

**PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN
IPA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
Memenuhi syarat-syarat untuk
Menyusun skripsi

Oleh

**REFITA NENGSI
NIM :1611080022**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Refita Nengsi

Nim : 1611080022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita.

Skripsi Ini Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Diajukan Pada Ujian Skripsi Program Sarjana

Pembimbing I,



Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Pembimbing II,



Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Zaki Al Fuad, M.Pd
NIDN: 1305049001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Mamfaat penelitian	6
1.7 Definsi operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media pembelajaran.....	9
2.1.1 Macam –macam media	12
2.1.2 Fungsi dan mamfaat media	13
2.1.3 Pengertian media <i>pop up boook</i>	17
2.1.4 Jenis – jenis teknik <i>pop up boook</i>	19
2.1.5 Mamfaat media <i>pop up boook</i>	20
2.1.6 Kelebihan media <i>pop up boook</i>	21
2.1.7 Kekurangan media <i>pop up boook</i>	22

2.2 Kemampuan Kognitif.....	22
2.2.1 Pengertian Kognitif.....	22
2.2.2 Fase perkembangan Kognitif	23
2.2.3 Aspek utama dalam pengembangan kognitif.....	27
2.2.4 Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif siswa	27
2.2.5 Indikator kemampuan kognitif.....	29
2.3 Tema lingkungan sahabat kita	30
2.4 Penelitian yang relevan	33
2.5 Kerangka berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Metode Penelitian	36
3.2 Prosedur Penelitian	38
3.3 Subjek penelitian.....	41
3.4 Instrumen Pengumpulan data.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	42
3.6 Teknik Analisis data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil penelitian	46
4.2 Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Peningkatan mutu pendidikan dapat kita lakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan berusaha untuk memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana informasi yang diperoleh dapat di proses dalam pikiran mereka sehingga menjadi milik mereka serta bertahan lama dalam pikirannya. Dengan kata lain, kita perlu menyadari bahwa peserta didik merupakan sumber daya manusia sebagai aset bangsa sangat berharga.

Hamruni (2012: 22) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk memberi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu dan dapat belajar dengan baik dengan memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu menambah tingkah laku siswa.

Proses belajar mengajar merupakan suatu mekanisme yang dilakukan oleh sekolah dalam menjalankan fungsi sarana pendidikan. Dalam suatu proses belajar mengajar, kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru, salah satunya dalam menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini akan mengukur satu tingkat proses yaitu mengembangkan media pop up book. Setiap proses pembelajaran membutuhkan kemampuan berfikir kreatif yang dimana salah satunya guna untuk mengembangkan media pop up book.

Penggunaan media mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran, dimana pengertian media di antaranya mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan/*message*) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Di sini guru dituntut untuk dapat menggunakan media maupun untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu media *Pop-Up Book* menurut (Dzuanda 2011:11) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan unsur visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut (Bluemell dan Taylor 2012:22) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.

Pemilihan media haruslah tepat, melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan oleh William H Allen (1975) (dalam M. Bashoirul, 2018) mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran. Karena setiap jenis media mempunyai kemampuan yang berbeda pula.

Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh dari media *Pop-Up Book* contohnya berbentuk tampilan gambar yang dapat bergerak ketika dibuka.

Berdasarkan wawancara dan hasil informasi yang diperoleh peneliti dengan guru kelas V SD pada tanggal 03 desember 2019, menunjukkan bahwa belum ada

media yang berbentuk media pop up book yang digunakan sebagai media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga menyebabkan proses pembelajaran monoton. Kendala tersebut masih kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana belajar yang cukup mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru.

Berdasarkan data nilai harian kognitif siswa pada pembelajaran IPA pada tahun 2018/2019 didapat bahwa persentase ketuntasan nilai belum mencapai ketuntasan siswa belum mencapai KKM (71) terdapat 2 orang siswa yang belum memenuhi KKM dari 6 orang siswa.

Tema 8 merupakan tema lingkungan sahabat kita. Karakteristik tema 8 merupakan tema yang mengarahkan siswa memahami materi sesuai dengan kondisi yang ada disekitar siswa.oleh karena itu penggunaan media *Pop -Up Book* sangat cocok, media ini dapat memberikan gambaran nyata bagi siswa mengenai materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas ,maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengangkat judul ***“Pengembangan Media Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif SiswaKelas V Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita”***.

1.2Identifikasi masalah

Identifikasi masalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui inti dari persoalan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan dalam pembelajaran IPA kelas V SD sebagai berikut.

1. Sebagian siswa masih belum mampu memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran dikelas.
2. Masih belum menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dikelas.

1.3 Batasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi dari masalah yang akan diteliti. Agar Penelitian ini lebih fokus , tidak meluas dan terarah serta tidak menyimpang dari pembahasan yang dimaksud, maka dalam penulisan proposal ini di fokuskan pada:

1. pengembangan media pop up book untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPA tema lingkungan sahabat kita

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimana pengembanganMedia Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif siswa kelas V Pada pembelajaran Ipa tema Lingkungan Sahabat Kita?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari Penelitian untuk mengetahui Bagaimana Pengembangan Media Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif siswa kelas V Pada pembelajaran Ipa tema Lingkungan Sahabat Kita

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Bermanfaat untuk dapat menambah pengetahuan penelitian terutama tentang Bagaimana Pengembangan Media Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif siswa kelas V Pada pembelajaran Ipa tema Lingkungan Sahabat Kita.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa

Yaitu dapat memberikan pengalaman dan latihan yang menarik serta menimbulkan kegairahan, rasa ingin tahu dalam belajar, melatih berfikir konstruktif sehingga mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa dengan media pembelajaran ini akan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

2. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran tematik dengan menggunakan media *Pop –UP Book*.

3. Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat menerapkan media *Pop-Up Book* pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran atau pemahaman pada judul skripsi ini, maka perlu kiranya penulis menjelaskan beberapa istilah yang digunakan, diantaranya :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Dalam konteks ini pengembangan adalah proses mendesain media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami.

2. *Pop-Up Book*

Menurut Ann Monatro, *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Pop up book dapat digunakan sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan memerlukan objek yang konkret pada beberapa mata pelajaran.

3. Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal

didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Ranah kognitif adala: ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, Penilaian. Kognitif Yang Diukur Adalah C2 Tingkat Pemahaman Siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab wasail, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk” Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan”. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media

Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Gagne (dalam Solihatini dan Raharjo, 2007: 23) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka

untuk belajar. Senada dengan itu, Djamarah dan Zain (2006: 120) menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu *proses belajar mengajar*. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Sardiman (2006:6) “Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.Media pembelajaran adalah seperangkat alat komunikasi yang melibatkan seseorang dalam proses belajar (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015). Pada penelitian Basri, Waspodo, dan Sumarni (2013) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2007:3) berkaitan dengan media bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan seolah merupakan media. Terdapat banyaknya media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga ke kompleks, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang harganya murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pesan pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan baik dan terpercaya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arsyad (2007:15) bahwa:

“Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang di harapkan siswa kuasai setelah pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Solihatin dan Raharjo (2007: 32) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam prinsip penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan.
2. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu.
3. Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.

4. Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran.
5. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong.
6. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media.

Dalam mengembangkan proses belajar mengajar, guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan menggunakan dan membuat media. Jadi, siswa tidak hanya belajar dengan mendengarkan ceramah guru saja, tetapi juga perlu melihat langsung benda atau objek yang di pelajarinya, dengan demikian dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.

2.1.1 Macam-macam Media

Menurut (Djamarah, 2010:124) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

- a. Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan.

- c. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Selanjutnya (Sardiman, 2006:28) membagi media pembelajaran menjadi

3 golongan kelompok besar:

- a. Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
- b. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa.
- c. Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video.

Berdasarkan uraian di atas menyatakan penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi yang di ajarkan dan macam-macam media beragam untuk digunakan dalam pembelajaran dan macam-macam media secara umum yaitu:

- a. Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi).
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.
- c. Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan

visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2007:21) mengemukakan bahwa “media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupaun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus di rancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instuksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam memenuhi kebutuhan perorangan siswa”.

Ahmed Saberi (2011:89) mengemukakan fungsi pokok penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

2. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
3. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah dapat dikatakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih optimal, efektif, dan efisien baik dari segi teoritis maupun praktikum yang pada akhirnya teraplikasi dalam tindakan. Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007:21) yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

2. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat di asosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat di persingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dlam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2007:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuntun kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas maka media sangat berpengaruh dalam membantu guru dan siswa dalam lebih memahami pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal sedangkan manfaat media pembelajaran menimbulkan minat dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

2.1.3 Pengertian Media *Pop-Up Book*

Media pembelajaran sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Media Pop-up book merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak. Media Pop-up book merupakan salah satu jenis media berbasis cetakan. Pop-up book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Kurniawati, 2016: 69). Menurut Wikipedia, istilah pop-up book sering digunakan untuk setiap buku tiga dimensi atau buku bergerak. masing-masing yang dilakukan dengan cara yang berbeda. Pop-up book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya.

Media pembelajaran sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Media Pop-up book merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak. Media Pop-up book merupakan salah satu jenis media berbasis cetakan. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan buku pop-up adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur tiga dimensi. Buku pop up memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, disamping itu pop-up book memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan. Sehingga media pop-up book sangatlah cocok digunakan sebagai alat peraga di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pop-up book akan jauh lebih menyenangkan.

Gambar 2.1 pembelajaran media pop up book



(Sumber: Roviah, 2018)

2.1.4 Jenis-Jenis Teknik *Pop-up Book*

Menurut Dzuanda, jenis-jenis teknik pop-up book adalah sebagai berikut :

- a. *Transformation*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertical
- b. *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- c. *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- d. *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- e. *Carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita, atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- f. *Box and Cylinder*, yaitu gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

2.1.5 Mamfaat Media Pop-up Book

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) (dalam Sylvia dan Hariani, 2015: 1198), media pop-up book memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.

- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena pop-up book memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- 3) Mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 6) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan menurut Bluemel dan Taylor (2012: 4) menyebutkan beberapa kegunaan media pop-up book, yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca.
- 2) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya.
- 3) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.
- 4) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
- 5) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan ketidakmampuan belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (ESL) dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik dan untuk memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil.

2.1.6 Kelebihan Media Pop-up Book

Kelebihan media pop-up book seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2011:1-2) 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 mengundang ketakjuban 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.

2.1.7 Kekurangan Media Pop-up Book

Menurut Sylvia dan Hariani (2015: 1198), media pop-up book memiliki kekurangan yaitu:

- 1) waktupengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra, dan
- 2) harganya relatif mahal.

2.2 Kemampuan Kognitif

2.2.1 Pengertian Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah

satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga

dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.2.2 Fase perkembangan kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. "Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism)".

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di

sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut (skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal”

a. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari

bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada. Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya. Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

b. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah

lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis..

2.2.3 Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:11

- a. Kemampuan berbahasa (verbal comprehension)
- b. Kemampuan mengingat (memory)
- c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (reasoning)
- d. Kemampuan tilikan ruang (spatial factor)
- e. Kemampuan bilangan (numerical ability)
- f. Kemampuan menggunakan kata-kata (word fluency)
- g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (perceptual speed)

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi kemampuan kognitif siswa

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget yang dikutip oleh Asri Budiningsih makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan

kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan.

2.2.5 Indikator Kemampuan kognitif

Berikut dibawah ini adalah beberapa indikator-indikator yang menjadi acuan dan dapat dilihat dalam mengukur kemampuan kognitif siswa, seorang manusia atau individu yang dapat dijelaskan dan diuraikan antara lain yakni sebagai berikut :

1. Hasil belajar kognitif yang mana diantaranya meliputi antara lain sebagai berikut:
 - a. Hafalan.
 - b. Pemahaman.
 - c. Analisis.
 - d. Penerapan.
 - e. Sintesis.
 - f. Evaluasi.
2. Hasil belajar efektif yang mana diantaranya meliputi antara lain sebagai berikut :
 - a. Receiving atau kepekaan dalam menerima rangsangan.
 - b. Responding atau jawaban.
 - c. Valuing.
 - d. Organisasi.
 - e. Karakteristik.

2.3 Tema Lingkungan Sahabat Kita

Manusia sebagaimana makhluk hidup lainnya, memiliki keterkaitan dan ketergantungan terhadap alam dan lingkungannya. Namun demikian, pada akhir-akhir ini, manusia justru semakin aktif mengambil langkah-langkah yang merusak atau bahkan menghancurkan lingkungan hidup. Pemanfaatan alam lingkungan secara serampangan dan tanpa aturan telah dimulai sejak manusia memiliki kemampuan lebih besar dalam menguasai alam lingkungannya. Dengan mengeksploitasi alam, manusia menikmati kemakmuran hidup yang lebih banyak. Namun sayangnya, seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi, alam lingkungan malah dieksploitasi sedemikian rupa sehingga menimbulkan kerusakan. Di tengah maraknya perusakan alam lingkungan oleh manusia, bencana alam mempunyai daya rusak hebat silih berganti datang pada setiap tahunnya. Semestinya kita sadar bahwa apa pesan nyata dibalik peristiwa bencana tersebut. Dari bencana tersebut seakan “alam” bertutur memberikan “peringatan” nyata tentang pentingnya memperlakukan alam secara bijaksana.

