



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK SEBAGAI PENGENALAN SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD**

**Alexandrina Narahayaan<sup>1\*</sup>, Sudi Dul Aji<sup>2</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

\*Penulis yang sesuai; [narahayaanlala@gmail.com](mailto:narahayaanlala@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dari proses pembelajaran yang terjadi dilapangan kurangnya ketersediaan media. Maka perlu adanya pengembangan media Pop-Up Book untuk menambah media dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila pada siswa kelas III SD. Metode penelitian menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: Analyze (tahap analisis), Design (tahap desain), Develop (tahap pengembangan), Implemen (tahap implementasi), dan Evaluation (tahap evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Bandungrejosari 1 Malang. Instrument pengumpulan data yang dilakukan berupa angket dan tes. Tes dilakukan setelah siswa pelajari media. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis kelayakan dan kepraktisan. Media pembelajaran Pop-Up Book sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila tema 1 "ciri-ciri makhluk hidup". Berdasarkan hasil validasi materi memperoleh skor 96,43% dengan kategori sangat layak, hasil validasi media memperoleh skor 82,69% dengan kategori sangat layak, hasil validasi bahasa memperoleh skor 71,43% dengan kategori sangat layak. Hasil kepraktisan guru kelas III sebesar 75% dengan kategori sangat baik. Hasil kepraktisan siswa kelas III sebesar 90,62% dengan kategori sangat baik. Sehingga pengembangan media Pop-Up Book sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila pada siswa kelas III SD dikatakan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

### **Kata kunci:**

Media Pembelajaran; Pop-Up Book, Simbol Sila Pancasila, Siswa

### **Info Artikel:**

Diterima: 15/5/2024

Diperbaiki: 20/5/2024

Diterima: 31/5/2024

## **PENDAHULUAN**

Pancasila merupakan salah satu pilar ideologis negara Indonesia yang patut untuk dijaga dan dilestarikan serta ditanamkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bertujuan agar pengembangan media mata pelajaran PPKN materi pengenalan simbol sila-sila Pancasila adalah memberikan pemahaman peserta didik sekolah dasar bahwa Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia serta contoh pengamalan sila-sila Pancasila yang dapat diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari guna menumbuhkan sikap tenggang rasa dan nasionalisme. Maka dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan praktis memerlukan pengembangan media yang menarik sehingga timbul motivasi belajar serta mudah dioperasikan peserta didik kelas III.

Hal ini sesuai dengan penyampaian dari Putri Nur Isnaini, (2021) bahwa Pancasila yang berkedudukan sebagai dasar negara, pandangan dan falsafah hidup harus dipedomani bangsa Indonesia dalam proses penyelenggaraan kehidupan



bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam mewujudkan cita-cita proklamasi kemerdekaan. Yang diakui secara universal dan tidak berubah oleh perjalanan waktu. Oleh karena itu banyaknya budaya luar yang silih berganti masuk menyebar luas ke Indonesia. Arus globalisasi tak semata-mata hanya menyebarkan hal yang positif pastinya ada hal negatif pula.

Dalam pengalaman dan kehidupan sehari-hari dapat dilihat bahwa anak-anak belum mengenal dasar sila-sila Pancasila dengan baik sehingga fondasi bagi sianak tidak baik. Apabila fondasi yang ditanam pada si anak adalah karakter-karakter yang baik maka secara otomatis karakter-karakter itu akan tetap melekat dalam diri anak dalam setiap pertumbuhannya. Hal ini sesuai dengan kajian terdahulu yang dilakukan oleh Ambiro (2016). Pancasila memiliki serangkaian nilai, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang bersifat universal, objektif, artinya nilai-nilai tersebut dapat dipakai dan diakui oleh negara-negara lain.

## **Kajian Pustaka**

### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakekatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan kepada siswa, akan tetapi merupakan aktivitas profesional yang menuntut seorang guru untuk menggunakan seluruh kemampuan dan keahlian demi menciptakan kondisi lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar secara efektif dan efisien (Suharjo, 2006). Menurut Gagne (2016) dalam Rifa'I dan Anni (2020) menyatakan bahwa "pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang di rancang untuk mendukung proses internal belajar." Sependapat dengan pernyataan Dimiyati dan Mudjiono (2018) dalam Sagala, (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selain itu, menurut Hamalik, (2018).

