terangkum materi pembelajaran dan pertanyaan yang menarik yang dapat dijawab oleh siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa saat proses pembelajaran, dengan setiap halaman yang telah di *design* tidak hanya terdapat materi, tapi juga terdapat permainan yang dapat di tarik, di buka dan juga di putar sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya melihat dan mempersepsikan apa yang ada di dalam media, tetapi juga terlibat dalam menyelesaikan pertanyaan yang terdapat di dalam media. Perbedaan media yang digunakan dengan penelitian sebelumnya jika pada penelitian yang telah dilakukan, siswa hanya mempelajari materi yang telah disiapkan, pada penelitian saat ini peneliti menambahkan pelajaran tambahan serta pertanyaan dengan program K13 dengan tema 2 subtema 3 pada kelas V SD. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti dengan judul "Pengembangan Media *Pop Up Book* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Menurut Sugiyono (2016:297) Kajian ini lebih menitik beratkan pada upaya pembuatan produk yang kemudian akan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga layak dipakai secara nyata dilapangan. Model pengembangan yg dipakai merupakan pengembangan menurut Borg and Gall, dan subjek pada penelitian ini ialah siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dai 10 laki-laki dan 11 perempuan dan penelitian dilaksanakan pada bulan oktober 2022, periode penelitian (semester gasal pada tahun pelajaran 2022/2023). di SDN Pucang 4. Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall akan dipilih sebagai acuan dalam meneliti dan mengembangkan media *pop up book* yang diterapkan menjadi 10 langkah, lantaran terbatasannya waktu dan biaya, maka

penelitian dan pengembangan dilaksanakan berdasarkan kebutuhan penelitian yang telah disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu 1)potensi dan masalah, 2)pengumpulan data, 3)desain produk, 4)validasi desain, 5)revisi desain, 6)uji coba produk, 7)revisi produk.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini yakni: Validasi ahli, tes (*pretest & posttest*), dan observasi. Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli, yakni validasi ahli media dan ahli materi, lembar tes, yakni (*pretest & posttest*) dengan rumus hitung *N-Gain* untuk melihat keefektifan media, serta lembar observasi, yakni digunakan untuk lembar jawaban peneliti terhadap keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Dalam penelitian ini teknik analisis data dikategorikan menjadi 2 yakni: Data kualitatif yang bersifat pemberian saran dan komentar yang diberikan para validator untuk dijadikan acuan perbaikan dan mencari kelayakan media yang telah dikerjakan, seperti lembar angket validasi berikut ini:

1. Lembar validasi untuk mencari kelayakan media dan kelayakan materi. Pada teknik validasi media dan materi dalam penelitian media *pop up book* diperoleh dari kuisioner dengan skor angket penelitian yg diisi oleh para ahli media dan materi. Berikut adalah tabel penskoran:

Tabel. 1 Skor Instrumen

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Setelah melakukan penganalisisan data dari media *pop up book* akan dilakukan penghitungan dengan menerapkan data kuantitatif yang bersifat pemberian skor yang diberikan para validator baik berupa nilai maupun komentar dan dapat dihitung menggunakan rumus *skala likert*:

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

Hasil analisis data dari angket diperoleh kriteria kelayakan berikut:

Tabel. 2 Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100%	Sangat layak, tidak perlu revisi
61-80%	Layak, tidak perlu revisi
41-60%	Kurang layak, perlu revisi
21-40%	Tidak layak, perlu revisi
<20%	Sangat tidak layak, perlu revisi

2. Lembar tes untuk mencari keefektifan media *pop up book* yg digunakan sebagai penentu hasil belajar siswa, peneliti menggunakan *pretest & posttest* untuk mengetahui keefektifan media dengan mengolah data kuantitatif menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan *N-Gain* sebagai berikut.