Lingkungan adalah tempat tinggal dari manusia. Lingkungan juga adalah tempat tinggal atau rumah bagi semua makhluk hidup. Dalam kenyataannya kini, lingkungan telah menjadi rusak dan kotor, karena tindakan yang dilakukan oleh manusia, yang merupakan ciptaan Tuhan yang paling luhur dari semua ciptaan. Melihat realitas ini, seakan akan lingkungan tidak lagi menjadi sahabat bagi manusia, dimana kecenderungan manusia yang hanya mengejar kepentingan sesaat saja, tanpa memikirkan prospek hidup kedepan demi melestarikan dan mewujudkan lingkungan yang bersih, demi generasi berikutnya.

Kini, panggilan luhur ada ditangan manusia, untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan indah, demi mengapai hari esok yang lebih baik, dengan peduli dan respek pada lingkungan hidup. Sebuah pertanyaan awal hendak yang diungkapkan disini mengapa lingkungan semakin rusak? Siapakah yang menyebabkan kerusakan itu, dan siapa pula yang bertanggung jawab atas rusaknya lingkungan ini ? Pertanyaan seperti ini bukanlah pertanyaan yang baru, namun pertanyaan ini adalah pertanyaan yang terus berlanjut diabad 21 ini. Lantas bagaimana menyikapi dan menanggapi pertanyaan ini? Sadarkah, bahwa alam tempat tinggal kini makin rusak? Bumi semakin panas, banjir sering terjadi dimana mana, banyak pencemaran yang terjadi baik itu terjadi lewat udara, air, dan tanah; semua ini adalah masalah yang menimbulkan dampak negatif yang luar biasa bagi lingkungan. Kecenderungan hidup manusia yang tidak ramah lingkungan serta tindakan eksploitasi alam yang dilakukan berlebihan telah membuat alam ini terluka dan rusak. Akibat dari rusaknya lingkungan hidup dapat dilihat dengan terjadinya kesenjangan atau ketidakadilan pada alam atau lingkungan hidup itu sendiri. Pertanyaan lain lagi muncul, apakah cara pandang dan sikap manusia yang salah terhadap alam, sehingga alam mengalami kerusakan?

Pemahaman dan cara pandang orang terhadap lingkungan hidup memengaruhi sikap mereka dalam memperlakukan alam. Alam seringkali hanya dilihat sebagai objek, atau sarana untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan manusia itu sendiri. Dalam hal ini alam hanya bernilai sejauh ia menunjang dan memberikan kontribusi bagi kepentingan manusia. Konsep demikian dapat

dikatakan sebagai konsep yang keliru dan terkesan hedonis dimana alam hanya dijadikan sasaran kebutuhan sesaat tanpa ada konsepsi futuristik bahwa alam yang ada ini adalah juga milik untuk generasi mendatang, bukan hanya untuk dinikmati dan eksplorasi secara semasa tanpa melihat efek efeknya bagi masa depan bumi. Dengan pandangan yang seperti itu telah menghasilkan sikap manusia yang tidak bersahabat lagi dengan alam.

Lingkungan atau alam semesta, adalah tempat tinggal dari berbagai ciptaan Allah dan termasuk manusia didalamnya. Lingkungan yang ditempati telah memberi begitu banyak kebutuhan bagi makhluk hidup, terlebih kepada manusia, sebagai ciptaan Allah yang paling luhur. Manusia dan alam semesta, diciptakan Allah untuk hidup secara berdampingan dan mempunyai hubungan keterkaitan satu sama lain. Allah yang telah menciptakan lingkungan sebagai sebuah oikos (rumah) atau tempat untuk didiami dan diusahakan manusia sebagai ciptaan Allah yang memiliki akal budi (rasio), dengan cara bertanggung jawab dan hormat dengan mengusahakan alam semesta ini secara; arif, bijaksana, ramah, dan bermoral. Manusia hendaknya menjaga dan menghormati ciptaan Allah itu bukannya menjadi perusak (destroyer), atau memiliki kecenderungan destruktif terhadap lingkungannya sendiri.

Manusia dapat dikatakan sebagai “pemeran utama”, dalam panggung dunia ini. Manusia adalah tokoh pemeliharaan lingkungan hidup, dari bahaya kerusakan yang makin menjadi-jadi, akan tetapi manusia telah dengan keliru dan bahkan juga lupa akan tugasnya yang hakiki yaitu memelihara keberlangsungan lingkungan hidup, serta berkewajiban menciptakan stabilitas kehidupan lingkungan yang ideal.

Keselamatan lingkungan dari kehancuran berada ditangan manusia sendiri. Peran yang diberikan sebagai pemelihara, kini telah bergeser pada bentuk keserakahan manusia dalam mengelolah lingkungan dan juga kekayaan bumi, tanpa ada perhitungan akan masa depan nanti.

2.4 Penelitian yang Relevan

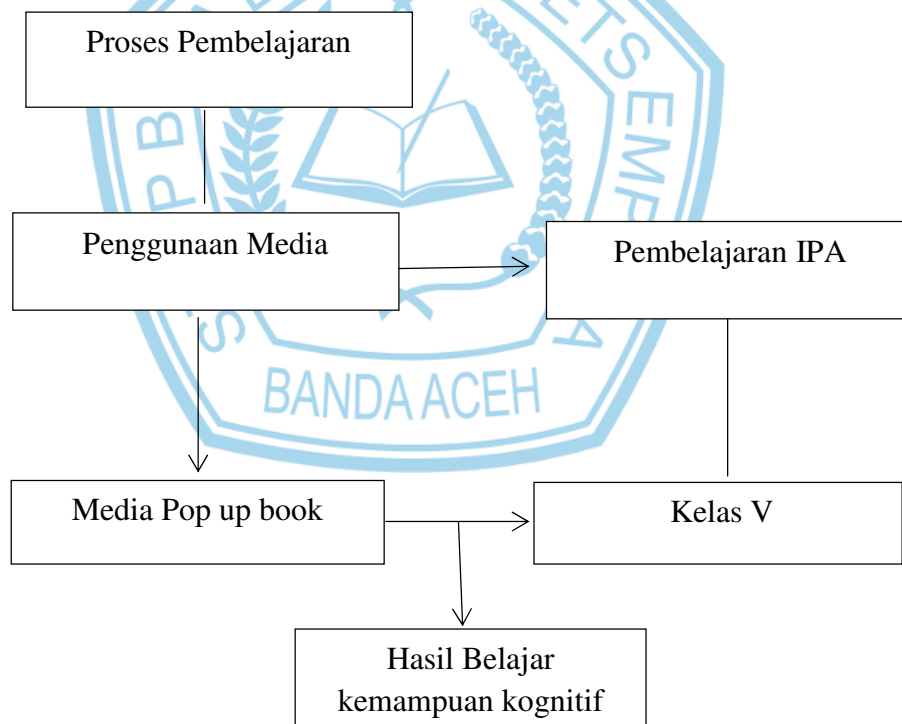
Menurut Hidayah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Pop-up Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Di Rumah Belajar” , Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor akhir 4,5 kategori sangat baik, ahli media 4,09 kategori baik, dan skor rata-rata total uji coba lapangan 4,4 kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, buku pop –up book tata cara dan mamfaat gerakan shalat yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran materi shalat kelas anak usia sekolah dasar di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (RBIB).