Menurut Uno, (2019) pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa adalah pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang kreatif hanya dapat diciptakan oleh guru yang kreatif, karena kreatifitas adalah salah satu kunci untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimiliki. Pembelajaran yang efektif menurut pandangan Miarso (2023) adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran efektif mengandung arti terjadinya belajar pada siswa serta pentingnya peran guru dalam merancang pembelajaran.

### **Media pembelajaran**

Menurut Rayanda Asyar, (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah dapat dipahami sebagaimana segala sesuatu dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara



efisien dan efektif mungkin. Sedangkan menurut Daryanto (2019), mengemukakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Jadi media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.

Sedangkan menurut Gagne' dan Briggs dalam Arsyad, (2017) "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap sesuai tujuan pembelajaran yang dimaksud.

Dalam satu proses belajar-mengajar, media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi dalam suatu pembelajaran yang di ciptaka oleh guru tersebut. Menurut Kemp & Dayton (2017), mengungkapkan bahwa media memenuhi tiga fungsi utama yakni memotivasi, menyajikan informasi dan memberi instruksi. Menurut Hamalik (2019), mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, mempercepat proses pembelajaran, dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disampaikan guru di dalam kelas.

Lebih detail, fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Fathurrohman & Sutikno (2018) antara lain; (1) Menarik perhatian siswa, (2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), (4) Mengatasi keterbatasan ruang, (5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (6) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (7) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, dan (8) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, fungsi dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

### **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Karwati & Prinansa, (2017) mengemukakan bahwa ada beberapa klafikasi media, antara lain:

1. Media Visual/Grafis
2. Media Audio
3. Media Audio - Visual
4. Media Cetak
5. Media Model
6. Media Realita



## **Media Po-Up Book**

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah Pop-Up Book. Menurut Dzuanda, (2018) Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2018) menyebutkan beberapa kegunaan media Pop-Up Book, yaitu: (1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca, (2) Dapat berguna untuk berfikir kritis dan mengembangkan kreatifitas, (3) Dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca.

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media Pop-Up Book bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik yakni membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, penggunaan media Pop-Up Book dapat memudahkan siswa dalam proses belajar.

## **Jenis-Jenis Teknik Pop-Up Book**

Menurut (Sabuda, 2019) terdapat beberapa macam teknik Pop-Up Book diantaranya sebagai berikut:

1. Transformations, Volvelle, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
2. Peepshow, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
3. Pull-tabs, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
4. Carousel, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
5. Box and cylinder, box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Kelebihan media Pop-Up Book seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2018:1) antara lain:

1. memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser
2. memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat membuat takjub ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya



3. memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita, dan
4. tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya.

Selanjutnya menurut Sylvia dan Hariani (2017), media Pop-Up Book memiliki kekurangan yaitu:

1. waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
2. harganya relatif mahal.
3. Pop-Up Book terbuat dari kertas biasa, ada kemungkinan besar sobek pada saat penggunaannya.
4. Media Pop-Up Book ini hanya terbatas.

### **Pembuatan Media Pop-Up Book**

Cara membuat media Pop-Up Book, yaitu sebagai berikut:

1. Langkah pertama yakni mempersiapkan alat bahan pembuatan alas Pop-Up Book. Alat dan bahan tersebut yakni kertas hafees, kertas asturo, plastic, lem kertas, double tape, gunting culture, dan penggaris.
2. Mengukur dan membuat alat Pop-Up Book dengan ukuran lebih A4.
3. Mendesain Po-Up Book menggunakan aplikasi CorelDraw X7. Desain dilakukan untuk cover dan semua halaman Pop-Up Book. Desain yang dibuat disesuaikan dengan materi atau tampilan yang diinginkan.
4. Desain yang sudah dibuat dengan aplikasi CorelDraw X7 dicetak dan digunting sesuai pola sehingga terbentuk sesuai dengan apa yang diinginkan apabila dilipat.
5. Halaman yang sudah dilipat kemudian di tempelkan pada alas Pop-Up Book sesuai dengan halaman masing-masing.
6. Dilakukan penjilid dan dengan Hard Cover agar tampil Pop-Up Book lebih menarik dan dapat melindungi isi buku atau Pop-Up Book.