- a. Uji validitas berguna untuk mengukur validitas data yg telah diperoleh dari hasil penelitian. Untuk mencari hasil kevalidan setiap *point* soal, peneliti menggunakan rumus *korelasi product moment*.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum xi)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - [(\sum y)^2]\}}$$

- b. Uji reliabilitas berguna untuk mencari konsistensi hasil pengukuran reliabilitas *instrument*, dengan rumus *alpha cronbach*. Peneliti menggunakan program *SPSS 24 (Product and Service Solution Statistics 24)*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

- c. *N-Gain* digunakan untuk mencari hasil belajar siswa pada media *pop up book* dengan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Berikut indikator kriteria menurut *indeks gain*:

Tabel. 3 kriteria *indeks gain*

Skala nilai	Kategori
$g < 0,0$	Kurang
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$00,30 < g < 0,70$	Sedang
$00,70 < g < 1,00$	Tinggi

3. Lembar observasi untuk mencari keaktifan siswa dengan memakai media *pop up book* melalui pengisian kuisioner yang sudah tersedia dilembar observasi dan dapat diolah data menggunakan kuantitatif. Berikut tabel penskoran:

Tabel. 4 Kriteria Observasi

Skor	Kriteria
4	Sangat antusias
3	Antusias
2	Kurang antusias
1	Tidak antusias

Rumus berikut dipakai untuk melihat berapa jumlah skor dari angket observasi.

$$PA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data yang diperoleh dari media *pop up book* bisa dikriteriakan berikut ini:

Tabel. 5 Kriteria Keaktifan Siswa

Pencapaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat rendah

3. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

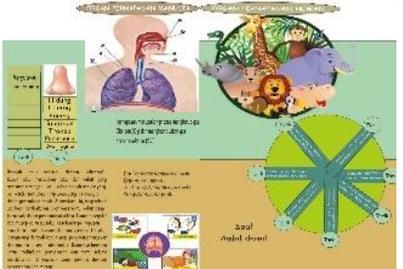
Hasil penelitian dan pengembangan ini menguraikan tiga struktur utama : (1) untuk mengetahui kelayakan media terhadap keaktifan siswa (2) untuk mengetahui keefektifan media terhadap keaktifan siswa (3) untuk mengetahui keaktifan siswa terhadap pengembangan media *pop up book*. Rancangan media ini menggunakan 7 tahapan yakni.

Tahap pertama potensi masalah dari masalah tentang pengembangan bahan ajar, ada beraneka ragam yang bisa dijalankan agar proses belajar menjadi menarik seperti hal-hal yang baru, berbeda, dan menyenangkan serta memudahkan penyampaian materi. Permasalahan dalam penelitian ini siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran, namun karena keterbatasan materi pembelajaran membuat proses belajar menjadi kurang menyenangkan dan hanya menggunakan buku tema saat pembelajaran menjadikan siswa bosan saat belajar.

Tahap kedua mengumpulkan data, dengan wawancara dan observasi, adapun hasil wawancara sebagai berikut: Hasil wawancara pada guru kelas V SDN Pucang 4 Sidoarjo, media yang dipakai saat ini sangat terbatas, hanya dipakai ketika dibutuhkan saja, menggunakan buku pelajaran LKS dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru, yang menyebabkan siswa kurang mengetahui isi materi dan aktivitas siswa tidak begitu berkembang. Dalam hal ini guru kelas menemukan bahwa dari 21 siswa, 8 dari mereka mendapat nilai lebih rendah dibawah KKM \geq 75 dengan rata-rata nilai 70.

Tahap ketiga desain produk peneliti mengambil tema dan merancang desain menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Rancangan produk media *pop up book* akan dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek yang menjadi salah satu kompetensi dasar siswa. Maka pengembangan desain produk *pop up book* berupa dokumen dan pertanyaan, dikelompokkan bersama dalam satu buku yang jika dibuka akan memunculkan efek timbul (*emboss*) gambar tiga dimensi yang menarik, dengan setiap lembarnya sudah dirancang dengan materi pembelajaran yang berisi permainan yang dapat ditarik, diputar, dan bisa dibuka, serta terdapat pertanyaan untuk para siswa. Di bawah ini adalah desain media *pop up book*:

Tabel. 6 Desain Produk *Pop Up Book*

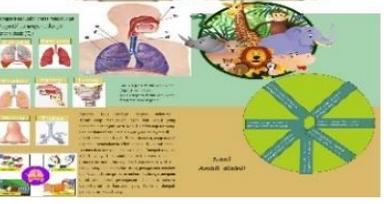
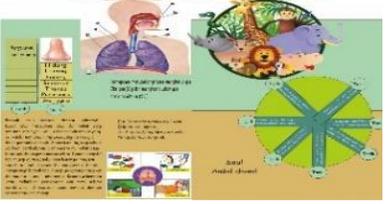
<p style="text-align: center;">Cover Depan</p> 	<p style="text-align: center;">Cover Belakang</p> 
<p style="text-align: center;">Bahasa Indonesia</p> 	<p style="text-align: center;">IPA</p> 
<p style="text-align: center;">SBdP</p> 	<p style="text-align: center;">PPKn</p> 
<p style="text-align: center;">IPS</p> 	<p style="text-align: center;">BIODATA</p> 

Tahap ke empat validasi desain, pada tahap ini media yg telah di desain sebelumnya untuk tema 2 subtema 3, jika rancangan desain dan pembuatan media sudah selesai, selanjutnya akan di validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk validasi media dalam penelitian ini peneliti menggunakan 17 butir kuisisioner yang akan divalidasi oleh dosen PGSD, dengan mendapatkan nilai dari aspek indikator yakni 1) Fisik/bentuk memperoleh nilai dengan total 16 yang berkategori baik. 2) Pemakaian memperoleh nilai dengan total 11 yang berkategori baik. 3) Gambar memperoleh nilai dengan total 13 yang berkategori baik. 4) Warna memperoleh nilai

dengan total 17 yang berkategori baik. 5) Tulisan memperoleh nilai dengan total 13 yang berkategori baik, yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,3% yang dinyatakan sangat layak. sedangkan untuk validasi materi peneliti menggunakan 8 butir kuisisioner yang akan divalidasi oleh guru kelas V. dari aspek indikator yakni 1) Isi materi memperoleh nilai dengan total 21 yang berkategori baik. 2) Penyajian materi memperoleh nilai dengan total 13 yang berkategori baik, yang memperoleh nilai rata-rata 85% yang dinilai sangat layak digunakan.

Pada tahap kelima revisi produk, kritik dan saran perbaikan dari validator yang akan digunakan untuk memperbaiki desain yang menurut validator belum layak dari segi materi, penyajian, fisik, penggunaan gambar, warna dan tulisan. Berdasarkan penilaian validasi ahli media, dilakukan pembetulan dibawah ini:

Tabel. 7 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan Revisi Produk
		Penulisan materi kurang jelas, pergantian background dan warna pada tulisan
		Perubahan konsep yang kurang rapi dan penambahan alat pernapasan hewan
		Pergantian warna pada tulisan dan pergantian background

Pada tahap keenam uji coba produk, setelah dilakukan pengujian untuk menentukan keefektifan media dan keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Uji coba produk dilakukan dikelas V-B SDN Pucang 4 Sidoarjo. Uji coba media *pop up book* dapat diukur menggunakan validitas tes, reabilitas tes, dan *N-Gain*. Berikut hasil uji coba validitas tes dan reabilitas tes menggunakan *SPSS 24*:

Tabel. 8 Hasil Validitas Tes

No. Soal	r hitung	r table (n-2)	Sig.	α (alpha)	Keterangan
1	0,506	0,361	.004	0,05	Valid
2	0,434	0,361	.017	0,05	Valid
3	0,691	0,361	.000	0,05	Valid
4	0,643	0,361	.000	0,05	Valid

5	0,412	0,361	.024	0,05	Valid
6	0,715	0,361	.000	0,05	Valid
7	0,593	0,361	.001	0,05	Valid
8	0,585	0,361	.001	0,05	Valid
9	0,557	0,361	.001	0,05	Valid
10	0,704	0,361	.000	0,05	Valid

Hasil uji validitas data menunjukkan bahwa semua item valid berdasarkan nilai r hitung > r table (0,361) atau nilai $\text{sig} \leq 5\%$ (0,05).