Penelitian tentang pengembangan buku pop up juga dilakukan oleh Meri Lismayanti, Afreni Hamidah, dan Evita Anggereini (2016) dengan judul “ Pengembangan Buku Pop up book sebagai media pembelajaran pada materi Crustacea untuk Sma Kelas X”, hasil penelitian menunjukkan hasil revisi produk ahli media, ahli materi dan ujicoba responden adalah sebagai berikut. Revisi ahli media dilakukan sebanyak 3 kali, persentase kelayakan produk 71% dikategorikan baik. Revisi ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali, persentase kelayakan produk 84% dikategorikan sangat baik. Persentase uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil berturut-turut 88% dan 91,6%. Persentase tersebut termasuk didalam kategor sangat baik. Berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif

dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran buku pop up layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2.5 Kerangka Berpikir

Guna memberi kejelasan terkait judul “Pengembangan Media Pop –Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Mata pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat kita”. dapat dilihat pada tabel berikut :



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah

metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian (digunakan metode eksperimen). Penelitian pengembangan yang dilakukan penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pop up book untuk pembelajaran IPA Kelas V tema lingkungan sahabat kita.

Pengembangan media pop-up book menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R& D) yang dirumuskan Sugiyono yang dilaksanakan melalui, sepuluh tahapan yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk ; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk dan (10) pembuatan produk massal. Penelitian ini dilaksanakan sampai tahap ke 8, karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengetahui pengembangan media pop up book.

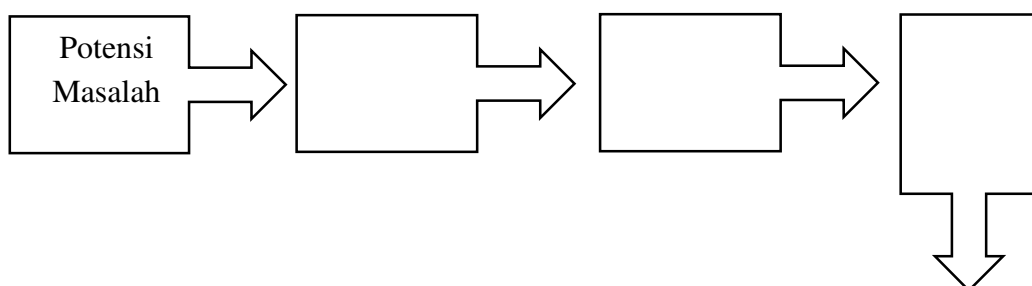
3.1.1Indikator Aspek Kognitif

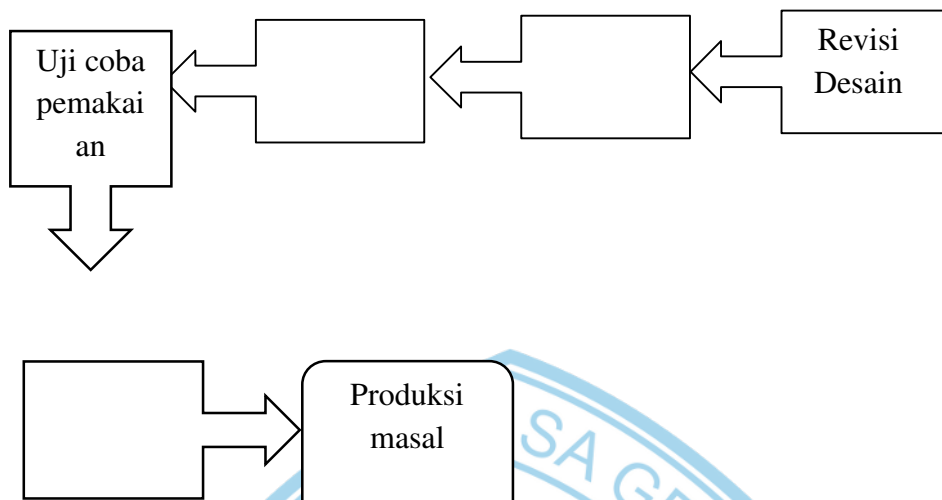
No.	Kompetensi	Indikator kompetensi
1.	Pengetahuan	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan,

		mengidentifikasi, mencocokkan, memberi nama, memberi label, menggambarkan, memberi ciri, mengingat kembali, dan menuliskan
2.	Pemahaman	Menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasi, menguraikan, menulis kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menafsirkan, menyimpulkan, mengemukakan, pendapat, dan menjelaskan.
3.	Penerapan	Mengoprasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan. Mempersiapkan dan menghitung
4.	Analisis	Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan
5.	Sintesis	Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan

3.2 Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono tahapan dalam prosedur penelitian pengembangan adalah seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:





Gambar: langkah-langkah penggunaan metode R&D menurut Sugiyono

Dalam konteks penelitian pengembangan media pop up book, langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan menghasilkan nilai tambah.

Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Sebagai contoh belum tersedia program pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum atau sudah tersedia tetapi tidak interaktif dan kurang menarik.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan metode penelitian tersendiri.

3. Desain produk

Produk –produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengembangan media pop up book. Selain itu peneliti juga harus melakukan penelitian pengembangan media po up book. Desain produk juga harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi desain

Desain yang telah dibuatnya selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan maka desai pengembangan media harus direvisi.

5. Revisi desain

Desain yang telah divalidasi dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah memperbaiki kesalahan dan kekurangan media pop up book.

6. Uji coba produk

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan dan kelayakan produk yang dibuat.

Pada tahap ini akan memperoleh hasil berupa masukan terhadap produk.

7. Revisi produk

Jika terdapat kesalahan atau kekurangan setelah dilakukan uji coba produk, maka produk harus diperbaiki agar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa program pengembangan media pop up book tersebut diterapkan didalam lingkup pendidikan yang lebih luas.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian produk lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Menurut Sugiyono, dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini program pengembangan media pop up book.