### **Karakteristik Siswa Kelas III SD**

Menurut Piaget dalam (Izzaty, 2019 ) anak pada usia sekolah dasar termaksud pada tahap operasional konkret. Berdasarkan tahap perkembangan anak tersebut, proses pembelajaran seharusnya sesuai dengan perkembangan siswa serta memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Program pembelajaran disusun secara fleksibel dan memperhatikan perbedaan individual anak
2. Pembelajaran disajikan secara variatif melalui banyak aktivitas.
3. Melibatkan penggunaan berbagai media dan sumber belajar sehingga memungkinkan anak terlibat secara penuh dengan menggunakan berbagai proses perkembangan (Amin Budi Amin & Setiawati, 2019).



### **Hakikat Hasil Belajar**

Menurut Wibawa (2019) membagi hasil belajar menjadi dua yaitu, (a) hasil belajar langsung ialah hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, (b) hasil belajar tak langsung dapat dinyatakan dalam bentuk kemandirian, sikap social, daya kreatif siswa, dan kemampuan untuk bersaing secara sehat.

Menurut Abdurrahman, (2016) berpendapat hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Selanjutnya Davis berpendapat: Dalam setiap proses belajar akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2016) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

### **Kerangka Pikir**

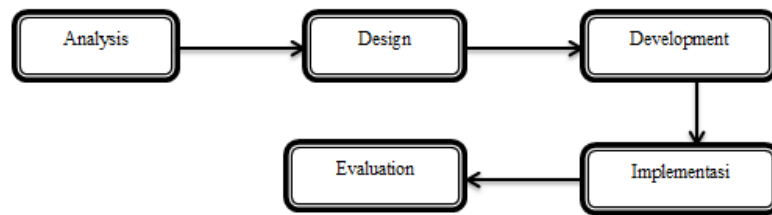
Menurut Ellen G. Kreiger Rubin, Pop Up adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi. Pop-Up Book dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya (Widowati, 2018).

Pengembangan media Pop-Up Book menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dirumuskan Sugiyono (2019) yang dilaksanakan melalui sepuluh tahapan yaitu: (1) Potensi dan Masalah; (2) Mengumpulkan Informasi; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Perbaikan Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk dan (10) Pembuatan Produk Masal. Penelitian ini dilaksakan sampai tahap ke-8, karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan media Pop-Up Book.

Berdasarkan uraian di atas, media Pop-Up Book dikembangkan dapat membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, yang dilaksanakan guru di sekolah, maupun melalui penggunaan secara mandiri. Pop-Up Book ini dirancang dengan tampilan yang menarik agar menumbuhkan motivasi siswa untuk menggunakannya. Berikut ini gambar kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan mata pelajaran PPKN materi Pengenalan Sila-sila Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri Bandungrejosari 1.

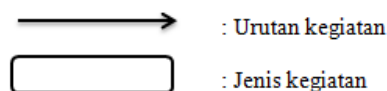
### **METODE**

Model penelitian pengembangan ini adalah medel penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini mengacuh pada model penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama yaitu (1) analisis (Analysis) (2) perancangan (Design) (3) pengembangan (Development) (4) implementasi (Implementation) (5) evaluasi (Evaluation) Berikut ini bagan langkah-langkah penelitian pengembangan dari model R&D ADDIE menurut (Sugiyono, (2018).

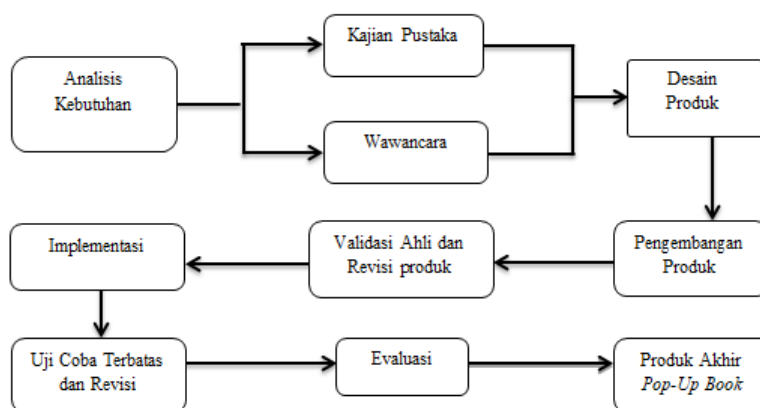


Gambar 3.1 Langkah-langkah metode ADDIE menurut (Sugiyono, 2018)