Tabel. 9 Hasil Reliabilitas Tes
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. List ise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.785	10

Hasil uji reliabilitas data menunjukkan semua instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika nilai *alpha cronbach* sebesar $0,785 > 0,6$

Setelah media diaplikasikan pada siswa ditemukan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa terhadap keefektifan media *pop up book*. Hasil penelitian (*pretest & posttest*) rumus *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel. 10 Hasil *pretest-posttest*

No.	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	AV	50	75
2	ANW	70	90
3	AQA	70	90
4	ARL	50	75
5	ACM	80	100
6	AMP	70	80
7	AZS	75	85
8	BAR	60	75
9	BNA	75	85
10	BLS	70	80
11	CFA	80	90
12	CEA	75	80

13	DAF	80	90
14	EFPR	80	90
15	FAW	80	90
16	GRA	75	85
17	KCA	75	95
18	KAP	75	100
19	LNA	80	100
20	MGB	70	85
21	NAM	80	95
Jumlah		1520	1835
Rata-rata		72,38	87,38

Hasil *pre test* hasil yang diperoleh hasil 72,38 sedangkan hasil *post test* mendapatkan hasil 87,38 dan mendapatkan nilai rata-rata 0,56. dari nilai tersebut sudah dapat di ketahui terdapat peningkatan yang cukup baik sehingga dapat disimpulkan nilai kriteria dengan menggunakan metode *N-Gain* mendapatkan nilai sedang.

Sedangkan untuk mencari keaktifan siswa dalam penelitian ini, peneliti telah menguji dengan menggunakan 7 indikator yang terdapat pada lembar keaktifan siswa, dan memperoleh hasil berikut:

Tabel. 11 Observasi Keaktifan Siswa

No	Indikator	Presentase %	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	72,62%	Baik
2	Mengajukan pertanyaan	76,19%	Baik
3	Merespon pertanyaan	73,81%	Baik
4	Berdiskusi dalam kelompok	72,62%	Baik
5	Mencatat rangkuman materi pelajaran	73,81%	Baik
6	Menyampaikan ide/gagasan	75%	Baik
7	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	73,81%	Baik
	Rata-rata	73,98%	Baik

Hasil uji observasi dari 21 siswa diperoleh skor rata rata yang dihitung menggunakan rumus *Skala Likert* memperoleh nilai rata-rata 73,98% yang berkategori baik yang berarti media tersebut bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ketujuh ini dilakukan ketika adanya kelemahan dan kekurangan dalam penerapan produk. Dalam tes pemakaian, pengembang produk wajib menguji terlebih dahulu sebuah kinerja produk dalam proses pembelajaran.

3.2 PEMBAHASAN

Pengembangan media *pop up book* dikelas V SDN Pucang 4 Sidoarjo pada Tema 2 Subtema 3 dengan memakai model Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2016:297) penelitian ini lebih menitik beratkan pada upaya pembuatan produk yang kemudian akan menguji

keefektifan produk tersebut sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Peneliti menggunakan model penelitian ini karena mampu menghasilkan suatu produk dengan memiliki nilai guna yang relatif tinggi dan lebih mudah digunakan. Dari hasil yang diuraikan pengembangan media *pop up book* dikelas V SDN Pucang 4 Sidoarjo pada Tema 2 Subtema 3, didapatkan hasil validator dari ahli media dengan skor 82,3% dengan presentase tersebut telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan untuk pembelajaran disekolah dasar terutama di kelas V, sedangkan ahli materi menyarankan agar sebuah media saling berkaitan antara media dan materi. Oleh karena itu, sebuah media perlu menunjukkan penggunaan media yang jelas, agar pemakaiannya dapat dioptimalkan. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 85% yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan soal yang telah diuji cobakan diperoleh hasil validitas tes yang setiap butir soal dinyatakan semuanya valid dikarenakan nilai r hitung $> r$ tabel (0,361) atau nilai $\text{sig} \leq 5\%$ (0,05). Adapun hasil uji reliabilitas yang membuktikan bahwa hasil penelitian dinyatakan reliabel karena nilai skor $0,785 > 0,6$. Untuk mengetahui hasil keefektifan melalui skor N -Gain dapat dibuktikan dengan hasil *pre test* dengan skor rata-rata 72 menjadi 87 dengan skor N -Gain 0,56 dari nilai tersebut bisa dinyatakan bahwa media *pop up book* bisa meningkatkan keefektifan media dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan untuk hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan 7 indikator yaitu (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) mengajukan pertanyaan, (3) merespon pertanyaan, (4) berdiskusi dalam kelompok, (5) mencatat rangkuman materi pelajaran, (6) menyampaikan ide/gagasan, dan (7) mempresentasikan hasil kerja kelompok, indikator yang terdapat dalam lembar observasi keaktifan siswa dengan memperoleh dengan nilai rata-rata 73,98% yang memiliki kriteria sangat baik, dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1. Dari data di atas bisa dipahami bahwa media tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran *pop up book* dapat disimpulkan bahwa :