10. Pembuatan Produk masal

Apabila produk program pembelajaran baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Produk tersebut juga dapat diproduksi secara masal untuk disebarluaskan di pasaran.

3.3 Subjek dan Tempat Penelitian

1. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 4 orang.
2. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yang merupakan sekolah tempat dilakukannya uji coba produk, hasil penelitian yang berupa media *pop up book*.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan angket siswa.

1. Lembar validasi media *pop-up book*

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen lembar validasi media merupakan sejumlah pertanyaan yang dituju kepada pakar ahli untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran terhadap

desain media pembelajaran *pop up book*. Dan Lembar validasi untuk ahli materi Lembar validasi untuk ahli materi berupa tanggapan/ penilaian ahli materi terhadap materi yang terdapat didalam media pembelajaran *pop up book*.

2. Angket respon siswa

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan terhadap orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Orang yang diharapkan memberikan respons ini disebut responden.

Angket berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh penggunaan media pembelajaran *pop-up book* pada materi IPA tema lingkungan sahabat kita diserap oleh siswa sebagai umpan baik setelah proses pembelajaran dilaksanakan, penyebaran angket dilakukan pada akhir pertemuan selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis.

3.5 Teknik pengumpulan data

1. Validasi ahli

Lembar validasi tim ahli validasi digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap desain media *pop up book*. Saran dan masukan yang diperoleh dari validator tersebut digunakan sebagai landasan untuk penyempurnaan atau revisi produk .

2. Angket respon siswa

Angket diberikan langsung kepada peserta didik setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran *pop up book* yaitu pada akhir pembelajaran. Skala yang mengukur respon ini sering disebut dengan skala likert.

3.6 Teknik analisis data

Setelah data diperoleh, selanjutnya proses menganalisis data tersebut. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari dosen ahli dan guru bidang studi, serta respon siswa terhadap media pembelajaran *pop-up book*.

1. Lembar validasi

Lembar validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap desain media *pop up book*. Pengisian jawaban lembar validasi berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut:

Tabel : 3.1 Skala penilaian :

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

(Sumber : Arikunto, 2002)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka persentase

F= Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya/ skor jawaban kevalidan

N= Number Of Cases (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Data yang didapat kemudian dinalisis dengan menggunakan teknik analisis data. Sebelum menghitung hasil persentase kevalidan media *pop up book* tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus:

Skor ideal = banyak uraian butir x banyak skala *likert*

Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria, kesimpulan berdasarkan tabel kriteria.

Tabel 3.2 : Kriteria persentase lembar validasi

Rentang Presentase (%)	Kriteria kualitatif
86 – 100	Sangat layak
71 – 85	Layak
41 – 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

(sumber : Arikunto, 2002)

2. Angket

Analisis persentase respon siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angka persentase (persentase kevalidan)

F= Frekuensi yang sedang dicapai persentasenya// skor kevalidan

N= Number of case (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal

Tabel 3.3 : Kriteria presentase lembar validasi

Rentang Presentase (%)	Kriteria kualitatif
86 – 100	Sangat tertarik
56 – 85	Tertarik
56– 75	Cukup tertarik
41-55	Kurang tertarik
< 41	Tidak tertarik

(sumber : Purwanto, 2002)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian

Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba media dikarenakan keadaan yang melanda dunia yaitu pandemi covid 19 sehingga pemerintah menetapkan belajar dirumah saja, dan beribadah dirumah, sebelumnya

ingin melakukan penelitian di SD kelas V dan tidak dilaksanakan lalu diajukan untuk tahap pengembangan saja dengan membawa beberapa anak SD kelas V untuk uji coba media *pop up book* terbatas.

Pada bab IV ini akan diuraikan tentang pengembangan media *pop up book* serta kelayakan media dan pembahasannya. Laporan pelaksanaan pengembangan media *pop up book* meliputi, potensi masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, serta produk media *pop up book*. Laporan akan disajikan tiap pengembangan untuk memudahkan pembahasan.

1. Potensi masalah

Penelitian ini berawal dari melihat adanya kemampuan kognitif siswa sebagai generasi yang kreatif dan mampu mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa didalam pembelajaran ipa tema lingkungan sahabat kita masih belum maksimal. Untuk itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut agar potensi siswa yang ada dapat didayagunakan.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan referensi yang mendukung

Mengumpulkan referensi untuk penyusunan media *pop-up book* dan disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh pada tahap analisis masalah.

2. Mengumpulkan data-data terkait kebutuhan sekolah terhadap media *pop up book*.

Peneliti mengunjungi sekolah dan melihat karakteristik dari peserta didik untuk menyesuaikan kebutuhan media dalam proses pembelajaran media yang akan dikembangkan adalah media *pop up book* pada tema lingkungan sahabat kita.

3. Desain media *pop up book*

- a. Judul pengembangan media yaitu *pop up book*

Berikut alat dan bahan serta tahapan-tahapan pembuatan media *pop up book*:

1. Karton warna
2. Kertas hvs
3. Lem fox
4. Double tip
5. Gunting
6. Spidol
7. Berbagai macam gambar

- b. tahapan pembuatan *pop up book*

1. proses pembuatan *pop up book* di halaman pertama menggunakan kertas karton selanjutnya digunting dengan rapi dan direkatkan dengan lem fox.

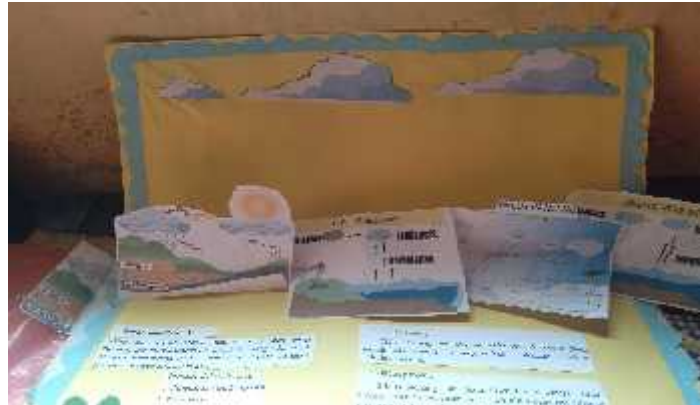


Gambar 4.1 proses pembuatan *pop up book* menggunakan kertas karton

2. Pembuatan yang dilakukan pada halaman media pembelajaran *pop up book* dengan menggunakan karton warna direkatkan dengan lem fox hal tersebut supaya halaman buku dapat tersimpul dengan rapi



Gambar 4.2 pembuatan halaman *pop up book*



3. Pembuatan isi pop up book menggunakan kertas karton warna sebagai direkatkan dengan lem fox. Setelah selesai maka isi *pop up book* tersebut akan disatukan dengan halaman yang lain.
- c. Kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media yaitu mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran ipa khususnya pada tema lingkungan sahabat kita.
- d. Tujuan dari penelitian ini adalah siswa mampu meningkatkan pengetahuan
- e. Desain yang digunakan dalam media *pop up book* ini adalah berbentuk buku dan ketika dibuka memiliki halaman lain dan didalam nya terdapat gambar-gambar tentang lingkungan sahabat kita yang ada disekitar kita, dan didalam media tersebut disetiap gambar memiliki warna yang berbeda.
- f. Materi terdiri dari tema lingkungan sahabat kita yang terdapat didalam media *pop up book* yang terlampir pada media *pop up book*.

