



MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK KELAS V SDN 181 CURIO YANG KREATIF DAN INOVATIF

Umiyati Jabri¹, Aan Sukaryadi², Andika³, Sri Yustika Amin⁴, Arni⁵, Muhammad Sukri Pairi⁶, Nur Faika⁷, Nurul IhzaIfitah M⁸, Supri⁹, Yuneda¹⁰, Mahmud¹¹, Misna¹², Sumi¹³, Rosminah¹⁴ Elihami¹⁵

Email: ¹umiyatijabri@gmail.com, ²AanSukaryadi@gmail.com, ³Andika@gmail.com,
⁴SriYustikaAmin@gmail.com, ⁵Arni@gmail.com, ⁶MuhhammadSukriPairi@gmail.com,
⁷NurFaika@gmail.com, ⁸NurullhzaIfitahM@gmail.com, ⁹Supri@gmail.com,
¹⁰Yuneda@gmail.com, ¹¹Mahmud@gmail.com, ¹²Misna@gmail.com, ¹³Sumi@gmail.com,
¹⁴Rosminah@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini berfokus pada mengembangkan media pembelajarandalambentuk Pop Up Book yang kreatif dan Inovatif interaktif pada bidang kognitif dengan tema Lingkungan untuk siswa kelas 5 SDN 181 Curio. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi 7 langkah penelitian yaitu: (1) Observasi, (2) Penelitian dan pengumpulan data; (3) Perencanaan ; (4) Pengembangan draft produk (5) Uji coba lapangan awal/ permulaan ; (5) Perbaikan hasil uji coba ; (6) Uji coba lapangan; dan (7) Penyempurnaan produk hasil uji cobalapangan. Instrumen yang digunakanadalahkuesionertentang media yang dibuat dan penilaian untuk aspek kemenarikan, efesiensi, dan efektifitas media. Teknik analisis data yang digunakanadalahanalisis kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Hasil penelitiandidapatkan 90,58% untukvalidasi ahlimateri dan 95% untuk ahli media; 95,83% untuk aspek kemenarikan, 80,56% untuk aspek efesiensi, dan 88% untuk aspek efektifitas pada uji cobapermulaandengan 6 orang siswasebagaisampel; dan rentang 80-100% untuk ketiga aspek penilaian tersebut pada uji coba lapangan. Hasil inimenunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bidang kognitif untuk siswa kelas 5 SDN 181 Curio.

Kata kunci: *Pengembangan media, Pop-Up Book,*

1.PENDAHULUAN

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta tuntutan pemecahan masalah belajar, dan media tertentu yang telah dibuatkan

formulanya. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. “Media pembelajaran menurut Aqid (2013:5) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media digunakan untuk membantu terciptanya pembelajaran yang baik.

Untuk itu dalam mengembangkan media dapat dilakukan dengan cara pengemasan kembali informasi yang berasal dari buku-buku teks SD, modul, selain itu informasi dapat diperoleh melalui internet, majalah ilmiah, jurnal penelitian maupun lingkungan sekitar yang berhubungan dengan materi. Informasi-informasi tersebut kemudian dikemas dalam bentuk media yang relevan.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2016 dan melakukan wawancara guru mengaku masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan guru yang bukan jurusan kependidikan dan keguruan, sehingga media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif, kurang menarik, dan memiliki keterterapan yang rendah.

Solusi pemecahan masalah di atas dilakukan dengan dua alternative untuk terlaksananya pembelajaran sesuai yang diinginkan yaitu: pertama, mengembangkan media yang sesuai secara teoritis, sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan budaya siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi penyajian materi dalam bentuk media yang bersifat mandiri. Kedua, mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan/keunggulan masyarakat di daerahnya (Kabupaten/kota, provinsi). Berdasarkan studi pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu terdapat ketidaksesuaian media yang digunakan guru sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pada kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar yang digunakan guru berisi materi yang masih bersifat umum dan belum mendekatkan siswa dengan lingkungan terdekatnya.

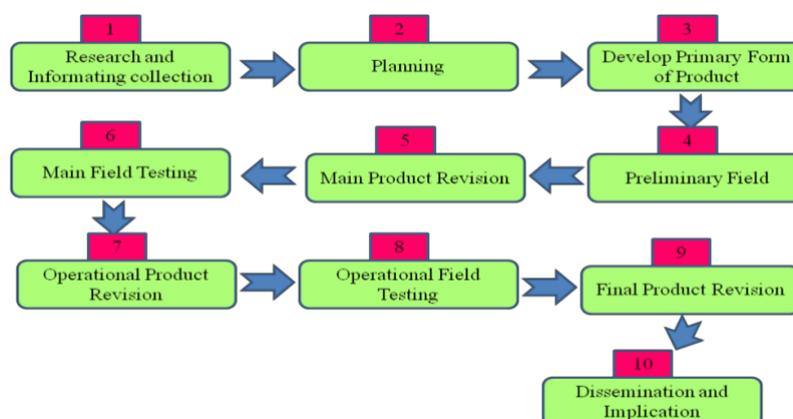
Menurut Dzuanda (2011:1) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”. Pemilihan media *pop-up book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan dua dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang akan dikemas dalam bentuk *Pop-Up Book*. Berdasarkan penelitian sebelumnya media *Pop Up Book* sangat praktis dan memiliki ketertarikan dalam bentuknya karena memiliki bagian yang dapat bergerak dan memiliki unsure dua dimensi. Media yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga memudahkan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam proses pembelajaran yang tujuannya memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, media ini dapat digunakan secara kelompok maupun mandiri.