- a. Media *pop up book* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor sebesar 82,3% dari ahli media yang dinyatakan layak sehingga dapat diuji cobakan dilapangan, sedangkan hasil skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85% yang dinyatakan sangat layak sehingga dapat diuji cobakan dilapangan.
- b. Dari hasil perhitungan uji validitas dinyatakan valid dengan skor sebesar nilai r hitung $> r$ tabel (0,361) atau nilai $\text{sig} \leq 5\%$ (0,05), dan hasil uji reliabilitas dikatakan reliabel dengan nilai α sebesar $0,758 > 0,6$, untuk hasil dari nilai *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 72 sedangkan nilai *posttest* siswa mendapat nilai rata-rata 87, dan perhitungan N -Gain memperoleh skor sebesar 0,56 yang dapat dikategorikan sedang, oleh karena itu pengembangan media *pop up book* dikatakan efektif untuk hasil belajar.
- c. Hasil dari lembar observasi keaktifan siswa yang didapatkan dari keseluruhan siswa yang berjumlah 21 memperoleh skor rata-rata sebesar 73,98% yang dinyatakan baik dari data yang diperoleh dari 7 indikator siswa yakni: (1) memperhatikan penjelasan guru dengan memperoleh nilai skor 72,62% yang dikategorikan baik, (2) mengajukan pertanyaan dengan nilai skor 76,19% yang dikategorikan baik, (3) merespon pertanyaan dengan nilai skor 73,81% yang dikategorikan baik, (4) berdiskusi dalam kelompok dengan nilai skor 72,62% yang dikategorikan baik, (5) mencatat rangkuman materi pelajaran dengan nilai skor 73,81% yang dikategorikan baik, (6) menyampaikan ide/gagasan dengan nilai skor 75% yang dikategorikan baik, dan (7) mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nilai skor 73,81% yang dikategorikan baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa media *pop up book* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada pembimbing 1 Eni Nurhayati, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing 2 Satrio Wibowo, S.Pd., M.Pd, dan juga kepada validator ahli media karena membantu penilaian pada media *pop up book*, terima kasih banyak juga kepada kepala sekolah SDN Pucang 4 Sidoarjo, kepada wali kelas dan pada siswa kelas V SDN Pucang 4 Sidoarjo.

6. DAFTAR PUSTAKA.

- Dzuanda. 2011. *Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series? Gatot kaca?*. Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online), (<http://library,its.undergraduate.ac.id>, diakses pada 10 Oktober 2015)
- Effendi, Muh. Arief. 2009. *The Power Of Corporate Governance: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Indriana, Dina. 2008. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: Diva Press.
- Ni'mah, Na'ilatun. 2014. *Efektifitas Penggunaan Media Pop Up dalam pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Mertoyudan*. Magelang; Skripsi. FBS-UNY.
- Nurhayati, Eni (2016). *Fiksi Realistik Dalam Novel Anak Karya Sherina Salsabila*. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2),251-260. <https://doi.org/10.32528/bb.v1i2.401>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Rahmawati, Ery (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Primary: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 1(1),21-30. <http://ejournal.stkipgrisidoarjo.ac.id/index.php/psd/article/view/51>
- Rohmatin, Titik, & Wibowo, Satrio. 2019. *Pengembangan Modul Pop Up Book Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar*. Surabaya: Jurnal Pendidikan dasar.
- Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukabah Dipantara.
- Sudarsana, I. K. 2016. *Pemikiran Tokoh Pendidikan dalam Buku Life long Learning: Policies, Practices, And Programs (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia)*. Jurnal penjamin mutu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia NO. 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. (Online), diakses tanggal 15 February 2016 pukul 14.00 WIB.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.