4. Validasi media

Validasi media *pop up book* dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi media yang ingin dikembangkan sesuai tujuan. Validasi media *pop up book* dilakukan untuk melihat kelayakan produk media yang ingin dikembangkan. Hasil validator ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi kelayakan media *pop up book* oleh ahli media

No.	Indikator	Validator			Rata-rata
		1	2	3	
1.	Bentuk dan ukuran huruf dalam <i>pop-up book</i> mudah dibaca	4	4	4	4
2.	Penggunaan desain <i>pop-up book</i> sesuai dengan isi	4	4	4	4
3.	Gambar yang disajikan jelas	4	4	3	3,6
4.	Gambar yang disajikan menarik	4	4	4	4
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	4	4	4
6.	Penggunaan warna sesuai objek	4	4	4	4
7.	Sampul <i>pop-up book</i> menarik	4	3	4	3,6
8.	Penampilan <i>pop-up book</i> menarik perhatian siswa	4	3	4	3,6
9.	Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	4	4
10.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4	4


11.	Penggunaan bahasa dan istilah yang mudah dipahami	4	4	4	4
12.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	4	4	4	4
13.	Penggunaan bahasa yang digunakan tepat dan santun	4	4	4	4
14.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4	4	4	4
15.	Bahasa yang digunakan mengembangkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi.	4	4	4	4
16.	Meteri lingkungan sahabat kita dibahas secara runtut	4	4	4	4
17.	Materi dibahas secara tuntas	4	4	4	4
18.	Materi yang dibahas tentang pembelajaran ipa tema dilingkungan sahabat kita	4	4	4	4
19.	Media yang disajikan media <i>pop up book</i> untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa	4	4	4	4
20.	Materi yang disajikan dapat membantu siswa dalam menemukan konsep	4	4	4	4
Jumlah					78,8
Persentase			98,5 %		

Berdasarkan data validasi ditinjau dari validator sejumlah 3 orang responden kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. Skala penilaian validator adalah nilai 4 bagi alternatif jawaban “sangat layak” atau dapat digunakan tanpaa revisi”, nilai 3 bagi alternatif jawaban “ layak” atau dapat

digunakan namun perlu revisi kecil”, nilai 2 bagi alternatif jawaban “kurang layak”, atau perlu revisi besar”, sehingga bila dilihat dari kualitas media pop up book ditinjau dari ahli media masuk dalam kategori “ layak” dan nilai 1 bagi alternatif “tidak layak atau tidak boleh digunakan”. Kemudian hasil pilihan validator dicari persentase dan rata-ratanya agar diperoleh hasil keseluruhan persennya. Berdasarkan hasil dari ke 3 validator rata-rata nilai yang diperoleh 98,5% hasil tersebut didistribusikan kedalam tabel 3.2 di bab II sehingga diperoleh data kriteria “sangat layak” digunakan media pembelajaran IPA materi tema lingkungan sahabat kita.

Setelah melakukan revisi validasi kepada ahli media menyatakan bahwa produk *pop up book* layak digunakan uji coba lebih lanjut akan tetapi sedikit perbaikan terhadap produk yang telah dirancang. Komentar dan saran dari validator disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 hasil revisi media pembelajaran pop up book

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

<p>Komentar</p> <p>Setelah kami telaah hasil uraian susunan pengembangan media <i>pop up book</i> tentang lingkungan sangatlah bagus dan muda untuk dipahami oleh siswa dan dengan media gambar aan mendorong minat belajar</p> <p>Saran: sampul pop up book dituliskan dengan judul tema</p>	<p>Perbaikan</p> <p>Peneliti lakukan setelah validasi dari ahli media sampul <i>pop up book</i> dituliskan sesuai dengan judul tema agar media tersebut terlihat lebih jelas.</p>
 <p>Komentar dan saran</p> <p>Setelah kami melihat hasil dari alat peraga, sehingga hasilnya sangat memuaskan</p>	



Komentar dan saran:

Analisis penelitian pengembangan media ini sudah sesuai dengan yang dikembangkan pengembangannya dengan ikhlas yang diutamakan.

Berdasarkan hasil validasi tentang aspek desain media *pop up book* yang dilakukan oleh peneliti kriteria sebagai berikut:

sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan 98,5% sehingga bila dilihat dari kualitas media *pop up book* ditinjau dari para penilaian validator maka kategori “Sangat layak” untuk digunakan didala media pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

5. Revisi media

Saran dan komentar dari ahli media adalah sebagai berikut:

1. Sampul *pop up book*

2. Penampilan *pop up book*
3. Gambar yang disajikan jelas

Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran dari ahli media yaitu sebagai berikut

1. Sampul *pop up book* harus dituliskan dengan judul tema
2. Penampilan *pop up book* harus diberikan sedikit hiasan didalam halaman supaya lebih menarik
3. Gambar didalam media harus jelas jangan berlipat

Saran dan komentar dari ahli desain adalah yaitu sebagai berikut:

- 1). Kriteria skala penilaian unjuk kerja untuk no. Item 3, 7, 8, masih perlu revisi.

Berdasarkan salah satu komentar dari ahli media yang berbunyi setelah kami telaah hasil uraian susunan pengembangan media *pop up book* tentang lingkungan sangatlah bagus dan mudah untuk dipahami siswa dan dengan media gambar akan mendorong minat belajar.