Hal ini akan memiliki kesan tersendiri kepada siswa, sehingga lebih mudah masuk dalam ingatan saat menggunakan media ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pop-Up Book Yang Kreatif Dan Inovatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian. Berikut 10 langkah penelitian tersebut:



Gambar 1:Langkah Penelitian Research and DevelopmentBorg andGall

Berdasarkan langkah-langkah penelitian diatas, langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah langkah pertama sampai dengan langkah ketujuh, sedangkan untuk langkah kedelapan sampai dengan kesepuluh tidak dilaksanakan karena disesuaikan dengan kondisi dan waktu dilaksanakannya penelitian. Maka langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data(*research and information collecting*) dengan pengukuran kebutuhan-kebutuhan, studi literatur, pengumpulan data, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai melalui pengamatan (*observasi*) kegiatan pembelajaran disekolah dan wawancara dengan guru mata pelajaran; (2) Perencanaan (*planning*) dengan menyusun rencana penelitian meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut,dan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan; (3) Pengembangan draf produk(*develop preliminary formof product*).Pada langkahinidilakukanpengembangandesainmedia pembelajaran yang telahdisusun, Penyusunan proses pembelajaran yang akan dilakukan (silabus dan rencana program pembelajaran), penyusunan instrument evaluasi yang meliputi instrument evaluasi ahli dan instrument evaluasi untuk uji coba permulaan dan lapangan, dan evaluasi ahli.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan penilaian validator mengenai media pembelajaran Pop-Up Book pada tahap validasi I, ahli media memiliki produk dengan skor 36 dengan persentasi 42,4% produk tersebut berada dalam kategori “Tidak Baik”. Selain skor tersebut, terdapat juga saran terhadap media Pop-Up Book diantaranya yaitu perbaiki kata pengantar,daftar isi, pergunakan gambar untuk menjelaskan tentang Kenampakan Alam, konsisten dalam penggunaan huruf dan spasi serta desain peta konsep diperbaiki lagi. Hasil validasi media terhadap kedua memperoleh skor 50 dengan persentasi 58% produk tersebut termasuk kedalam kategori“Sedang”.Hasil validasimedia terhadap tahap ke III diperoleh skor 61 dengan persentasi 71% ,produk berada dalam kategori “Baik” dan layak untuk diuji coba

dengan revisi di beberapa bagian. Adapun saran dan komentar validator pada validasi tahap ke III ini yaitu untuk memperbaiki cover untuk dibuat semenarik mungkin.



Gambar 1. Pembuatan POP UP BOOK



Gambar 2. Hasil perbaikan POP UP BOOK



Gambar 3. Penyerahan Pop Up book

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran *Pop Up Book* yang dikembangkan, maka ada beberapa hal yang dapat dikaji, yaitu validasi desain media pembelajaran *Pop Up Book* dilakukan sebanyak tiga kali. Pada validasi ketiga didapatkan persentase 70% kategori baik. Validasi materi pada media pembelajaran *Pop Up Book* dilakukan sebanyak tiga kali. Pada validasi tahap

ketiga didapatkan persentase 84% kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil pada 10 orang siswa, yaitu 91,6 % yang berada pada kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardac, D., Akaygun, S. (2004). *Effectiveness of Multimedia-Based Instruction That Emphasizes Molecular Representations on Students' Understanding of Chemical Change*. *Journal of Research in Science Teaching*, 41(4):317-337.
- Bates, A. W. T. (1995). *Technology Open Learning and Distance Education*. New York: TJ Press Ltd.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fourth edition, chapter 18. Educational research and development*. New York: Longman.
- Brotosiswoyo, B. S. (2001). *Hakikat Pembelajaran Fisika di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Proyek Pengembangan Universitas Terbuka, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdiknas.
- Busa, Y. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Digital secara daring oleh civitas akademika ditengah pandemi Covid-19. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 158-165.
- Dancy Melissa H., & Beichner R. (2006). Impact Of Animation on Assessment of Conceptual Understanding in Physics. *The American Physical Society*, 2010104, (7).
- Eskarya, H., & Elihami, E. (2020). THE INSTITUTIONAL ROLE OF FARMER GROUPS TO DEVELOP THE PRODUCTION OF COCOA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 81-87.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2012). *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iram & Blatchford, S. (2006). *A Guide to Developing the ICT Curriculum for Early Childhood Education*. London: Early Education.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1999). Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity. *Journal of Educational Psychology*. 91 (II):358-368.
- Mustakim, M., & Elihami, E. (2020). UNDERSTANDING INDONESIA LANGUAGE AND CULTURE AT LONGQI ELEMENTARY SCHOOL TAINAN-TAIWAN ROC. *MASPUL JOURNAL OF COMMUNITY EMPOWERMENT*, 1(1), 54-61.
- Mustakim, M., Musdalifah, M., & Elihami, E. (2020). TEACHING INDONESIA LANGUAGE FOR KUN SHAN UNIVERSITY STUDENTS AND VOLUNTEERING FOR CAMPUS GUESTS FROM INDONESIAN UNIVERSITIES TAINAN-TAIWAN ROC. *MASPUL JOURNAL OF COMMUNITY EMPOWERMENT*, 1(1), 42-53.

- Sanger, M.J., & Badger, S.M., (2001). Using Computer-Based Visualization Strategies to Improve Student Understanding of Molecular Polarity and Miscibility. *Journal of Chemical Education*, 78 (10):1412-1416
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Xiaoming, Li & Melissa, S. A. (2004). Early Childhood Computer Experience and Cognitive and Motor Development. *Pediatrics*, 113(6):1715-1722.
- Syarif, I., & Elihami, E. (2020). Pengadaan Taman Baca dan Perpustakaan Keliling sebagai Solusi Cerdas dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik SDN 30 Parombean Kecamatan Curio. *MASPUL JOURNAL OF COMMUNITY EMPOWERMENT*, 1(1), 109-