Keterangan:

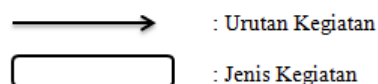


Pada pengembangan media Pop-Up Book tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 1 makhluk hidup sebagai pengenalan simbol sila-sila Pancasila modifikasi lima tahap dari pengembangan model penelitian pengembangan ADDIE dikarenakan keterbatasan waktu, dan keterbatasan tenaga dalam penelitian pengembangan. Berikut ini adalah bagan langkah-langkah dari model R&D ADDIE untuk pengembangan media pengenalan sila-sila pancasila.



Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pop-Up Book Materi Mengenai Sila-sila Pancasila untuk Kelas III SD.

Keterangan



### Pengembangan Produk Awal

Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book pada penelitian pengembangan ini menggunakan materi pengenalan simbol sila-sila Pancasila kelas III Sekolah Dasar yang merupakan materi yang sudah diterapkan diseluru Sekola Dasar dikota Malang. Instrumen yang dikembangkan ini disesuaikan dengan standar isi pada kurikulum 2013 dengan standar kompetensi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran tematik. Media ini berupa media pembelajaran 3D yang dapat dilihat dan digunakan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas.



## **Uji Coba Produk**

Uji coba produk di maksudkan untuk mengumpulkan data digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Dalam tahap ini akan dikemukakan secara berurutan sebagai berikut:

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk dan mengetahui kelayakan produk yang di kembangkan untuk siswa sekolah dasar. Tahap uji coba produk pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: a) Validasi ahli bahasa, b) Validasi ahli materi, c) Validasi Ahli media

### **2. Subjek Uji Coba**

Subyek uji coba yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan produk ini adalah orang-orang atau pihak yang memiliki peran untuk menguji, menerapkan dan memberikan respon serta saran perbaikan dari produk tersebut. Beberapa subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pihak sebagai berikut:

a) Keseluruhan siswa kelas III SDN Bandungrejosari 1 tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah sebanyak 28 orang.

b) Guru SDN Bandungrejosari 1 kelas III sebanyak 1 orang.

### **3. Uji Coba Terbatas**

Uji terbatas dilakukan kepada sekelompok kecil sejumlah 4 siswa, sehingga kelompok besar terdiri atas 7 siswa kelas III Sekolah Dasar, yang mewakili tingkat kognitif siswa, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

### **4. Uji Coba Lapangan Lebih Luas**

Uji coba lapangan lebih luas dilakukan kepada seluru siswa kelas III SDN Bandungrejosari 1 Malang yang berjumlah 28 siswa.

## **Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini di gunakan instrument pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket, tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Lembar Observasi; Pengambilan data ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh data awal dan mengimplementasikan media Pop-Up Book pembelajaran tematik di kelas III SDN Bandungrejosari 1 Malang. Lembar observasi ini diisi oleh penelitian yang berisi tentang catatan hasil pengamatan penelitian terhadap respon peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media berlangsung.
2. Pedoman wawancara; Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kebutuhan media pendamping tematik saat observasi pada 8 mei 2021 dan keterapan media pada saat implementasi. Wawancara awal dilaksanakan untuk analisis kebutuhan media pada pembelajaran dan mengetahui materi tematik yang dianggap sulit oleh siswa. Wawancara awal dilaksanakan kepada guru kelas III SDN Bandungrejosari 1



Malang.

3. Angket; Menurut Sugiyono, (2017:142) angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan produk pada saat pengembangan data penerapan produk dalam pembelajaran.

## HASIL ANALISIS PENELITIAN

### Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan dengan analisis uji kepraktisan guru dan siswa yang berjumlah 28 siswa kelas III SDN Bandunggrojosari 1 sebagai subyek penelitian. Guru ahli dan kelompok kecil diminta melakukan uji percobaan menggunakan media Pop-Up Book produk yang dikembangkan peneliti. Sebelum melakukan uji coba produk peneliti menjelaskan kepada guru dan siswa terlebih dahulu langkah-langkah penggunaan produk yang akan digunakan, dan angket respon uji kepraktisan. Guru ahli dan siswa melakukan uji coba produk secara mandiri setelah peneliti memberikan penjelasan. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa diminta untuk diisi setelah selesai melakukan uji coba produk sesuai dengan petunjuk pengisian yang telah dicantumkan pada angket respon uji kepraktisan.