6. Uji coba media (uji kelayakan)

1. Uji coba media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media selanjutnya media akan diujikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa khususnya pada kelas V SD, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *pop up book* didalam pembelajaran untuk dikembangkan. Dari hasil uji coba yang dilakukan 4 orang responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 uji coba media pembelajaran *pop up book*

No.	Pertanyaan	Jumlah siswa yang merespon	
		Ya	Tidak
1	Apakah petunjuk dari penggunaan media <i>pop up book</i> materi lingkungan sahabat kita telah disampaikan dengan jelas?	4	0
2	Apakah bahasa yang digunakan dalam media <i>pop up book</i> ini mudah dipahami?	4	0
3	Apakah media <i>pop up book</i> tentang lingkungan sahabat kita ini menambah pengetahuan anda?	4	0
4	Apakah media <i>pop up book</i> tentang lingkungan sahabat kita ini menambah pengetahuan anda?	4	0
5	Apakah media <i>pop up book</i> ini menambah kemampuan kognitif anda tentang lingkungan sahabat kita?	4	0
6	Apakah penggunaan media <i>pop up book</i> membuat anda semakin mudah dalam memahami konsep lingkungan sahabat kita?	4	0
7	Apakah tulisan dalam media <i>pop up book</i> ini mudah dibaca?	4	0
8	Apakah penggunaan media <i>pop up book</i> dapat menambah wawasan anda dalam mempelajari konsep lingkungan sahabat kita?	3	1
9	Apakah penampilan media <i>pop up book</i> menarik perhatian anda untuk belajar?	4	0
10	Apakah media <i>pop up book</i> ini mudah efisien untuk dibawa?	3	1
Jumlah		38	2
Persentase		95%	5%

Berdasarkan uji coba yang melibatkan peserta didik SD kelas V yang berjumlah 4 orang didapatkan data hasil uji coba terhadap media *pop-up book* yang dikumpulkan melalui dari lembar instrumen siswa setelah pemaparan media.jumlah keseluruhan dari 10 pertanyaan didalam persentase jumlah siswa yang menjawab (Ya) sebanyak 95% dan siswa yang menjawab (Tidak) dalam persentase sebanyak 5%, hasil tersebut didistribusikan kedalam tabel 3.3 di bab III sehingga diperoleh data kriteria “sangat tertarik” untuk digunakan media pembelajaran IPA materi tema lingkungan sahabat kita.

7. Revisi produk

Berdasarkan saran perbaikan dari uji coba produk, tujuan revisi produk yaitu menyempurnakan kembali perangkat yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi nyata dilapangan berdasarkan hasil uji coba produk.

8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diberlakukan atau diterapkan pada kondisi nyata untuk diruang lingkup yang luas. Dalam pengoperasian sistem kerja baru tersebut tetap harus dinilai hambatan atau kekurangan yang muncul guna dilakukan perbaikan yang lebih lanjut.

4.2 pembahasan

penggunaan media pembelajaran bukan berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. dengan adanya media pembelajaran diharapkan terjadi komunikasi yang efektif

dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan oleh guru didepan kelas, sebaliknya guru mudah menstanfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan adanya media guru dapat membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti. Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad, (2010:15), menyatakan bahwa:

“ pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawakan pengaruh –pengaruh psikologis terhadap siswa. penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Penelitian pengembangan media *pop up book* ini menghasilkan kelayakan produk tersebut hal ini dapat diketahui setelah validator melihat media yang ingin diuji coba pada siswa yang duduk dikelas V sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPA tema lingkungan sahabat kita, dengan adanya media *pop up book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan juga bisa menambah wawasan siswa dan menimbulkan semangat untuk belajar.

Proses pembuatan produk media *pop up book* ini memiliki beberapa langkah yang pertama potensi masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, produk massal. Setelah itu dilanjutkan pada tahap pengumpulan data setelah pengumpulan data selesai langsung mendesaian

media pop up book, pada tahap desain media membutuhkan waktu yang lama karena didalam media kita harus pandai mengolah media pop up book , dan juga susunan media harus rapi supaya media tersebut menarik perhatian siswa didalam kegiatan belajar, dan setelah selesai pembuatan produk media *pop up book* langsung di validasi oleh validator untuk melihat kelayakan media pop up book, dan setelah dilihat, dipahami, diteliti oleh validator selanjutnya peneliti melakukan sedikit revisi supaya media yang ingin dikembangkan semakin efektif.

Media *pop up book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi, yang unik dan menarik dan bermakna, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar didalam kelas. Media *pop up book* yang berbentuk buku, materi yang disampaikan didalam media berbentuk gambar yang menarik, media *pop up book* ini mampu memuat berbagai macam materi-materi yang terdapat pembelajaran IPA khususnya pada tema lingkungan sahabat kita sehingga media tersebut dikatakan fleksibel.

Setelah dilakukan uji coba peneliti memberikan instrumen kepada siswa disini terlihat bagaimana kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA khususnya pada tema lingkungan sahabat kita. Instrumen uji coba peneliti memberikan 10 pertanyaan yang terdapat dilembar instrumen, pertanyaan pertama siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, pertanyaan kedua siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan siswa yang menjawab (Tidak) 0 orang siswa, pertanyaan ke tiga siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa,

pertanyaan ke empat siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ke lima siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ke enam jumlah siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan jumlah siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ketujuh jumlah siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan jumlah siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ke delapan jumlah siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 3, dan siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 1 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ke sembilan jumlah siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 4 orang siswa, dan jumlah siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 0 orang siswa, Selanjutnya pertanyaan ke sepuluh jumlah siswa yang menjawab (Ya) berjumlah 3 orang siswa, dan siswa yang menjawab (Tidak) berjumlah 1 orang siswa.

Berdasarkan pada tabel 4.4 hasil persentase jumlah keseluruhan yang diperoleh siswa dari 10 pertanyaan didalam lembar instrumen siswa, jumlah siswa yang menjawab (Ya) sebanyak 95% dan siswa yang menjawab (Tidak) dalam persentase sebanyak 5%, maka dapat dikatakan bahwa kurang lebih 95% siswa merespon siswa menjawab (Ya) pada pembelajaran pengembangan media *pop-up book* pada pembelajaran IPA khususnya pada materi tema lingkungan sahabat kita.

Menurut Hidayah (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Pop-up Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Di Rumah Belajar” , Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor akhir 4,5 kategori sangat baik, ahli media 4,09 kategori baik, dan skor rata-rata total uji coba lapangan 4,4 kategori sangat baik.