Analisis Kelayakan atau Kevalidan, Kegiatan penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga dosen validator, yaitu:

1. Validator 1: Arnelia Dwi Yasa, M.Pd. yaitu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang sebagai ahli desain/media dalam pengembangan media Pop-Up Book
2. Validator 2: Yulianti, S.Pd.I., M.Pd yaitu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang sebagai ahli Isi/Materi dalam pengembangan media Pop-Up Book
3. Validator 3: Yulianti, S.Pd.I., M.Pd yaitu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang sebagai ahli Bahasa dalam pengembangan media Pop-Up Book.
4. Validator memberikan penilaian pada lembar validasi yang disusun berdasarkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Hasil dari masing-masing validator dijadikan dasar untuk memperbaiki media Pop-Up Book yang dikembangkan.

Berdasarkan penelitian para ahli validator, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Arnelia Dwi Yasa, M.Pd (Ahli Media).

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Ahli Media

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Tampilan dari materi-materi Media <i>Pop-Up Book</i> berurut	3	4
Jenis tulisan dan ukuran huruf sesuai dengan ukuran	3	4



Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
gambar yang disediakan media <i>Pop-Up Book</i>		
Gambar yang digunakan menarik dan memiliki kualitas yang baik sehingga peserta didik tidak kesulitan untuk memahaminya	3	4
Ukuran huruf yang digunakan dalam media <i>Pop-Up Book</i> mudah untuk dilihat dan dibaca	4	4
Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4	4
Gambar yang digunakan memiliki ukuran yang sama dan tersusun secara rapi	4	4
Pemilihan gambar yang digunakan dalam media <i>Pop-Up Book</i> jelas dan menarik untuk dilihat.	3	4
Petunjuk penggunaan media <i>Pop Up Book</i> disusun secara jelas dan lugas dan memudahkan siswa untuk menggunakannya.	3	4
Desain pada cover yang ditampilkan media <i>Pop Up Book</i> menarik	4	4
Media <i>Pop-Up Book</i> dapat dibawa dan di pelajari di semua tempat	3	4
Tampilan dan warna media <i>Pop-Up Book</i> dapat membantu siswa dalam membangun konsep dan pengetahuan mereka sendiri terkait materi yang dipelajari	3	4
Kemenarikan materi yang disajikan pada gambar dapat memicu antusiasme siswa dan kemampuan berpikir siswa	3	4
Materi yang disajikan dengan gambar dapat memudahkan siswa dalam membangun konsep-konsep terkait materi	3	4
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>52</b>
<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>82,69% (Layak)</b>	
<b>Saran Perbaikan</b>	Desain <i>Pop-Up Book</i> sebaiknya lebih menarik, dibuat lebih rapi, media diberi plastik agar lebih tahan lama	

*Sumber: Kajian informasi diolah th. 2024.*

Hasil pada tabel 1 mengungkapkan, tingkat kelayakan ahli desain pada pengembangan media *Pop-Up Book* materi pengenalan simbol sila-sila pancasila terdiri dari duabelas (12) indikator yang diukur dengan memperoleh rata-rata tingkat keefektifan 82,69% dengan kategori layak digunakan dengan revisi. Seluruh aspek media *Pop-Up Book* dapat digunakan dilapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli desain.

2. Yulianti, S.Pd.I., M.Pd (Ahli Materi)

Tabel 2. Tingkat Kevalidan Ahli Isi/Materi

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD	4	4
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4



Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pencapaian	4	4
Konsep dan defenisi yang disajikan membantu siswa dalam memahami isi materi	4	4
Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan	4	4
Kesesuain gambar, diagram dan ilustrasi yang di tampilkan dengan materi yang disajikan	3	4
Materi yang disampaikan menarik dan mendorong siswa untuk belajar	4	4
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>28</b>
<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>96,43% (Layak)</b>	

**Saran Perbaikan**

Keluasan materi tentang makna simbol sila-sila Pancasila

*Sumber: Kajian informasi diolah th. 2024.*

Hasil Tabel 2 tingkat kelayakan ahli isi/materi pada pengembangan media Pop-Up Book materi pengenalan simbol sila-sila pancasila terdiri dari tujuh (7) indikator yang diukur dengan memperoleh rata-rata tingkat keefektifan 96,43% dengan kategori Layak digunakan dilapangan dengan revisi. Seluruh aspek media Pop-Up Book dapat digunakan dilapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli isi/materi.