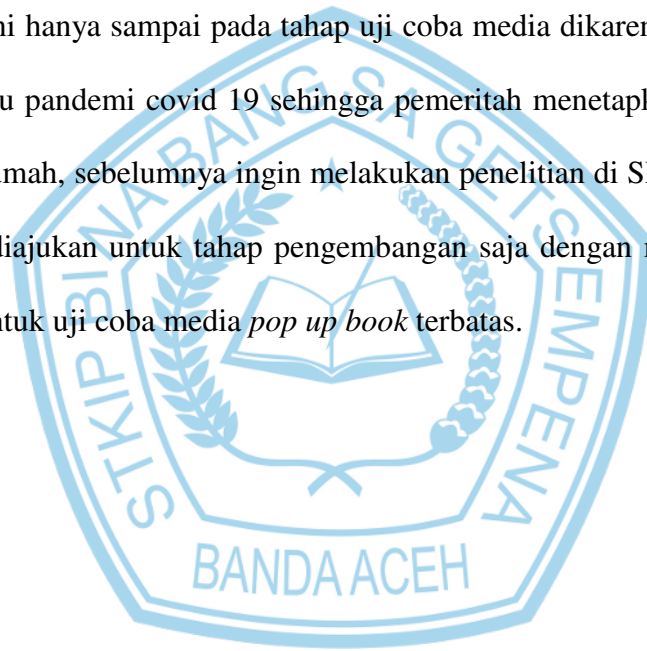
Berdasarkan hasil tersebut, buku pop-up book tata cara dan mamfaat gerakan shalat yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran materi shalat kelas anak usia sekolah dasar di Rumah Belajar Indonesia Bangkit (RBIB).

Penelitian tentang pengembangan buku pop up juga dilakukan oleh Meri Lismayanti, Afreni Hamidah, dan Evita Anggereini (2016) dengan judul “ Pengembangan Buku Pop up book sebagai media pembelajaran pada materi Crustacea untuk Sma Kelas X”, hasil penelitian menunjukkan hasil revisi produk ahli media, ahli materi dan ujicoba responden adalah sebagai berikut. Revisi ahli media dilakukan sebanyak 3 kali, persentase kelayakan produk 71% dikategorikan baik. Revisi ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali, persentase kelayakan produk 84% dikategorikan sangat baik. Persentase uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil berturut-turut 88% dan 91,6%. Persentase tersebut termasuk didalam kategor sangat baik. Berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran buku pop up layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga dilakukan oleh Scolastika Marinai, Wardono, dan Elyn Diah kusuma wardani (2016) dengan judul efektivitas Belajar menggunakan PBL Berbantuan *pop-up book* Matematika terhadap kemampuan Spasial di kelas VIII pada materi geometri”. Hasil penelitian menunjukkan (1) *pop-up book* matematika adalah kombinasi buku siswa dan alat peraga matematika. *pop-up book* digunakan pada tahap penjelasan dan penerapan konsep-konsep melalui latihan. Secara keseluruhan penggunaan *pop-up book* dilakukan dalam kelompok. Hasil kuesioner tentang *pop-up book* matematika adalah sangat bagus. (2) hasil uji kemampuan Spasial pada siswa dikelas eksperimen mencapai

kriteria ketuntasan klasikal. (3) Kemampuan spasial siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dan (4) persentase minat siswa terhadap pembelajaran matematika dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulannya , PBL dibantu *pop-up book* matematika efektif terhadap tata ruang kemampuan di kelas VIII pada materi geometri.

Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba media dikarenakan keadaan yang melanda dunia yaitu pandemi covid 19 sehingga pemerintah menetapkan belajar dirumah saja, beribadah dirumah, sebelumnya ingin melakukan penelitian di SD kelas V dan tidak dilaksanakan lalu diajukan untuk tahap pengembangan saja dengan membawa beberapa anak SD kelas V untuk uji coba media *pop up book* terbatas.



BAB V

Simpulan dan saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada materi tema lingkungan sahabat kita peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. model penelitian sugiyono (2009) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian R& D terdiri atas 10 langkah sebagaimana berikut terdiri dari potensi masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, produk massal. Pada tahap uji media setelah di validasi oleh validator dan selanjutnya menggunakan instrumen yang dibagikan kepada siswa untuk melihat hasil pengembangan media *pop up book* tersebut. Berdasarkan hasil validasi tentang aspek desain media *pop up book* yang dilakukan oleh peneliti kriteria sebagai berikut:
sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan 98,5% sehingga bila dilihat dari kualitas media *pop up book* ditinjau dari para penilaian validator maka kategori “ Sangat layak” untuk digunakan didalam media pembelajaran khususnya di sekolah dasar.
2. Berdasarkan uji coba yang melibatkan peserta didik SD kelas V yang berjumlah 4 orang didapatkan data hasil uji coba terhadap media *pop-up book* yang dikumpulkan melalui dari lembar instrumen siswa setelah pemaparan media. jumlah keseluruhan dari 10 pertanyaan didalam persentase jumlah siswa yang

menjawab (Ya) sebanyak 95% dan siswa yang menjawab (Tidak) dalam persentase sebanyak 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *pop-up book* “sangat tertarik” untuk digunakan didalam media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *pop up book* yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPA tema lingkungan sahabat kita dikelas V SD, penulis ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan melalui media *pop up book* hendaknya lebih bervariasi agar ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak bosan didalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penggunaan media *pop up book* pada materi IPA tema lingkungan sahabat kita dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
3. Bagi guru semoga kedepannya lebih kreatif membuat media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RinekaCipta
- Ahmed Saberi .2011.*Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung. Persada (GP) Press Jakarta
- Asra. 2007. *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancagek Kencana.
- Arda, Saehana, & Darsikin, 2015.*Pengembangan Media Pembelajaran. Interaktif* .Sains, Volume 3 Nomor 1, 2015
- Basyiruddin, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat. Pers.
- Desi rahayu 2020. Pengembangan media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom di SMA Inshafuddin Banda Aceh.
- Djamarah dan Zain,2006.*Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah.2010.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Pendidikan*.PT Remaja Posdakarya Offset: Bandung

- Nana Sudjana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 2010. *Prinsip-Prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lismayanti, M., Hamidah, A. & Anggereini, E. 2016. “*Pengembangan Buku Pop up sebagai Media Pembelajaran pada Materi Crustacea untuk SMA Kelas X*”. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, 18(1): 44-48.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Roviah. 2018. *Kelayakan Pop up book Materi Keanekaragaman Hayati Dari Buah, Salak Hutan Dan Arok Putih*.
- Scolastica Mariani, Wardono, dan Elyn Diah Kusumawardani (2016) dengan judul “*Efektifitas belajar menggunakan PBL Berbantuan pop-up book mate-matika terhadap kemampuan Spasial di kelas VIII pada materi geometri*”.
- Sardiman, 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- 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
- Sudjana dan Rivai. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar. Baru
- Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearning unesa.

- Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif. Berbasis TIK*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Sudijono, Anas. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2011. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Raja Grafindo. Persada
- Solihatin dan Raharjo, 2007. *Coperative Learning Analisis Model Pembelajaran*. IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Prenada : Jakarta.