3. Yulianti S.Pd.I., M.Pd, M.Pd (Ahli Bahasa).

Tabel 3 Tingkat Kevalidan Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Bahasa yang disampaikan pada materi sesuai dengan pemahan siswa SD Kelas III	2	4
Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	3	4
Bahasa yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami materi	3	4
Bahasa yang digunakan jelas, lugas dan inovatif	2	4
Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	2	4
Istilah-istilah yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4	4
Simmbol-sombol yang digunakan hanya memiliki satu pengertian atau penjelasan	4	4
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>28</b>
<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>71,43% (Layak)</b>	

**Saran Perbaikan**

Perbaiki penulisan yang masih salah, dan narasi yang digunakan bisa diberi penjelasan yang lebih lengkap

*Sumber: Kajian informasi diolah th. 2024.*



Hasil tingkat kelayakan ahli bahasa pada pengembangan media Pop-Up Book materi pengenalan simbol sila-sila pancasila terdiri dari tujuh (7) indikator yang diukur dengan memperoleh rata-rata tingkat keefektifan 71,43% dengan kategori layak digunakan dengan revisi. Seluruh aspek media Pop-Up Book dapat digunakan dilapangan dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli bahasa.

#### 4. Tingkat Kepraktisan Respon Guru

Tabel 4 Tingkat Kepraktisan Respon Guru

Aspek yang dinilai	Nilai	
	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	4	4
Konsep-konsep yang digunakan menyesuaikan dengan isi materi	3	4
Bahasa yang disajikan menyesuaikan dengan tingkat pengetahuan siswa	3	4
Tampilan media <i>Pop-Up Book</i> memotivasi siswa untuk terus belajar	2	4
Soal yang digunakan menyesuaikan dengan materi yang disajikan	3	4
Media <i>Pop-Up Book</i> disusun secara jelas dan teratur	3	4
Gambar yang tampilkan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran	4	4
Materi ditampilkan dengan jelas	3	4
Konsep yang disajikan telah benar dan disesuaikan dengan materi pembelajaran	3	4
Soal dan kegiatan yang disajikan jelas dan disesuaikan dengan isi materi	2	4
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>40</b>
<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>75% (Sangat Baik)</b>	

Sumber: Kajian informasi diolah th. 2024.

Hasil Tabel 4 tingkat kepraktisan respon guru pada pengembangan media Pop-Up Book pengenalan simbol-simbol pancasila dilihat dari sepuluh (10) indikator yang diukur memperoleh nilai rata-rata tingkat kepraktisan 75% dengan kategori sangat baik digunakan di lapangan.

## PEMBAHASAN

Pengambilan judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Sebagai Pengenalan Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III SD" diawali dengan tahapan analisis masalah yang terdapat dalam pembelajaran di SD kelas III, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Dalam penelitian pengembangan ini penulis juga menggunakan beberapa jurnal pendukung yang menjadi bahan referensi dalam penulisan penelitian pengembangan ini.



Referensi yang digunakan oleh peneliti dalam penulisan penelitian pengembangan ini berjumlah 44 jurnal. Dari 44 jurnal referensi tersebut menunjukkan presentase pencapaian sangat layak. Dari referensi hasil penelitian tersebut berdampak baik pada proses pembelajaran dikarenakan semakin banyaknya bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran Pop-Up Book. Sugiyono, (2018) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan e-modul ini menggunakan e-model pengembangan ADDIE, yang dengan pembahasannya adalah sebagai berikut.

#### 1. **Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book.**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran Pop-Up Book untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada pembelajaran SD selain itu diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya materi pengenalan simbol-simbol pancasila. Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, development, Impementasi dan evaluation.

Alasan peneliti menggunakan pembelajaran tematik karena sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. pembelajaran tematik akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila dalam penyajian pembelajaran menggunakan media. Bahan ajar yang menarik dapat menunjang dalam proses pembelajaran sehingga peneliti menawarkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Pop-Up Book materi pengenalan simbol-simbol pancasila. Modul elektronik (e-modul) adalah pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sigihartini & Jayanta, 2017). Penggunaan modul elektronik (e-modul) media Pop-Up Book dalam proses pembelajaran secara mudah dan lebih modern. Dengan adanya modul siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Media Pop-Up Book menampilkan tulisan, gambar-gambar berwarna, yang dapat dipergunakan serta membantu siswa untuk belajar mandiri, dan dengan kepraktisannya dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja apabila kurangnya pemahaman siswa dari penjelasan yang telah disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung siswa dapat mempelajari secara berulang.

Menurut Ruslina, (2021). Media Pop-Up Book memiliki banyak kelebihan, terutama dalam hal tampilan isi buku yang menarik. Media Pop-Up Book juga memiliki salah satu strategi dalam pembelajaran karena efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, menggambarkan secara visual, membantu siswa dalam memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar, menambah pengalaman baru dalam aktivitas sehari-hari, dan memberikan kesempatan



bagi siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media Pop-Up Book.

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam melakukan penelitian pengembangan Media Pop-Up Book. Terdapat lima langkah dalam proses pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, development implementasi dan evaluasi. Tahap pertama adalah pendefinisian analisis, peneliti melakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya produk berupa media pembelajaran Pop-Up Book. Modul dikembangkan dalam bentuk media cetak.

Pada tahap kedua, desain terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan media, yaitu desain awal media, menetapkan materi yang digunakan dalam media, dan pemilihan format media. Penyusunan desain awal media dibuat untuk menentukan penyesuaian gambar dan sampul. Sedangkan langkah penetapan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang disajikan didalam media. Pada langkah pemilihan format dan komponen-komponen media disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan media yang baik. Kemudian media pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap ketiga, development bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa media Pop-Up Book yang telah melalui revisi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, Validasi, kepraktisan, dan keefektifan yang dilakukan oleh para ahli dalam validasi, kepraktisan, dan keefektifan tersebut untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari media Pop-Up Book. Setelah media Pop-Up Book divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk perbaikan produk sekaligus penyempurnaan produk. Setelah tahap revisi selesai dan media tersebut di katakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan maka produk berupa media Pop-Up Book pada materi pengenalan simbol-simbol pancasila siap untuk digunakan.

Tahap keempat implementation (implementasi) produk kepada guru wali kelas III SDN Bandungrejosari 1 Malang dan kelompok kecil 28 siswa kelas III untuk mendapatkan hasil dari uji kepraktisan. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan menunjukkan produk dengan meminta guru dan siswa untuk menilai produk peneliti. Uji coba penggunaan produk oleh guru dengan membagikan media Pop-Up Book kepada guru dan siswa guna untuk melihat keunggulan media Pop-Up Book yang telah di buat oleh peneliti.



Tahap yang terakhir, evaluation (evaluasi) ini peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book yang telah dilaksanakan di sekolah. Hasil dari kegiatan evaluasi ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian dari pengembangan media Pop-Up Book tersebut.

Proses pengembangan produk yang dilakukan peneliti sesuai dengan tahap-tahap pengembangan ADDIE. Menurut Hadi & Agustina (2016) model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang sangat sederhana didalam prosedurnya akan tetapi sangat sistematis didalam implementasinya. Tahapan-tahapan pengembangan harus dilakukan secara runtut sesuai dengan aturannya untuk memperoleh hasil pengembangan produk yang sesuai dengan rencana.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran Pop-Up Book.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut;

- a) Ahli Materi; Kelayakan materi pada materi Pop-Up Book dibagi menjadi tujuh (7) indikator penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan media Pop-Up Book pembelajaran mencapai skor yang diperoleh sebesar 27 dari nilai skor maksimal 28 dengan presentase pencapaian 96,43%.
- b) Ahli Bahasa; Kelayakan bahasa pada media Pop-Up Book dibagi menjadi tujuh (7) indikator penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, kelayakan media Pop-Up Book mencapai skor total sebesar 20 dari nilai skor maksimal 28 dengan presentase pencapaian 71,43%.

Ahli Media (Desain); Kelayakan media Pop-Up Book dibagi menjadi duabelas (12) indikator penilaian. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan media Pop-Up Book mencapai skor total sebesar 43 dari nilai skor maksimal 52 dengan presentase pencapaian 82,69%.

## KESIMPULAN

Pada bagian ini penulis memaparkan kesimpulan singkat hasil penelitian disertai saran bagi peneliti tingkat lanjut atau pembaca umum. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book materi pengenalan simbol-simbol pancasila dapat disimpulkan bahwa kevalidan media Pop-Up Book diketahui dari kedua kriteria yaitu: kelayakan dan kepraktisan.

1. Pengembangan media Pop-Up Book menghasilkan produk berupa materi pengenalan simbol sila-sila Pancasila pada siswa kelas III SD, yang membantu menarik minat belajar siswa. Media ini berisi materi yang didukung gambar, materi, soal evaluasi dengan jawaban untuk membantu siswa belajar lebih mandiri. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate.



2. Pada tingkat kelayakan media pembelajaran Pop-Up Book dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada 3 validator yakni: ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi memperoleh presentase 96,43% dengan kategori "layak". Hasil penilaian kevalidan oleh ahli media memperoleh presentase 82,69% % dengan kategori "layak". Hasil penelitian kevalidan oleh ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 71,43% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil penelitian dari masing-masing validator maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pop-Up Book layak untuk digunakan.
3. Pada tingkat kepraktisan media pembelajaran Pop-Up Book dilakukan dengan memberikan lembar angket respon kepada guru dan siswa yaitu calon pengguna (guru) memperoleh skor 75% dan respon siswa memperoleh skor 90,38%. Berdasarkan presentase tersebut, media pembelajaran Pop-Up Book dikategorikan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

### SARAN

Berdasarkan kesimpulan pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, Diharapkan agar media Pop-Up Book peneliti ini agar bisah menjadi acuan sehingga kedepannya guru dapat membuat media Pop-Up Book dengan materi-materi lainnya yang lebih menarik.
2. Bagi Peserta Didik; Memotivasi peserta didik, agar dapat memahami pembelajaran kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan bahan ajar berupa media pembelajaran Pop-Up Book, serta membantu meningkatkan kemampuan belajar PPKN materi simbol sila-sila Pancasila.
3. Bagi Peneliti Lain; Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian lainnya untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang media Pop Up Book. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media pembelajaran Pop-Up Book dengan tema pembelajaran yang lain, dan menambahkan gambar dan dan desain media yang lebih menarik atau lebih kreatif serta perlu penguasaan materi yang baik.

### REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2016). Pendidikan Bagi Anak berkesulitan Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amin Budiamin dan Setiawati, (2019). Bimbingan dan Konseling. Jakarta: DJPI/Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Arsyad. (2017). Media Pembelajaran. rev.ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Blumel, N & Taylor, R (2018). *Pop Up Book A Guide For Tiacher and Librarian*.California Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Daryanto, (2013). Media Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2016. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzuanda. (2018). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-up Tokoh-tokoh Wayang Berseri "Gatokaca". Jurnal Library ITS Undergraduate, (Online). Diakses dari



- <http://library.its.undergraduate.ac.id> pada tanggal 1 Februari 2016 pukul 10.06 WIB.
- Fathurrohman, & M. Sobry Sutikno, (2018:67) Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami, Bandung: PT. Refika Aditama, 2010.
- Hamalik Oemar. (2019:20). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Askara
- Hadi & Agustina, 2016. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Izzaty. (2019). Perkembangan Fisik dan Kognitif Masa Dewasa Awal. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Link: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dr-rita-eka-izzaty-spsimsi/gperkembangan-fisik-dan-kognitif-masa-dewasa-awal.pdf>
- Karwati & Priansa. (2017). Manajemen Kelas. Bandung: Alfabeta
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 18A Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemp dan Dayton. (2017:28). dalam kutipan Arsyad (2014: 19) Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Putri, N. I., & Dinie, A. D. (2021). Upaya Penerapan Nila-nilai Pancasila Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 322-328.
- Rayanda, Asyar. (2012: 90). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Rifa'i, A dan Anni, C.T. (2012). Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.
- Ruminiati (2016). Sosio-Antropologi Pendidikan Suatu Kajian Multikultural: Malang: Penerbit Gunung Samudera
- Ruslina, (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Makna Simbol Sila-sila Pancasila Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
- Sagala, Syaiful. (2013). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharjo. (2006). Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek. Jakarta: Dikti
- Sylvia, I. N. & Hariani, N. (2015: 1198). "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book.
- Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. (2013:211). Belajar dengan pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara