

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK*
PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 104280 DESA
PULAU GAMBAR KAB. SERDANG BEDAGAI

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Pendidikan Sekolah Dasar*

Oleh:

YULIA DWI AGUSTIN
NPM 2002090301P



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pelajaran IPA
Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

Sudah layak disidangkan.

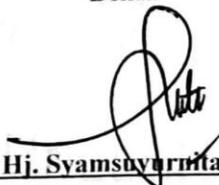
Medan, 22 Agustus 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Svamsuyurmita, M.Pd.

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsun Pranita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pelajaran IPA
Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
03 / 2023 07	Revisi Bab IV dan V	H	
12 / 2023 07	Perbaiki penulisan Bab IV dan V	H	
20 / 2023 07	Perbaiki kata pengantar	H	
28 / 2023 07	Perbaiki penulisan Abstrak	H	
03 / 2023 08	Perbaiki hasil data bab IV	H	
14 / 2023 08	Menambahkan lampiran - lampiran	H	
16 / 2023 08	ACC Sidang Skripsi	H	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

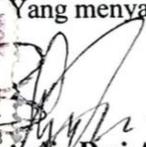


Saya bertandatangan di bawah ini :

Nama Lengkap : YULIA DWI AGUSTIN
NPM : 2002090301P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai”** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia di tuntutan dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Yulia Dwi Agustin
NPM. 2002090301P



ABSTRAK

Yulia Dwi Agustin, Npm.2002090301P. Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN.104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai. Skripsi FKIP, UMSU 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Pop up book* pada pelajaran IPA kelas IV SDN.104280. Penelitian ini memiliki latar belakang yaitu keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah serta guru masih belum menggunakan media secara kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengoptimalkan pelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan, maka dikembangkan media pembelajaran *pop up book* sebagai pendamping pada saat mengajar. Pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini bertujuan sebagai penambah keanekaragaman media pembelajaran IPA serta upaya dalam meningkatkan daya tarik siswa dalam pelajaran IPA. Pada penelitian ini, penelitian memilih menggunakan model ADDIE. Model ini adalah singkatan dari *Analys, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu melibatkan satu kelas yang berjumlah 28 orang siswa kelas IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar, Kab.Serdang Bedagai. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar angket yang terdiri dari angket validasi untuk 3 ahli dan angket kepraktisan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh rata-rata 91% kategori sangat layak berdasarkan validator materi, nilai 99% kategori sangat layak berdasarkan validator desain media, dan nilai 98% kategori sangat layak berdasarkan validator bahasa. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon guru diperoleh 96% dan untuk respon siswa 89,8%, artinya media pembelajarankriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* telah dinyatakan sangat layak dan dangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai”. Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis ayahanda Rusli dan ibunda tercinta Suharni yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti- hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan I
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd** selaku Wakil Dekan III
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Shaleh S.Pd., M.Pd** selaku wakil Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd**, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
9. Terima kasih untuk kakak penulis **Anita Herwani** yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis selama penyusunan skripsi ini, dan

10. Terima kasih kepada sahabat – sahabat penulis **Arinda Tasya Azzahra**, dan **Rizka Amaliah** yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT Meridhoi Nya, Aamiin.

Medan, Agustus 2023

Yulia Dwi Agustin
NPM. 2002090301P

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Landasan Penggunaan Media.....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran	15
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
e. Fungsi Media Pembelajaran.....	21
f. Peran Media Pembelajaran.....	23

g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	24
h. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
2. Pop Up Book	25
a. Pengertian Media <i>Pop Up Book</i>	25
b. Manfaat Media <i>Pop Up Book</i>	27
c. Kelebihan Media <i>Pop Up Book</i>	29
d. Kekurangan Media <i>Pop Up Book</i>	30
e. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Pop Up Book</i>	31
f. Jenis-jenis Teknik Media <i>Pop Up Book</i>	32
3. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran	33
a. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran IPA dari Segi Produk, Proses, dan Sikap Ilmiah.....	33
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	35
c. Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	36
d. Daur Hidup Hewan	37
B. Kerangka Konseptual	44
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
1. Lokasi Penelitian	47
2. Waktu Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
1. Populasi	48

2. Sampel Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D. Definisi Operasional Variabel.....	49
E. Instrumen Penelitian	50
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Tahap Analisis	63
2. Tahap Desain	66
3. Tahap Pengembangan	76
4. Tahap Implementasi.....	83
5. Tahap Evaluasi.....	86
B. Pembahasan Hasil.....	89
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	49
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan Media <i>Pop Up Book</i>	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Materi	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Media.....	52
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Bahasa	53
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	54
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	54
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan.....	61
Tabel 4.1 Kategori Presentase Respon Siswa	61
Tabel 4.2 Kategori Kelayakan	62
Tabel 4.3 Kategori Kepraktisan Media	62
Tabel 4.4 Analisis Kompetensi	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Desain Media	80
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	82
Tabel 4.8 Uji Coba Kepraktisan Guru	84
Tabel 4.9 Uji Coba Kepraktisan Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	14
Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-kupu	39
Gambar 2.3 Metamorfosis Nyamuk.....	40
Gambar 2.4 Metamorfosis Katak.....	41
Gambar 2.5 Metamorfosis Lalat	42
Gambar 2.6 Metamorfosis Belalang	43
Gambar 2.7 Metamorfosis Kecoa	44
Gambar 2.8 Kerangka Konseptual	46
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	56
Gambar 3.2 Hasil Rekap Validasi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	100
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	109
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	119
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa	123
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa	126
Lampiran 7 Instrumen Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	135
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Uji Kepraktisan Media Pada Peserta Didik.....	138
Lampiran 9 Dokumentasi.....	139
Lampiran 10 Turnitin.....	142
Lampiran 11 KI.....	143
Lampiran 12 K2	144
Lampiran 13 K3	145
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal	146
Lampiran 15 Pengesahan Proposal	147
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	148
Lampiran 17 Permohonan Izin Riset	149
Lampiran 18 Surat Balasan Izin Riset.....	150
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah pengajaran yang telah diselenggarakan di sekolah untuk lembaga pendidikan yang formal. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai segala pengaruh yang telah diupayakan oleh sekolah untuk anak dan remaja yang telah dititipkan kepada pihak sekolah agar anak dan remaja memiliki kemampuan yang sempurna serta mempunyai rasa kesadaran penuh terhadap hubungan dan tugas sosial (Mudyahardjo, 2014: 6). Anak yang telah dititipkan kepada pihak sekolah tentunya orang tua mempunyai harapan agar anak dilatih dalam belajar terutama masalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak.

Namun belajar tidak hanya di sekolah saja, tetapi bisa juga terdapat di lingkungan rumah yang membuat anak bisa menambah ilmu dengan orang-orang yang ada disekitar rumahnya. Belajar ini dapat membuat suatu proses perubahan perilaku manusia untuk hasil hubungan individu dengan lingkungannya. Menurut (Dimiyati, 2015: 10) belajar merupakan suatu seperangkat proses dari pengetahuan yang dapat mengubah sifat lingkungan, melewati pengelolaan informasi, dan menjadi kemampuan baru. (Sani, 2019: 2) mengatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik.

Dalam kegiatan proses belajar tentunya membutuhkan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi kepada siswa agar lebih memahami suatu pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Saat proses belajar menggunakan

media pembelajaran di kelas, tentunya dapat membuat siswa lebih merasa tertarik dan menyenangkan untuk mengikuti suatu pembelajaran. Dewanti et al., (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dalam tujuan pembelajaran. Mustofa et al., (2020 : 4) media pembelajaran ialah sesuatu untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dari sebuah media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong siswa dalam menciptakan proses belajar guna menambah informasi baru pada diri siswa sehingga membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Jadi penggunaan media pembelajaran ini sangat membantu sekali dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Terutama membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit diutarakan dengan siswa, maka media pembelajaran dapat membantu pemahaman pada siswa.

(Himayaturohman, 2019) mengatakan bahwa seorang pendidik dituntut untuk mempunyai sepuluh kemampuan, yaitu: kemampuan dalam menguasai bahan, kemampuan dalam mengelola program belajar mengajar, kemampuan dalam mengelola ruangan kelas, kemampuan dalam penggunaan media atau sumber belajar, kemampuan dalam menguasai landasan-landasan pendidikan, kemampuan mengelola interaksi-interaksi belajar mengajar, kemampuan dalam menilai prestasi siswa demi kepentingan pembelajaran, kemampuan mengenal

fungsi bimbingan dan penyuluhan di sekolah, kemampuan mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, serta kemampuan memahami prinsip-prinsip dan kemampuan dalam menafsirkan hasil penelitian pendidikan untuk keperluan mengajar. Maka dari itu disini peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat penting guna untuk melibatkan siswa dalam ikut serta proses belajar atau terjun langsung dalam pembahasan materi yang sedang diajarkan oleh guru, jadi siswa akan lebih aktif dan paham mengenai materi yang dijelaskan oleh guru.

Pada proses belajar kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas sering menjadi suatu problem (permasalahan), yang dilakukan oleh guru pada saat proses mengajar di kelas, guru masih menggunakan pendekatan yang hanya berpusat pada guru saja, atau hanya berpusat pada peranan guru semata. Dalam hal ini peneliti menemukan masalah terkait dengan guru yang belum mampu dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dengan berbagai macam penyebab. Salah satunya yaitu guru masih bingung dalam pembuatan media yang terkait dengan mata pelajaran IPA, karena sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 104280 Desa Pulau Gambar yang dilaksanakan pada hari selasa 25 Oktober 2022 pada saat proses pembelajaran terutama dalam pelajaran IPA guru sering menggunakan media gambar, sehingga membuat siswa merasa bosan dan masih sulit untuk memahami materi yang telah diajarkan. Dikarenakan dalam penggunaan media gambar siswa

hanya mendengarkan penjelasan dari guru secara lisan, tanpa ikut terlibat langsung dalam pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Sehingga kebanyakan siswa malas mencatat penjelasan materi yang telah diajarkan oleh guru, dengan membuat alasan guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi sehingga siswa tidak dapat mencatat hal-hal penting terkait materi yang telah diajarkan. Selanjutnya terlihat saat proses pembelajaran siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, siswa sibuk dengan sendirinya dengan berbicara bersama teman sebangkunya dan ada juga siswa yang sedang mengantuk, dan melamun pada saat belajar.

Media yang digunakan saat ini oleh guru belum mampu membuat siswa lebih memahami materi dan belum mampu membuat siswa merasa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Untuk itu siswa sangat membutuhkan media yang dapat meringkas materi pelajaran agar dapat menjadi sebagai pendamping buku paket yang akan memuat materi yang lebih ringkas lagi, sehingga dapat membuat siswa lebih paham, dan pastinya media tersebut sinkron dengan gambar-gambar yang akan memuat materi yang diajarkan. Maka dari itu dalam pembelajaran sangatlah penting bagi guru dalam memilih media yang tepat untuk dipergunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika pemilihan media sudah tepat, maka akan membuat siswa menjadi aktif dalam belajar, dan menambah semangat bagi siswa, salah satunya menggunakan media pembelajaran *pop up book*. *Pop up book* ialah suatu media yang mempunyai unsur tiga dimensi yang dapat bergerak ketika halaman pada buku saat dibuka,

serta dapat membuat orang yang melihat merasa tertarik dengan tampilannya, sehingga *pop up book* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Media *pop up book* memiliki suatu kejutan dari setiap halaman yang akan dibuka, *pop up book* juga mempunyai warna yang indah, maka dengan adanya media *pop up book* dapat membuat siswa lebih tertarik, karena setiap halaman yang dibuka terdapat kejutan yang berunsur tiga dimensi (Puspita et al., 2022).

Peneliti memilih media *pop up book* dalam penelitian ini karena untuk menggunakannya tidak sulit, dan sekolah tersebut belum pernah menggunakan media *pop up book* dalam proses pembelajaran, khususnya untuk membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA, yang sebelumnya dianggap siswa sulit. Kemudian peneliti mengambil media *pop up book* karena untuk penggunaannya tidak memakai alat proyektor, sehingga bagi sekolah yang belum mempunyai fasilitas seperti proyektor tetap dapat menggunakan media pembelajaran untuk siswa. *Pop up book* juga mempunyai kelebihan yaitu memberikan sebuah pengalaman khusus bagi pembaca karena *pop up book* dapat melibatkan pembaca dalam cerita tersebut seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop up book*. Maka untuk pembaca akan mempunyai kesan tersendiri sehingga akan lebih mudah masuk materi kedalam ingatan siswa ketika menggunakan media ini.

Media pembelajaran *pop up book* juga telah digunakan peneliti-peneliti terdahulu. Peneliti-peneliti terdahulu banyak menggunakan media *pop up book*

untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Dewanti et al., (2018) menjelaskan bahwa dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media *pop up book* untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan hasil validasi media kepala validator, maka diperoleh presentasi 95, 71% kemudian dari validasi ahli media memperoleh hasil 94, 93% dan untuk hasil validasi ahli materi mendapatkan, 95, 17% dari ahli guru (pengguna), dan 95% dari uji coba siswa (pengguna). Maka hasil validasi secara keseluruhannya yaitu 95, 20% dengan kriteria “sangat valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada subtema Lingkungan Tempat Tinggaku Kemudian media *pop up book* juga diteliti oleh (Anisa, 2018) untuk mengembangkan media *pop up book* dengan materi kubus dan balok, maka untuk hasil yang diteliti bahwa media *pop up book* yang sudah dikembangkan berdasarkan indikator rancangan pembuatannya dan karakteristiknya dengan menggunakan metode DBR (*Design Based Research*) cocok dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan pembelajaran tematik yaitu pada materi mengenal sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok.

Selanjutnya penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD oleh (Ulfa, dkk 2020) bahwa dalam penelitian ini juga mengembangkan media pembelajaran untuk siswa dengan menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall, dan

pop up book yang dibuat dengan menggunakan *Piscart Photo Studio* dan *Microsoft Word 2010*. Untuk hasil penelitiannya pada uji coba pertama untuk respon siswa memperoleh hasil 95, 8% termasuk dengan kategori “sangat baik”, kemudian uji coba kedua mendapatkan hasil 98, 3% dengan kategori “sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan materi keanekaragaman hewan dan tumbuhan sudah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Dari hasil penelitian terdahulu, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* untuk mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar.

Penelitian ini sebagai bentuk untuk dapat memaksimalkan dalam pembelajaran IPA, maka untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran *pop up book* untuk pendamping bahan ajar, seperti buku paket.

Pengembangan media *pop up book* ini bertujuan untuk menambah jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, dan pastinya juga sebagai usaha untuk membuat daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPA, sehingga siswa tidak akan berasumsi bahwa pembelajaran IPA sangat sulit untuk dipelajari.

Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kab. Serdang Bedagai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang muncul, adapun masalah-masalah tersebut yang ditemukan yaitu:

1. Masih terdapat proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru.
2. Masih terdapat peserta didik yang belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Masih terdapat kurangnya sarana dan prasarana yang belum memadai dalam mendukung media pembelajaran untuk peserta didik.
4. Masih terdapat guru yang belum menggunakan media secara kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
5. Masih belum adanya media pembelajaran yang dimiliki peserta didik.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dan memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Batasan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada pelajaran IPA materi daur hidup hewan (metamorfosis).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SDN.104280 Desa Pulau Gambar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pop up book* di kelas IV SDN.104280 Desa Pulau Gambar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan atau dapat menambah ilmu pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran IPA, agar dapat menjadi media pembelajran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ialah:

a. Manfaat bagi pendidik

Media *pop up book* ini dapat dijadikan semangat untuk memberikan pengetahuan terhadap guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, dan menarik. Dan media pembelajaran *pop up book* ini dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran IPA.

b. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa ialah dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami dalam materi-materi yang dijelaskan. Kemudian media pembelajaran akan membuat siswa menjadi jauh lebih tertarik dengan pembelajaran di kelas, dan juga akan membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan tidak akan mudah bosan dan mengantuk di dalam kelas.

c. Manfaat bagi sekolah

Ialah dapat menjadikan sebuah masukan baru dalam usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan dan khususnya dapat meningkatkan prestasi siswa.

d. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti ialah, diharapkan menambah pengetahuan baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Peneliti ini bisa menjadi sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya, kemudian dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dan sempurna.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya “tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara (Ramli AR, 2019). Namun ada pendapat lain menurut Arsyad, (2013: 3) berpendapat bahwa media ialah sebagai pengantar atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Tafonao, (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam belajar.

Menurut Mustofa et al., (2020: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dengan melalui berbagai saluran, media pembelajaran juga dapat membuat siswa merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercipta dengan baik. Menurut (Aqid, 2013:5) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik disekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar siswa lebih memahami pesan yang disampaikan oleh guru, sehingga proses belajar dapat berjalan secara kondusif, dan merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berjalan dengan baik dengan adanya sebuah media pembelajaran ini.

b. Landasan Penggunaan Media

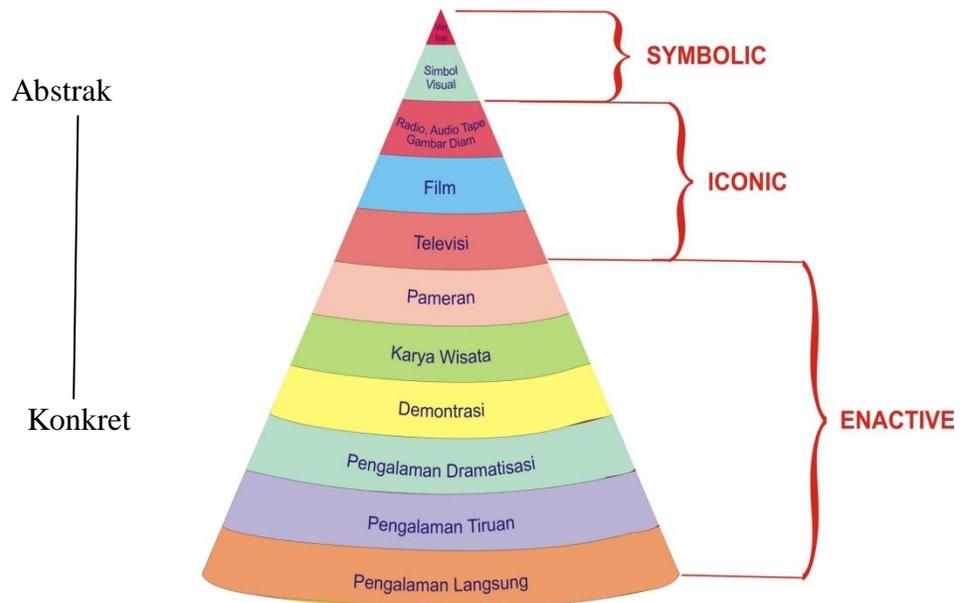
Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang paling penting dalam proses pembelajaran. Media juga dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada proses belajar penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa untuk berpikir kritis dan lebih meningkatkan kreatifitas siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan (Indah, 2020). Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa landasan, menurut Asyhar (2012 : 18) mengatakan bahwa landasan penggunaan media terdapat tiga landasan yaitu landasan empiris, psikologis, dan teknologis.

Beberapa fakta empiris yang diungkapkan oleh menunjukkan bahwa untuk penggunaan media berpengaruh terhadap hasil dan proses belajar. Kemudian pada landasan psikologis dikatakan bahwa landasan yang

didasarkan pada suatu kenyataan bahwa pengetahuan dan pengalaman diperoleh melalui penglihatan siswa. Yang terakhir yaitu landasan teknologis, landasan ini didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.

Demikian halnya yang Fahyuni (2018) mengungkapkan bahwa mengenai landasan penggunaan media. Dalam landasan penggunaan media terdapat dua landasan yaitu landasan filosofis dan landasan psikologis. Landasan filosofis dapat diartikan untuk mempertimbangkan penggunaan media dengan menilai bahwa siswa memiliki suatu kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Sedangkan pada landasan psikologis ini diartikan untuk menilai bahwa siswa akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang bersifat konkret (nyata) dibandingkan bersifat abstrak (tidak berwujud).

Selain itu pendapat lain menurut (Arsyad, 2013:13) bahwa salah satu gambaran yang paling banyak untuk dijadikan sebagai acuan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar ialah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Dalam penggunaan media ini dapat disesuaikan pada tingkat belajar siswa yang telah digambarkan melalui kerucut pengalaman oleh *Edgar Dale* sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale (1996)

Dari gambar kerucut pengalaman menunjukkan bahwa tingkat belajar dan pemahaman siswa yang dapat dimulai dari sebuah pemahaman konsep yang bersifat konkret kemudian menuju pada konsep abstrak. Pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada tingkat pemahaman yang bersifat konkret, sehingga dalam proses belajar memerlukan adanya media pembelajaran sebagai membantu untuk mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak tersebut. Maka dari itu semakin tingginya kerucut semakin abstrak sehingga pesan utama yang konkret dapat tersampaikan dengan mudah, terutama pada penerapannya mengenai materi pembelajaran dengan adanya suatu pengembangan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar akan berhasil jika kita dapat menampilkan stimulasi yang dapat di proses dari berbagai penglihatan, baik itu berupa pengalaman secara langsung melalui benda-benda tiruan, drama, demonstrasi, wisata, maupun pameran. Dari hal ini, maka kedudukan media pembelajaran pada proses belajar dan mengajar sangatlah penting.

Penggunaan media didasarkan atas fakta bahwa siswa mempunyai sebuah tingkatan berpikir dari tahap konkret ke tahap abstrak dan siswa juga mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Sehingga dalam proses belajar memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta dapat memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang sama. Secara umum jika dipadukan dari pendapat ahli yang di atas maka terdapat empat landasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, landasan empiris, landasan psikologis, landasan teknologis. Maka keempat landasan tersebut untuk memperkuat penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan pertimbangan banyaknya aspek kebermanfaatn bagi guru dan siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat bermanfaat kepada guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan, media ini juga bermanfaat kepada peserta didik, karena dapat lebih dipahami dan tidak

membosankan dalam proses pembelajaran, serta dapat terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. (Wibawanto, 2017:4) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Kesulitan yang terjadi saat pembelajaran dapat diatasi dengan memperjelas materi yang sulit dipahami oleh siswa.
2. Dalam hal pemahaman peserta didik akan dipermudah serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menarik.
3. Dalam hal ini media bermanfaat untuk merangsang serta menggerakkan naluri peserta didik untuk berkemauan keras dalam belajar memahami sesuatu.
4. Terciptanya kebiasaan, kemampuan dalam berpendapat (opini), memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
5. Memperkuat daya ingat, perasaan serta kecepatan peserta didik dalam belajar dapat diperluas, dilatih dan juga dipertajam (kaitannya dengan indera).

Dalam hal ini media sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena anak sekolah dasar biasanya menyukai hal-hal yang melibatkan suatu gambar, video, atau suatu alat yang jarang siswa temukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. (Satrianawati, 2018: 9) Menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran bagi siswa dan bagi guru.

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru dalam beberapa aspek
 - a. Media pembelajaran dalam aspek penyampaian materi

Manfaat yang diperoleh guru yaitu dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

b. Media pembelajaran dalam penggunaan aspek waktu

Manfaat pada guru ialah dapat lebih efektif dan efisien, jika materi yang belum dipahami siswa minggu lalu, dapat seorang guru mengulang materi pembelajaran bila seperlunya saja.

c. Media pembelajaran pada aspek minat bagi guru

Bermanfaat dalam mendorong minat belajar dan mengajar guru.

d. Media pembelajaran pada aspek situasi belajar

Bermanfaat pada saat guru mengajar menggunakan media pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.

2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa dalam beberapa aspek

a. Media pembelajaran dalam aspek penyampaian materi

Dalam penggunaan media saat proses belajar bermanfaat untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru.

b. Media pembelajaran dalam penggunaan aspek waktu

Dalam penggunaan media pembelajaran bermanfaat pada siswa mempunyai waktu yang banyak untuk mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.

c. Media pembelajaran dalam penggunaan aspek minat bagi guru

Bermanfaat pada siswa akan lebih paham dengan adanya media , serta dapat membangkitkan suatu minat belajar siswa.

d. Media pembelajaran dalam aspek situasi belajar

Pada aspek ini bermanfaat bagi siswa pada saat belajar menggunakan media pada aspek situasi belajar akan lebih multi-aktif.

Sanaky (2013: 6) memiliki rincian manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru
 - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - d. Memudahkan kendali pengaja terhadap materi pelajaran
 - e. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
 - f. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - g. Meningkatkan kualitas pengajar
 - h. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
 - i. Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan dalam penyampaian.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa.
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi siswa.
 - c. Memudahkan siswa untuk belajar.

- d. Merangsang siswa untuk berfikir dan beranalisis.
- e. Siswa belajar dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Dari pendapat yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting untuk siswa sekolah dasar, karna hakekatnya siswa sekolah dasar menyukai hal yang menarik pada saat belajar, dan menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa jenuh pada proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, serta dapat berimajinasi pada saat belajar, dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan belajar dengan kondisi yang semangat tanpa ada tekanan dari materi yang siswa anggap sulit.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran tentunya banyak sekali pemilihannya, namun sebagai guru harus menyesuaikan isi materi dengan media yang telah disiapkan atau telah dibuat guna dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Arsyad, (2014: 38) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima jenis yaitu:

1. Media berbasis manusia, contohnya seperti guru, atau instruktur
2. Media berbasis cetak, contohnya seperti buku, lembaran, dan modul
3. Media berbasis visual, contohnya seperti buku, bagan, dan grafik
4. Media berbasis audio-visual, contohnya seperti video, film, dan televisi.

5. Media berbasis komputer, contohnya seperti interaktif video.

Namun untuk saat ini penggunaan media pembelajaran yang sering diberikan oleh anak sekolah dasar yaitu berbasis cetak, karena untuk membuat media yang berbasis komputer, untuk sekarang ini guru belum memahami terlalu banyak untuk mengembangkan media pembelajaran, dan masih banyak sekolah yang memiliki kekurangan sarana dan prasarana sekolah, sehingga tidak dapat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Kemudian ditemukan lagi dari Asyhar, (2012: 44) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang telah dibedakan menjadi empat yaitu:

1. Media visual, media ini biasanya hanya melibatkan sebuah indera penglihatan, contohnya berupa media cetak, prototype, dan media realistik di alam sekitar.
2. Media audio, media ini hanya melibatkan sebuah indera pendengar saja, contohnya berupa tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual, media ini melibatkan antara indera penglihatan dan indera pendengar, contohnya berupa televisi, film, dan video.
4. Media multimedia, jenis media ini berupa media interaktif yang berbasis komputer atau teknologi informasi dan komunikasi.

Sejalan dengan pemikiran (Kustandi,dkk 2016: 29) bahwa jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan hasil perkembangan

teknologi Yaitu media cetak, media audio-visual, media hasil teknologi komputer, kemudian media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Maka berdasarkan hasil pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak sekali jenisnya ada media cetak, media visual, media audio-visual, dan media komputer, namun pada penelitian ini akan menggunakan jenis media berbasis visual yaitu dalam bentuk 3D yang didalamnya akan berisikan materi dan gambar yang menarik.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Di dalam suatu pembelajaran pada saat guru menggunakan media saat proses belajar berlangsung, pastinya memiliki fungsi tersendiri dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, hal ini dikatakan oleh (Arsyad, 2014: 25) bahwa fungsi media pembelajaran ialah untuk tujuan arahan yang dimana informasi terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam pikiran, mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Selain itu fungsi media pembelajaran menurut Sanaky, (2013: 7) dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang pemikiran siswa dalam proses pembelajaran yang menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, membuat duplikasi dari objek sebenarnya dan objek yang langka, membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, kemudian membuat abstrak ke konsep yang konkrit, lalu memberikan kesamaan persepsi, kemudian dapat mengatasi hambatan waktu,

tempat, jumlah, dan jarak, serta menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Nurtita, (2018) dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran ada tiga yaitu:

1. Dapat menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu yang dapat diabadikan dalam bentuk foto, film atau direkam melalui video.
2. Dapat memanipulasi suatu keadaan atau objek tertentu dengan melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga dapat lebih mudah dipahami.
3. Dapat menambah semangat dan motivasi dalam proses belajar siswa

Namun fungsi media pembelajaran ini menurut (Nurmadiyah, 2016) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran terdiri dari enam yaitu:

1. Media pembelajaran ini dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat memberikan suatu pengalaman yang lebih bersifat nyata (abstrak menjadi konkret).
3. Media pembelajaran ini dapat membuat siswa akan lebih fokus untuk mendengarkan dan melihat penjelasan dari guru.
4. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa serta dapat
5. Menumbuhkan minat dalam proses belajar
6. Media pembelajaran ini dapat membangkitkan teori dengan realitanya.

Dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam memudahkan suatu penjelasan materi yang sulit dipahami oleh siswa ketika pada proses pembelajaran, dan fungsi media juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam belajar serta dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan materi yang diajarkan oleh guru di kelas.

f. Peran Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran ada beberapa peran media pembelajaran yang dapat diketahui. Menurut (Nurmadiyah, 2016) peran media pembelajaran ada empat yaitu:

6. Dapat memperjelas suatu penyajian berbentuk pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
7. Dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik dapat belajar dengan sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
8. Dapat mengatasi adanya keterbatasan penglihatan, ruang dan waktu.
9. Dapat memberikan suatu kesamaan pengalaman terhadap siswa mengenai peristiwa yang ada di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, contohnya

seperti melalui karyawisata , kunjungan ke tempat-tempat bersejarah, atau bisa juga berkunjung ke kebun binatang.

g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nurmadiyah (2016) mengatakan bahwa kriteria yang penting saat memilih media pembelajaran yaitu, media yang digunakan saat belajar harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. Seperti contoh bahwa jika dalam belajar membahas tentang suatu penghafalan kata-kata maka media yang cocok digunakan ialah media audio, namun jika proses belajar membahas mengenai memahami suatu teks isi bacaan maka media yang cocok digunakan ialah media cetak. Tetapi jika pada proses belajar membahas mengenai motorik anak, maka media yang cocok digunakan ialah media film dan video. Disamping itu, terdapat kriteria yang bersifat melengkapi, contohnya seperti: biaya, ketepatan penggunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, serta mutu teknis. Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dapat membuat siswa lebih aktif di kelas, dan dapat meningkatkan siswa dalam kemampuan berpikirnya.

h. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran juga tidak boleh asal saja dalam menerapkannya kepada siswa, penggunaan media harus memperhatikan prinsip-prinsipnya dan layak atau tidaknya media saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut (Miftah, 2022) dalam menggunakan media

pembelajaran yang layak memiliki prinsip media pembelajaran yaitu terdiri dari empat:

1. Pemilihan media harus memperhatikan pada tujuan pembelajaran yang ingin diajarkan, serta materi yang ingin disampaikan.
2. Pemilihan media untuk siswa harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan pada peserta didik.
3. Pemilihan media yang paling penting ialah dapat menyesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya, maupun penggunaannya.
4. Dalam pemilihan media harus menyesuaikan kondisi, waktu, tempat atau pada situasi yang tepat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media untuk siswa harus memperhatikan tujuan atau sasaran pembelajaran ingin yang dicapai oleh guru, dan dapat memperhatikan kemampuan tingkat perkembangan pada siswa, serta dapat menyesuaikan kondisi tempat dan waktu.

2. *Pop Up Book*

a. Pengertian Media *Pop Up Book*

Ardiansyah et al., (2019) mengemukakan mengenai *Pop up book* ialah suatu bidang seni yang kreatif dengan berbahan kertas atau yang sering dikatakan *paper engineering*. Buku *pop up* untuk sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi

serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. *Pop up book* dipergunakan untuk sarana pembelajaran sejak abad ke-13. Pada abad ke-13, buku dengan elemen mekanik diciptakan untuk sarana pembelajaran orang dewasa. Seorang biarawan Inggris bernama Matthew paris, dipercaya menjadi orang yang pertama kali memikirkan alat movable book (yang kemudian sekarang dikenal dengan sebutan *pop up book*)

Menurut Bluemel et al., (2012 : 1) menjelaskan bahwa "*pop up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs, or wheels*" yang dapat diartikan bahwa media *pop up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas dengan cara lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Menurut Khadijah et al., (2021) media *pop up book* merupakan pembelajaran yang berisi tentang materi-materi ajar berupa gambar-gambar atau simbol-simbol yang berbentuk tiga dimensi. Menurut Ningtiyas et al., (2019) *pop up book* adalah sebuah buku yang pada saat dibuka dapat menyajikan unsur tiga dimensi atau timbul. Menurut Solichah et al., (2018) menjelaskan *pop up book* adalah media tiga dimensi yang dapat memberikan efek menarik , karena setiap halaman yang dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul serta materi yang

terdapat dalam *pop up book* dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Media *pop book* ini sangat membantu guru dalam proses mengajar, karena siswa akan menjadi lebih tertarik dalam belajar, serta dapat meningkatkan keingintahuan siswa, membuat siswa lebih aktif didalam kelas, serta tidak membuat siswa bosan dalam belajar. Menurut Setiabudi et al., (2016) menjelaskan bahwa *pop up book* ialah media yang memiliki unsur 3 dimensi dan mempunyai bagian yang dapat bergerak (Safri et al.,2017) *pop up book* dapat menciptakan daya tarik bagi siswa, karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan cara melipat, bergerak, dan muncul sehingga dapat memberikan kejutan dan kekaguman bagi siswa ketika pada saat membuka setiap halamannya.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penemu *pop up book* pertama kali ialah seorang biarawan Inggris bernama Matthew Paris. Yang dimana media *pop up book* adalah media yang memiliki unsur 3 dimensi, yang dapat membuat siswa lebih menstimulus imajinasi siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pelajaran, dan mempermudah siswa saat proses belajar berlangsung.

b. Manfaat Media Pop Up Book

Manfaat *pop up book* ini dapat melatih siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan dapat merangsang pikiran siswa agar dapat lebih cepat

memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. (Bluemel et al., 2012: 23)

berpendapat bahwa ada 3 manfaat media *pop book* yaitu:

1. Mengajarkan anak untuk memiliki rasa cinta terhadap buku, dan mengajarkan anak untuk senang membaca.
2. Membantu anak dalam mengembangkan kreatifitasnya dan melatih anak untuk berfikir secara kritis.
3. Membantu anak lebih cepat memahami materi melalui gambar yang menarik perhatian anak, serta dapat memotivasi siswa untuk membaca.

Dzuanda dalam (Khadijah et al., 2021) mengatakan bahwa manfaat media *pop up book* mempunyai berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

1. Dapat mengajarkan anak agar lebih menghargai sebuah buku.
2. Adanya media *pop up book* ini dapat mendekatkan anak dengan orang tuanya, karena *pop up book* ini mempunyai bagian yang halus, sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putrinya dengan menikmati cerita.
3. Dapat membuat anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.
4. Media *pop up book* ini dapat merangsang imajinasi pada siswa
5. Menambah pengetahuan bagi anak sehingga dapat memberikan penggambaran bentuk suatu benda.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan manfaat media *pop up book* ialah, dengan mengenal media *pop up book* dapat membantu siswa dalam merangsang imajinasi siswa, dan siswa

dapat mengembangkan kreatifitasnya. Dengan adanya *pop up book* dapat menjadikan siswa untuk senang membaca, serta membantu siswa untuk lebih menjaga dan menghargai buku. Dan pastinya manfaat yang paling penting bagi siswa ialah lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui gambar yang menarik di dalamnya sehingga dapat memotivasi siswa untuk membaca.

c. Kelebihan Media *Pop Up Book*

Kelebihan *Pop up book* ini dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPA, selain itu menurut (Safri et al., 2017) bahwa kelebihan dari media *pop up book* ialah dapat memberikan pengalaman khusus kepada peserta didik, karena pada proses pembelajaran guru melibatkan siswa seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk kedalam ingatan ketika menggunakan media saat belajar. Pendapat lainnya dijelaskan oleh Khadijah et al., (2021) kelebihan *pop up book* yaitu ada tiga:

1. Buku *pop up book* ini memiliki unsur tiga dimensi, yang di dalam buku ini dapat membuat anak tertarik dengan penjelasan materi yang akan disampaikan.
2. Didalam *pop up book* memiliki gambar, warna serta corak yang membuat buku tersebut terlihat menjadi lebih indah dan dapat membuat anak semakin tertarik untuk membaca.

3. Buku *pop up book* ini bersifat kongkret atau nyata sehingga memperoleh visualisasi.

Selain itu pendapat lain menurut Masturah et al., (2018) mengatakan bahwa kelebihan *pop up book* ialah dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik.

Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *pop up book* ialah dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, membuat siswa ikut serta terlibat dalam penggunaan media *pop up book*, hal ini membuat siswa akan lebih cepat paham dengan materi yang diajarkan, serta lebih cepat mengingat suatu hal yang bagi siswa cukup menarik perhatian diwaktu proses belajar berlangsung, dengan melihat gambar-gambar, dan warna yang membuat siswa tidak bosan pada saat pelajaran IPA.

d. Kekurangan Media Pop Up Book

Selain *pop up book* memiliki banyak sekali kelebihan-kelebihan yang membuat siswa sangat menyukai media pembelajaran *pop up book ini*, namun media ini juga pastinya memiliki kekurangan dibalik kelebihannya tersebut, dalam pembuatan *pop up book* biasanya sangat membuat kita merasa kesulitan atau membutuhkan ketelitian yang ekstra juga. Sejalan dengan pemikiran menurut Khadijah et al., (2021) kekurangan dalam media *pop up book* ini terdiri dari dua yaitu: (1) biaya dalam membuat *pop up book* ini cukup mahal,

dari pada buku lainnya. (2) sesuai hasil dalam pembuatan *pop up book* yang cukup menarik dipandang oleh pembaca, namun untuk cara pembuatannya atau cara pengerjaannya ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga *pop up book* ini jarang sekali digunakan, dikarenakan pembuatannya yang sulit untuk dilakukan.

e. Langkah-langkah Pembuatan Media *Pop Up Book*

Dalam pembuatan *pop up book* tentunya tidak mudah, banyak sekali yang harus dipersiapkan mulai dari rancangan atau desainya, kemudian pemilihan warna yang cocok, serta pemilihan gambar yang sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan oleh siswa. Untuk langkah-langkah pembuatannya menurut (Khadijah et al., (2021) sebagai berikut:

1. Tentukan terlebih dahulu tema apa yang akan dibuat, dalam tahap ini disesuaikan dengan ketertarikan oleh pembuatnya sendiri.

Karena, *pop up book* ini mempunyai visualisasi yang menarik dengan unsur tiga dimensi yang dapat digerakkan.

2. Kemudian tahap selanjutnya yaitu proses desain, yang dimana pada tahap ini memiliki beberapa proses desain untuk membuat *pop up book*. Tahap yang pertama dilakukan dengan membuat desain menggunakan *storyboard* kemudian dilanjutkan dengan cara pembuatan prototipe untuk pembuatan materi, setelah itu, tahap berikutnya proses edit dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Photoshop* sebagai media editor.

3. Tahap yang ketiga ini ialah proses perakitan, pada tahap ini dilakukan pemotongan dan pelipatan serta membuat *pop up* melompat keluar.
4. Tahap yang terakhir yaitu hasil pembuatan, setelah melalui tahapan proses pembuatan desain, kemudian proses edit komputerisasi, setelah itu mulailah dengan pelipatan dan pengeleman, maka *pop up book* sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik.

f. Jenis-Jenis Teknik *Pop Up Book*

Ada beberapa jenis teknik dalam merancang media pembelajaran yang dinamakan *pop up book*. Menurut Dzuanda dalam (Siregar, 2016) menyatakan bahwa jenis-jenis teknik *pop up book* ada enam yaitu :

1. *Transformation*, ialah terdiri dari tampilan yang berbentuk sebuah potongan- potongan *pop up* yang akan disusun dengan bentuk vertical.
2. Teknik yang kedua yaitu *volvelles*, dimana bentuk tampilan ini akan menggunakan unsur lingkaran.
3. Teknik yang ketiga ini *peepshow*, teknik ini menggunakan tampilan yang akan tersusun melalui serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
4. Teknik keempat *pull-tabs*, dimana teknik ini menggunakan sebuah tab kertas geser atau bentuk yang didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.

5. Teknik kelima ini yaitu *corousel*, dimana teknik ini alat pendukungnya yaitu tali, pita, dan kancing, yang ketika dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
6. Teknik yang terakhir yaitu *box and cylinder*, pada teknik ini memiliki gerakan sebuah kubus atau berbentuk tabung yang dapat bergerak dan naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

3. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran

a. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran IPA dari Segi Produk, Proses, dan Sikap Ilmiah

Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) diterjemahkan dari bahasa inggris yaitu ' *natural science*', yang sering disingkat dengan sebutan *science*. IPA secara harfiah diartikan sebagai ilmu pengetahuan alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam (Iskandar, 2016: 31). Menurut Susanto (2013: 167) IPA ialah usaha manusia agar dapat memahami alam semesta dengan melakukan pengamatan yang tepat pada sasaran, serta dapat menggunakan prosedur, kemudian dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pendapat lain dari Pratiwi (2021: 2) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam yang sering disebut dengan singkatan IPA ini ialah suatu kumpulan pengetahuan yang dapat berupa teori-teori tentang peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di alam serta sudah diuji kebenarannya, dengan melalui proses metode ilmiah dari sebuah pengamatan, studi dan pengalaman

yang telah disertai sikap ilmiah di dalamnya. Namun menurut pendapat Wisudawati et al., (2014: 23) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sekumpulan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibat.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa IPA mempelajari suatu aspek-aspek tertentu dari alam, dan IPA juga mempelajari fenomena alam yang bersifat faktual berupa sebuah kenyataan dengan melalui sebuah pengamatan, studi, dan pengalaman yang disertai sikap ilmiah di dalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai tiga komponen secara garis besar yaitu (Susanto, 2013: 168) :

1. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Produk

Yaitu kumpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuan dan sudah membentuk berupa konsep-konsep, fakta-fakta, prinsip-prinsip, dan teori-teori yang sudah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitik.

2. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Proses

Dalam hal ini IPA sebagai proses untuk menggali dan memahami pengetahuan yang berkaitan tentang alam. Keterampilan IPA sebagai proses yaitu mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan.

3. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Sikap

Dalam hal ini IPA sebagai sikap memiliki sembilan aspek yang dapat dikembangkan dari sikap ilmiah IPA, yaitu:

- a. Sikap ingin tahu (*curiosity*)
- b. Sikap ingin mendapatkan sesuatu (*originality*)
- c. Sikap kerja sama (*cooperation*)
- d. Sikap tidak putus asa (*perseverance*)
- e. Sikap terbuka untuk menerima (*open-mindedness*)
- f. Sikap mawas diri (*self criticism*)
- g. Sikap bertanggung jawab (*responsibility*)
- h. Sikap berpikir keras (*independence in thinking*).
- i. Sikap kedisiplinan diri (*self discipline*)

Untuk sikap ilmiah dapat diterapkan pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek yang terdapat di lapangan.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan alam ini bekal utama untuk anak mengetahui tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam, dalam suatu pembelajaran terdapat mata pelajaran IPA di sekolah, dalam pelajaran ini tentunya memiliki suatu tujuan bagi peserta didik.

Untuk itu tujuan ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar menurut (Susanto, 2013:171) ada tujuh yaitu:

1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang

3. Bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

c. Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Trowbridge dalam Pratiwi (2021: 16) IPA merupakan representasi dari suatu hubungan dinamis yang mencakup tiga faktor utama, Yaitu: *“the extent body of scientific knowledge the values of science, and the methods and processes of science”*. Namun pendapat lain yang dikatakan oleh Carin dalam (Pratiwi, 2021: 15) menyatakan bahwa IPA sebagai produk yang mencakup isi sebuah fakta, konsep, prinsip hukum-hukum, dan teori IPA.

Maka pada hakikatnya IPA terdiri dari tiga komponen yaitu: produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Pendapat lain menurut Collete dalam

(Pratiwi, 2021: 17) menyatakan bahwa IPA pada hakikatnya merupakan kumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*), cara atau jalan berpikir (*method of thinking*), dan cara untuk penyelidikan (*method of investigating*).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat menciptakan peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu tentang alam semesta ini, dan dari rasa ingin tahu siswa dapat menemukan sebab akibat mengenai alam. Siswa juga dididik untuk memecahkan permasalahan IPA melalui langkah-langkah yang disusun secara runtut. Langkah demi langkah yang telah dilakukan oleh siswa, agar dapat menghasilkan sebuah fakta, prinsip, teori serta hukum.

d. Daur Hidup Hewan

Hewan sebagai salah satu makhluk hidup yang mengalami perkembangan dalam setiap pertumbuhannya, mulai dari hewan pada saat menetas atau baru lahir hingga hewan menjadi dewasa. Namun daur hidup hewan ini ada yang mengalami metamorfosis (perubahan bentuk) dan ada juga yang tidak mengalami metamorfosis. Pada dasarnya hampir sebagian besar hewan mengalami daur hidup tanpa adanya metamorfosis. Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis yaitu: ayam, kucing, kangguru, kambing, burung, dan lain sebagainya.

Untuk tahapan setiap hewan tentunya memiliki siklus hidup yang berbeda-beda, dalam hal ini tahapan perubahan bentuk hewan disebut dengan

metamorfosis. Metamorfosis terbagi menjadi dua yaitu: Metamorfosis sempurna dan Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap).

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna ini dikatakan bahwa suatu proses perubahan bentuk tubuh hewan pada saat baru lahir hingga menjadi hewan dewasa yang bentuknya sudah sangat berbeda. Metamorfosis sempurna ini dialami oleh hewan antara lain: kupu-kupu, nyamuk, katak, dan lalat.

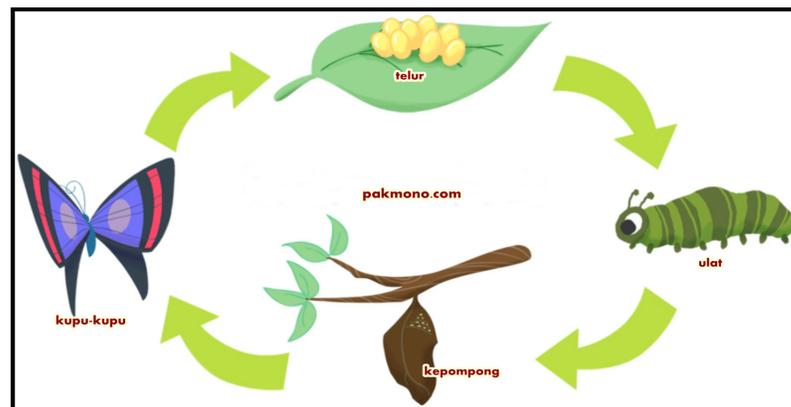
a. Metamorfosis Hidup kupu-kupu

Kupu-kupu merupakan salah satu hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, karena wujud awal kupu-kupu sangat berbeda dengan wujud akhirnya yaitu berawal dari tahap telur kemudian menjadi kupu-kupu yang indah. Proses metamorfosis pada kupu-kupu mengalami empat tahapan yaitu (Rizka, 2020 : 113) :

1. Fase Pertama pada kupu-kupu disebut dengan telur, kemudian telur menetas pada waktu tiga sampai lima hari untuk menjadi larva (ulat).
2. Fase kedua yaitu larva (ulat) tubuh yang dimiliki ulat akan menjadi ketat karena mengalami pergantian kulit. Larva akan mengalami pergantian kulit sebanyak empat kali seumur hidupnya. Kemudian pada saat ulat sudah mencapai ukuran tubuh yang maksimal maka ia akan berhenti untuk makan dan mencari tempat untuk berlindung.
3. Fase ketiga ini disebut dengan pupa (kepompong), dalam hal ini kepompong mempunyai struktur kulit yang keras, halus dan umunya

berwarna hijau, coklat karena berkamuflase dengan lingkungan sekitarnya. Pada fase ini pupa terlihat sedang istirahat, namun di dalamnya sedang proses pembentukan serangga selama tujuh sampai dua puluh hari tergantung pada spesies kupu-kupu.

4. Fase yang terakhir atau fase keempat ini disebut dengan imago (kupu-kupu). Pada fase ini setelah keluar dari pupa maka kupu-kupu akan merangkak ke atas agar normal kupu-kupu akan mencoba untuk mengepakkan sayapnya dan mencoba untuk terbang. Berikut metamorfosis pada kupu-kupu dapat dilihat gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-kupu

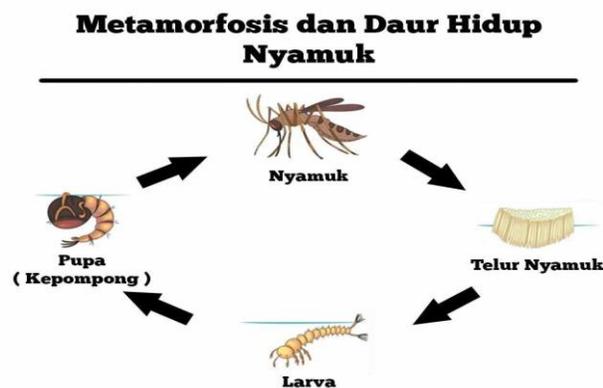
b. Metamorfosis Nyamuk

Nyamuk pada umumnya sering dianggap menjadi hama penyakit, dan nyamuk sering membuat manusia merasa terganggu dengan gigitannya. Untuk itu jagalah kebersihan guna mencegah adanya penyakit

malaria yang disebabkan oleh nyamuk. Pada metamorfosis nyamuk terdapat empat tahapan yaitu (Umi, 2016):

Telur → Larva (Jentik-jentik) → Pupa (Kepompong) → Nyamuk dewasa.

Metamorfosis nyamuk dimulai dari telur, kemudian telur nyamuk menetas yang akan menjadi larva (jentik-jentik). Jentik hidup dan memperoleh makanan di air, kemudian, jentik akan berubah menjadi pupa (kepompong) dalam waktu satu sampai dua hari. Setelah bersentuhan dengan udara tidak lama nyamuk akan mampu terbang meninggalkan perairan untuk dapat meneruskan hidupnya. Dalam hal ini nyamuk memerlukan waktu hingga tiga sampai sepuluh hari untuk dapat menyelesaikan siklus hidup nyamuk dari mulai telur hingga sampai dewasa. Berikut metamorfosis pada nyamuk dapat dilihat gambar ini:



Gambar 2.3 Metamorfosis Nyamuk

c. Metamorfosis Katak

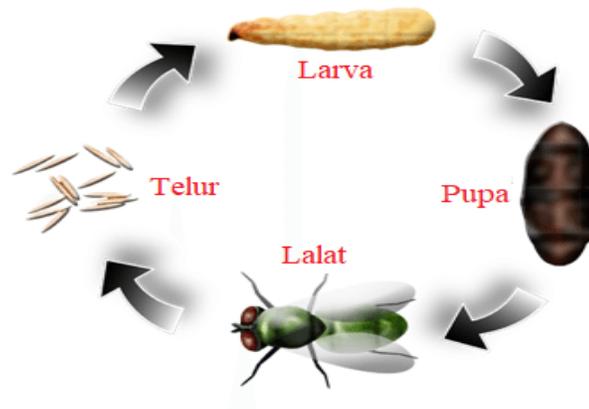
Seperti hewan pada lainnya daur hidup katak ini dimulai dengan cara bertelur, kemudian telur diletakkan dalam air, setelah itu telur katak akan menetas menjadi berudu (kecebong) yang mulai tumbuh dan hidup di air, mempunyai ekor, namun tidak memiliki kaki. Kecebong ini bernafas dengan insang. Lalu, kecebong tumbuh dengan memiliki sepasang kaki bagian belakang dan disusul dengan kaki depan. lama kelamaan, ekor katak akan semakin memendek. Kemudian kecebong akan tumbuh dan menjadi katak muda. Akhirnya, ekor katak tidak tampak lagi dan katak muda berubah menjadi katak dewasa yang tidak berekor.



Gambar 2.4 Metamorfosis Katak

d. Metamorfosis Lalat

Pada tahapan ini daur hidup katak masih dimulai dengan telur, kemudian telur menetas dengan menjadi belatung dan mulai mengigit pupa, sehingga dapat menjadi lalat.



Gambar 2.5 Metamorfosis Lalat

2. Metamorfosis Tidak Sempurna (Tidak Lengkap)

Metamorfosis tidak sempurna ialah proses perubahan bentuk hewan yang ketika pada saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan hewan dewasa atau metamorfosis tidak sempurna, tidak akan mengalami tahap menjadi kepompong, larva, pupa. Namun tahapan untuk hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna akan melalui tahapan seperti, telur-nimfa-dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna ialah: belalang, kecoa, capung, jangkik, semut (Umi, 2016: 31).

a. Metamorfosis Belalang

Belalang merupakan serangga yang sering menjadi hama bagi tanaman para petani. Belalang ini memiliki sifat yang rakus membuat daun-daun tanaman habis dimakannya. Namun, belalang juga dapat

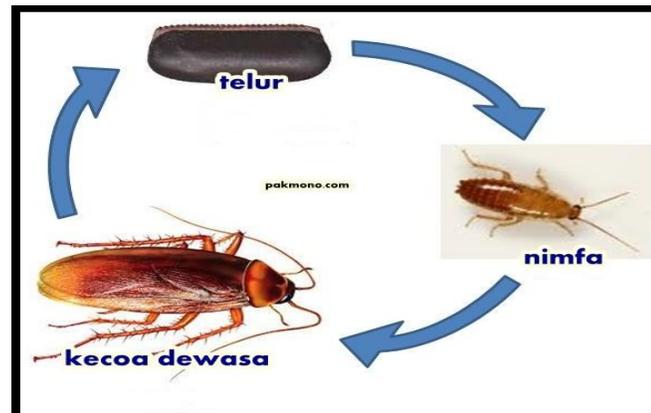
membuat peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, terutama pada ekosistem sawah. Belalang akan membunuh hama lain dan menjadi mangsa lagi beragam jenis burung dan reptil. Proses pada metamorfosis belalang diawali dengan bertelur, kemudian telur tersebut setelah menetas akan berubah menjadi nimfa, setelah nimfa tidak akan melewati tahapan lagi, dan langsung berkembang menjadi belalang dewasa. Berikut metamorfosis pada belalang dapat dilihat gambar dibawah ini:



Gambar 2.6 Metamorfosis Belalang

b. Metamorfosis Kecoa

Kecoa ialah salah satu hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna dalam hidupnya. Pada proses metamorfosis kecoa diawali dengan telur, setelah itu telur menetas yang akan menjadi nimfa (bayi kecoa), dan kecoa akan beberapa kali pergantian kulit, kemudian nimfa akan berkembang dan tumbuh menjadi kecoa dewasa.



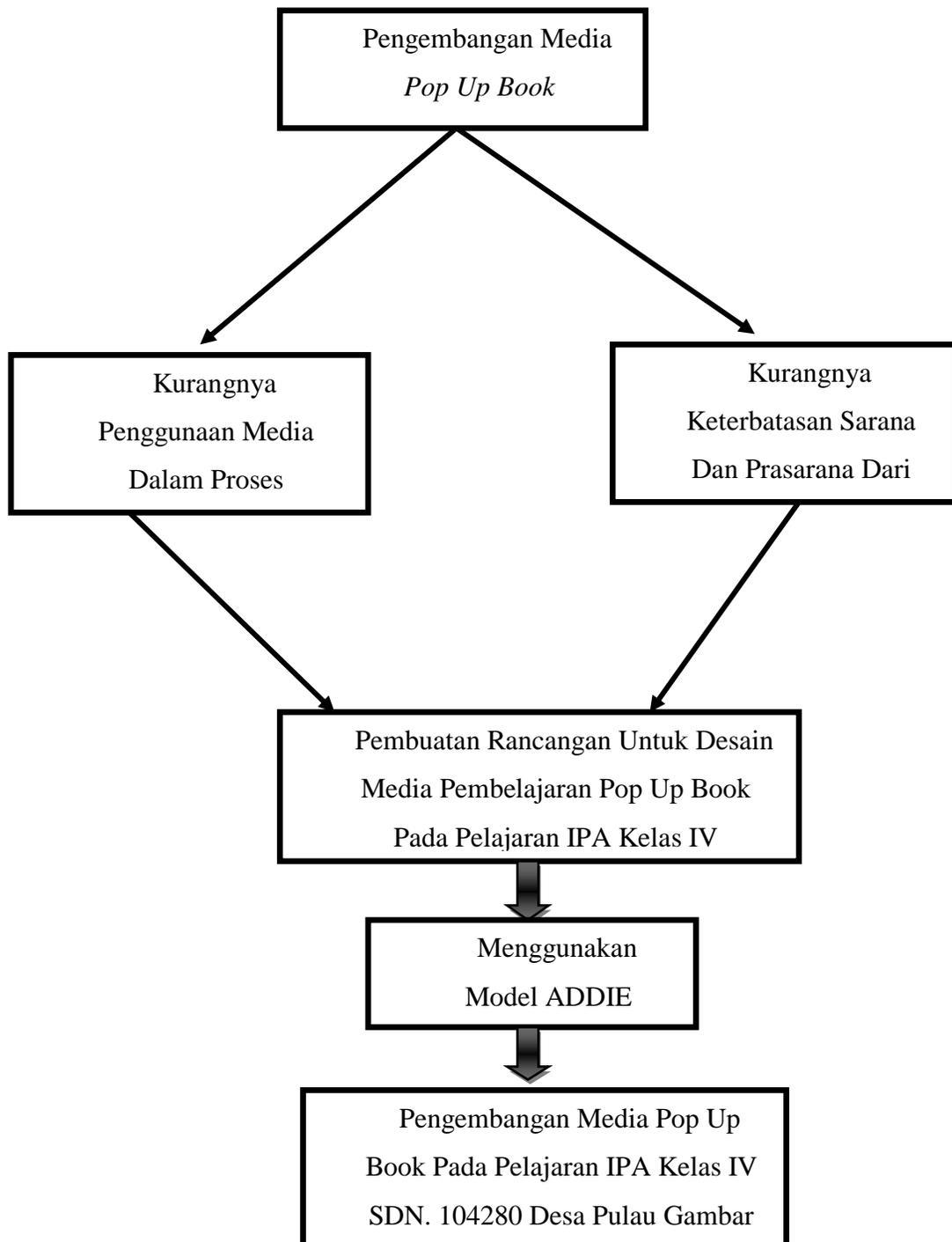
Gambar 2.7 Metamorfosis Kecoa

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini ialah proses dari suatu kenyataan sehingga dapat dikomunikasikan dan membentuk teori yang menjelaskan keterkaitan antara variable yang akan diteliti (Nursalam, 2017). Dalam pembelajaran ada salah satu mata pelajaran IPA di SD dimana mengajarkan siswa untuk mengenal peristiwa-peristiwa yang ada di alam. Dengan mempelajari IPA, siswa diharapkan mampu mengetahui kejadian alam yang ada dilingkungan sekitar siswa. Permasalahan yang terjadi adalah minimnya pemahaman mengenai materi IPA. Salah satu permasalahan penyebabnya yaitu dari pelaksanaan pembelajaran IPA kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar guru masih kurang optimal karena media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa media gambar-gambar print saja,

sehingga membuat siswa masih sulit untuk memahami materi IPA yang dijelaskan oleh guru. Sehingga dikembangkan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif yaitu “media *pop up book*”.

Dalam media *pop up book* ini akan memuat pelajaran IPA dengan materi daur hidup hewan. Pengembangan media *pop up book* dilakukan melalui penyusunan rancangan pengembangan media berdasarkan hasil observasi. Penelitian ini akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang akan disusun nantinya akan divalidasi melalui ahli media, ahli materi dan juga ahli bahasa sebelum digunakannya pada tahapan untuk di uji cobakan produk. Tujuan pengembangan media *pop up book* ialah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *pop up book* pada pelajaran IPA kelas IV. Sebelum penelitian dilaksanakan, maka peneliti terlebih dahulu untuk menyusun kerangka berpikir dengan tahapan-tahapan yang saling berkaitan. Sebelum peneliti mengembangkan media, maka terlebih dahulu untuk menentukan jenis media dan model pengembangan yang digunakan untuk menentukan langkah-langkah pembuatan media *pop up book*, berikut adalahbagan kerangka berpikir dari penelitian:



Gambar 2.8 Kerangka Konseptual

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 104280 Desa Pulau Gambar Dusun XII, Kab. Serdang Bedagai.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan februari 2023 sampai dengan bulan april 2023. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
1.	Pengajuan Judul										
2.	Menyusun Proposal dan Revisi Proposal										
3.	Seminar Proposal										
4.	Perbaikan Proposal										
5.	Penelitian dan Penyusunan Skripsi										
6.	Bimbingan Skripsi dan Sidang Skripsi										

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019: 145) mengatakan bahwa populasi ialah wilayah generalisasi yang terdapat dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Dusun XII yang terdiri dari satu kelas, sebanyak 28 orang.

2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019: 146) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan total sampling. Menurut (Sugiyono, 2017: 85) *sampling* jenuh adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Alasan penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dikarenakan jumlah sampel yang kurang dari 100 orang. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Dusun XII yang berjumlah 28 peserta didik.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
SDN 104280 Desa Pulau Gambar Dusun XII	IV	13 Orang	15 Orang	28 Orang

(Sumber Data : TU 104280 Desa Pulau Gambar Dusun XII)

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas menurut (Sugiyono, 2019: 75) menyatakan bahwa variabel bebas ialah variabel yang akan mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat dan dependen. Maka dalam penelitian ini yang akan menjadi variabel bebas (X) yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book*” sedangkan yang akan menjadi variabel dependen (Y) yaitu “Pelajaran IPA Kelas IV”.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Pengembangan media *pop up book* ialah untuk membantu siswa dalam memahami materi-materi yang dijelaskan oleh guru serta sebagai daya tarik siswa dalam melakukan pembelajaran agar tidak mudah bosan. Media *pop up book* ini akan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran dikarenakan media *pop up book* berisikan media yang mempunyai unsur tiga dimensi, dimana di dalamnya terdapat bagian yang dapat bergerak.

Dalam penelitian ini, pengembangan media *pop up book* disebut sebagai variabel X (*independen*).

2. Pelajaran IPA ialah suatu kumpulan pengetahuan yang memuat teori-teori mengenai peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di alam dan telah diuji kebenarannya melalui proses metode ilmiah dari sebuah pengamatan, studi dan pengalaman yang telah disertai sikap ilmiah di dalamnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud oleh peneliti adalah membantu siswa dalam pembelajaran IPA yang dianggap siswa sulit untuk dipahami, terutama dalam pelajaran IPA dengan materi daur hidup hewan. Pelajaran IPA dalam penelitian ini disebut dengan variabel Y (*dependen*).

E. Instrumen Penelitian

Dalam hal ini untuk memperoleh data-data yang diperlukan pada saat melakukan penelitian, harus menggunakan instrumen penelitian. Untuk itu peneliti menggunakan instrumen berbentuk lembar angket. Menurut (Sugiyono, 2017: 142) angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Menurut (Arikunto, 2019) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Maka, untuk mendapatkan data-data yang

diperlukan dalam penelitian ini, peneliti harus menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti ialah lembar angket. Menurut (Sugiyono, 2017 : 142) mengatakan bahwa angket atau kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ialah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (tidak langsung tanya-jawab dengan responden). Adapun angket untuk penelitian ini menggunakan *Skala Likert*.

Tabel 3.3 Pedoman penilaian lembar kevalidan media *pop up book*

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

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah bahan ajar yang telah dikembangkan valid atau tidak. Instrumen validasi ahli pada penelitian ini terdiri dari 3 macam, yaitu:

1. Validasi Materi

Instrumen validasi ahli materi yang digunakan untuk mengukur kelayakan isi (materi), untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran media *pop up book* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media

yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Materi

No.	Indikator	Item
1.	Kualitas isi	1,2,3
2.	Keterlaksanaan	4,5,6
3.	Keakuratan Materi	7,8,9
4.	Kualitas penyampaian materi	10, 11
5.	Tampilan Visual	12,13,14

2. Validasi Desain Media

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari pelajaran IPA menggunakan media pop up book valid atau tidak, dan untuk mengetahui saran serta masukan validator dari segi desain media dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Media

No.	Indikator	Item
1.	Penyajian Media	1,2
2.	Desain Isi	3,4
3.	Tampilan Khusus	5,6
4.	Kemudahan Penggunaan	7,8
5.	Kualitas Cetakan	9,10,11,12,13
6.	Desain Cover	14,15

3. Validasi Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang digunakan dalam pengembangan media ajar valid atau tidak, serta mengetahui apakah bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai aspek bahasa dan juga untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrumen untuk validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Bahasa

No.	Indikator	Item
1.	Lugas	1,2,3
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4,5
3.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6,7
4.	Kemudahan kalimat untuk dipahami	8,9

a. Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media ajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan peneliti adalah jenis angket tertutup yang digunakan untuk mengukur apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan praktis dalam proses pembelajaran. Maka dalam penelitian ini instrumen kepraktisan terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. Angket respon guru

Angket ini akan diberikan oleh guru pada saat uji coba produk yang sudah dibuat. Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *pop up book*. Kisi-kisi angket respon guru yaitu:

Tabel 3.7 Kisi-kisi angket respon guru

No.	Aspek Yang Dinilai	Item
1.	Tampilan media pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2	Penyajian materi media pembelajaran	11, 12, 13, 14
3.	Penggunaan bahan ajar	15

2. Angket respon siswa

Angket ini diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. instrumen respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *pop up book*. Adapun kisi-kisi angket untuk respon siswa adalah:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Item
1.	Media pembelajaran	4,5,6,7,8,11,18
2.	Materi	1,2,3,9,10,19,20
3.	Kualitas Teknis	12,13,14,15,17,16

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dikatakan oleh (Sugiyono, 2017:244) bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh

hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

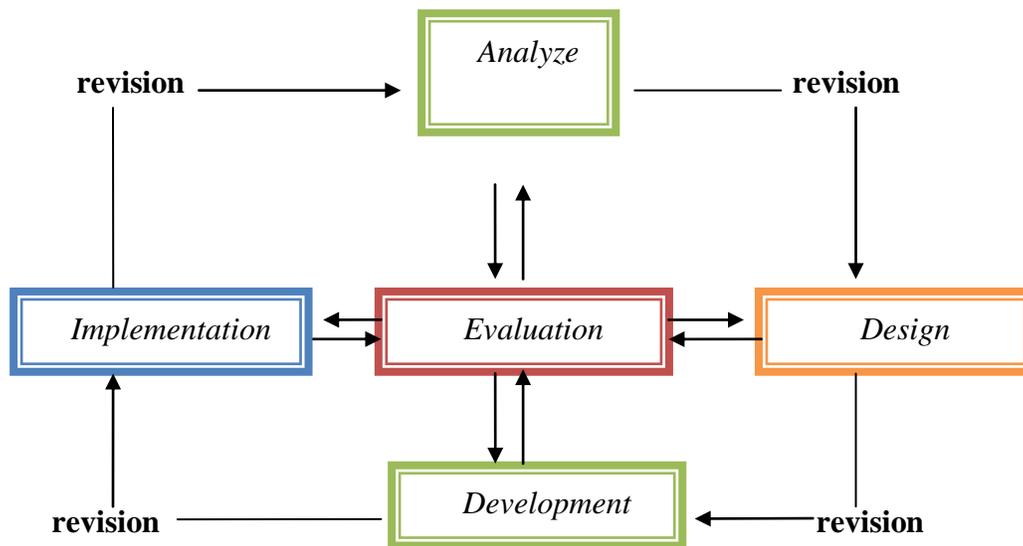
Jenis Penelitian yang digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan metode R&D (*Research and Development*), yang dimana dapat diartikan bahwa metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2017: 297) mengatakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2017: 297) mengatakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan pendapat lain yang diutarakan oleh (Sukmadinata, 2012) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, kemudian dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, serta dapat menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang akan dibuat sehingga menghasilkan produk yang

baru. Dalam hal ini banyak sekali tahapan dan validasi atau pengujian produk. Maka dari itu lakukan penelitian terlebih dahulu agar dapat mengumpulkan data yang akan dibutuhkan, kemudian dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang ingin dibuat.

Model Penelitian dalam penelitian ini yang akan menjadi pendukung dalam mengembangkan produk yaitu menggunakan model ADDIE, yang dimana model ADDIE dikatakan oleh (Tegeh, dkk, 2014: 41) merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE ini menggunakan susunan yang sudah terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.

Model ADDIE ini memiliki beberapa langkah yaitu: (1) Analisis (analyze), (2) Perancangan (design), (3) Pengembangan (development), (4) Implementasi (implementation), dan (5) Evaluasi (evaluation). Dalam model ADDIE dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan yang menghasilkan produk dalam bentuk model, metode pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, dan dapat juga digunakan sebagai strategi pembelajaran. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini dikarenakan sistem dalam prosedur kerjanya yang sistematis dalam setiap langkah-langkahnya. Hal ini dapat membuat langkah tersebut akan mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki, setelah itu diperoleh produk yang sudah efektif. Agar lebih jelas tahapan prosedur pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Dick and Carry 1996)

1. Analisis (*Analyze*)

Untuk tahapan ini, kegiatan yang paling utama ialah dalam menganalisis pengembangan media pembelajaran yang baru, serta dapat menganalisis bagaimana kelayakan produk dan syarat-syarat apa yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2017: 200).

Adapun dalam tahapan analisis terdapat tiga tahapan yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Dalam menganalisis kurikulum, terdapat kompetensi Inti serta kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran.

Untuk penelitian ini menggunakan kurikulum 2013, yang nantinya akan dicapai melalui pengembangan media pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut maka akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.

b. Analisis Materi

Pelajaran IPA dengan materi daur hidup hewan yang didalam proses pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami penjelasan dari guru, dikarenakan guru masih menjelaskan dengan cara metode pembelajaran pembelajaran konvensional saja, dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran terutama pelajaran IPA. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah, guna dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Untuk menganalisis karakteristik siswa akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakter siswa pengguna media yang nantinya akan dikembangkan, pengguna media tersebut yaitu siswa kelas IV. Dalam menganalisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa terdiri dari 2 yaitu: (1) karakteristik umum, contohnya seperti jenis kelamin, kelas berapa, kebiasaan, dan lain-lain.

(2) karakteristik khusus, contohnya seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah *Design* atau artinya yaitu perancangan yang akan dilakukan selanjutnya. Tahapan ini mulai merancang media pembelajaran pop up book sesuai dengan analisis yang terdapat ditahapan sebelumnya. Tahapan perancangan ini digunakan untuk menentukan gambar-gambar atau warna-warna apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan media *pop up book*, serta menentukan isi materi yang ada didalamnya. Pada tahapan ini peneliti akan menyiapkan instrumen yang nantinya akan digunakan untuk menilai media pembelajaran *pop up book* yang dikembangkan. instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kinerja suatu produk yang telah dikembangkan yaitu berbentuk angket untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk.

3. Pengembangan(*Development*)

Tahap ke 3 selanjutnya pengembangan, untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perencanaan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. Untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berupa mengukur kevalidan, kepraktisan produk dan yang terakhir mengukur keefektifan produk.

Pada pelajaran IPA materi daur hidup hewan menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

4. Implementasi(*Implementation*)

Tahap ke 4 ini membahas mengenai implementasi pada produk, untuk itu produk yang akan diujicobakan dilakukan di kelas IV pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian untuk menguji kualitas produk berupa *pop up book* pada materi daur hidup hewan. Penyampain materi pembelajaran akan disampaikan melalui penggunaan produk yaitu *pop up book*. Dalam tahapan implementasi ini pastinya akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan serta keefektifan produk yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi(*Evaluation*)

Tahapan yang terakhir ini membahas mengenai evaluasi dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. tahapan ini untuk melihat bagaimana sistem belajar yang dibuat sudah berhasil atau belum,berhasil. Dalam tahapan ini, kepraktisan produk serta keefektifan produk media pembelajaran *pop up book* yang sudah dikembangkan akan diukur.

Teknik analisis data yang akan digunakan untuk penelitian ini di ukur dengan instrumen berdasarkan aspek kualitas, antara lain:

1. Validitas berdasarkan *expert judgement* (validator)

Kevalidan media pembelajaran *pop up book* diperoleh dengan berdasarkan hasil analisis data lembar penilaian media pembelajaran oleh validator. Analisis kevalidan dilakukan sebagai berikut:

- a. Tabulasi data oleh validator yang terdiri dari dosen ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 1,2,3,4, dan 5 (skala Likert 1-5).
- b. Setelah itu konversi skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian. Skor maksimal ideal ialah 5, maka didapatkan klasifikasi penilain media pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan

Rentang Nilai	Kriteria
76% - 100%	Sangat valid
56% - 75%	Valid
40% - 55%	Kurang Valid
0-39%	Tidak Valid

(Sumber: Radian, 2012)

2. Dalam kepraktisan untuk penilaian kelayakan media melalui respon siswa, berikut rumus yang akan digunakan yaitu menurut (Sugiyono, 2017 : 94)

$$\text{Persentasi nilai rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai yang diperoleh = Total nilai respon siswa pada setiap item pertanyaan

NRS maksimum = Banyaknya seluruh responden

Tabel 4.1 Kategori Presentase Respon Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Keterangan
1.	$81\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$61\% \leq NR \leq 80\%$	Baik
3.	$41\% \leq NR \leq 60\%$	Cukup
4.	$21\% \leq NR \leq 40\%$	Kurang
5.	$0 \leq NR \leq 20\%$	Sangat Kurang

(Sumber: Kartini & Putra, 2020)

Tabel 4.2 Kategori Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<20%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto, 2014 : 35)

Tabel 4.3 Kategori Kepraktisan Media

Interval	Kategori
76%-100%	Sangat Praktis
61%- 75%	Praktis
46%-60%	Cukup Praktis
31%-45%	Kurang Praktis
15%-30%	Tidal Praktis

(Sumber: Aperta & Amini, 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar. Adapun dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar pada pelajaran IPA siswa kelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal, yaitu: (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

a. Analisis Kurikulum

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDN 104280 Desa Pulau Gambar. Adapun kurikulum yang berlaku di dalam sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013, adapun

yang telah dijelaskan dalam rumusan indikator berdasarkan kompetensi dasar pada pembelajaran IPA dengan materi Daur Hidup Hewan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis Kompetensi Mata Pelajaran IPA Kelas IV

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup metamorfosis sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya	3.2.2 Mengidentifikasi siklus hidup metamorfosis tidak sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar. 4.2.1 Membuat skema siklus pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

b. Analisis Materi

Pada tahapan ini peneliti menentukan materi apa saja yang akan dicantumkan di dalam media pembelajaran *pop up book*. Materi-materi yang telah ditentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang ada. Berikut materi yang tercantum dalam media *pop up book* ialah ” Daur Hidup Hewan (Metamorfosis)”.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SDN.104280 Desa Pulau Gambar yang berjumlah 28 siswa, yang dimana 13 siswa berjenis laki-laki dan 15 siswa berjenis perempuan yang rata-rata sudah mempunyai umur 10 tahun. Dimana pada umur tersebut siswa membutuhkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa pada tahapan ini menyukai pembelajaran dengan bermain sehingga pembelajaran yang dibangun tidak menjadi monoton dan membosankan bagi siswa.

Dengan demikian hasil observasi menyatakan bahwa siswa di SDN.104280 Desa Pulau Gambar, sebagian besar mata pencaharian orang tua siswa ialah seorang petani dan ibu mereka adalah buru harian di sawah, sehingga sering tidak berada dirumah. Hal ini mengakibatkan siswa kurang diperhatikan dan lebih banyak waktu bermain diluar rumah. Siswa yang kesehariannya terbiasa untuk bermain akan berdampak pada proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang fokus pada kegiatan pembelajaran di kelas. Maka untuk itu, diperlukan pengembangan media-media yang beragam untuk menarik perhatian siswa dalam minat belajarnya.

2. Tahap Desain (*design*)

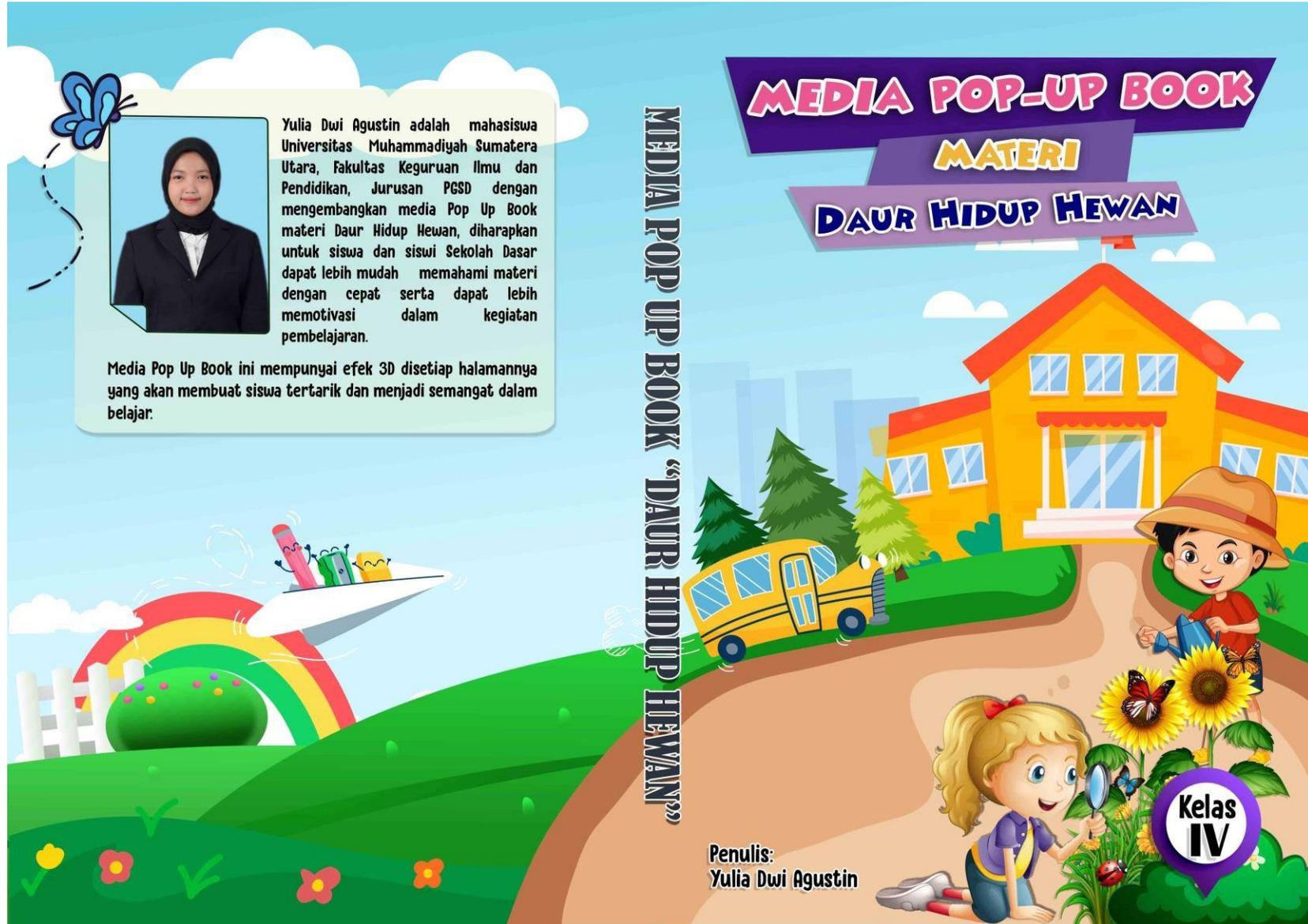
Pada tahapan kedua dari model ADDIE ini ialah tahap desain, yang dimana pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa *pop up book*. Dalam mendesain atau merancang media pembelajaran *pop up book* memiliki beberapa tahapan yaitu:

a. Desain awal produk *pop up book*

Pada tahap ini perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain awal media yaitu membutuhkan aplikasi Microsoft Word. Kemudian untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* didukung dengan aplikasi lain untuk mendesain dan mengedit gambar-gambar. Aplikasi lainnya yaitu photoshop serta didukung juga oleh aplikasi Freepiik.

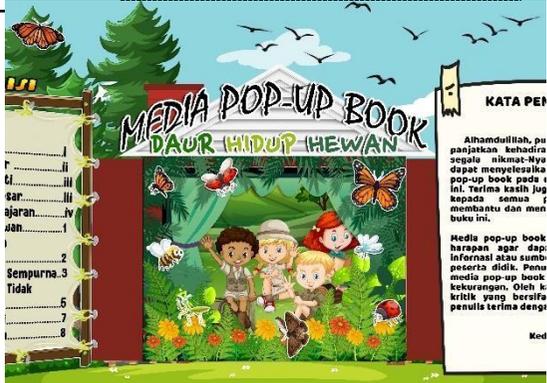
Berikut ini desain awal yang telah dibuat untuk media pembelajaran *pop up book* berupa Prototipe.

COVER



HALAMAN MUKA 1

BACKGROUND HLM 1



BUKAAN KE KIRI



**JUDUL POP UP DG ILUSTRASI ANAK SEKOLAH DI JENDELA KELAS
TEHNIK M-VOLD**

BUKAAN KE KANAN



ISI DAFTAR ISI

ISI KATA PENGANTAR

HALAMAN MUKA 2

KOMPETENSI INTI

1. Menalar dan menganalisis ajaran agama yang ditamainya
2. Memiliki sikap disiplin tanggung jawab, peduli, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memiliki wawasan kehalal dengan nilai-nilai keagamaan, sosial, budaya dan estetika dalam kehidupan yang kaya budaya, agama, ras, suku bangsa, dan kemampuan di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Memiliki wawasan kehalal dalam hal-hal yang alam, lingkungan, dan gaya dalam karya yang artistik, dalam gerakan yang mempromosikan nilai-nilai dan budaya luhur yang memuat nilai-nilai keagamaan, sosial, budaya, dan estetika.

TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta menjelaskan dengan urutan dengan urutan waktu.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

KOMPETENSI INTI

KI 1 – KI 4

KOMPETENSI DASAR

DIBUKA KE ATAS

KD 3.2

KD 4.2

TUJUAN PEMBELAJARAN

BISA DILEBARKAN KE KANAN

TEKNIK WATERFALL (BISA DITARIK KESAMPING)



HALAMAN MUKA 3

ADA ILUSTRASI
POP UP ANAK MEMBAWA
JUDUL "DAUR HIDUP HEWAN"



BACKGROUND HLM 3



TEHNIK V- FOLD
KOMBINASI

MACAM-MACAM
METAMORFOSIS

TEHNIK WATERFALL
(KE SAMPING)



PENGERTIAN DAUR
HIDUP



ILUSTRASI POP UP JUDUL METAMORFOSIS SEMPURNA

TEHNIK V-FOLD



DIBUKA KE KIRI

PENJELASAN PENGERTIAN METAMORFOSIS SEMPURNA

ILUSTRASI POP UP GAMBAR KUPU-KUPU, DAN ADA KARTU YANG BISA DIAMBIL, BERISI GAMBAR METAMORFOSIS KATAK BESETA PENJELASANNYA DI BELAKANGNYA

DAUR HIDUP NYAMUK

PENJELASAN METAMORFOSIS NYAMUK



ILUSTRASI POP UP GAMBAR KATAK, DAN ADA KARTU YANG BISA DIAMBIL, BERISI GAMBAR METAMORFOSIS KATAK BESETA PENJELASANNYA DI BELAKANGNYA

**ILUSTRASI POP UP JUDUL
METAMORFOSIS TDK
SEMPURNA
TEHNIK V-FOLD**



BACKGROUND HLM 5



**PENJELASAN PENGERTIAN DAN
CONTOH HEWAN
METAMORFOIS TDK SEMPURNA**

**DISETIAP DAUR ADA KARTU
YANG BISA DIAMBIL BERISI
PENJELASAN**

**DAUR HIDUP
BELALANG
TEHNIK
WATERFALL**

**DAUR HIDUP
CAPUNG
TEHNIK
WATERFALL**

**DAUR HIDUP
KECOA
TEHNIK
WATERFALL**

**ILUSTRASI POP UP
TEHNIK V-FOLD**

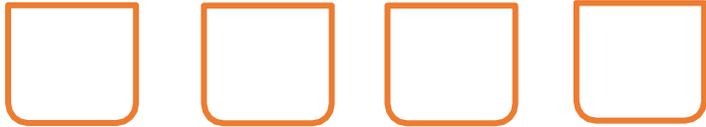


BACKGROUND HLM 6



RANGKUMAN

**GAME SUSUN
KARTU**



a. Merancang *pop up book*

Pada tahapan awal, peneliti terlebih dahulu menentukan materi yang digunakan pada media yang akan dikembangkan, setelah itu merancang desain *pop up book*, dengan menentukan letak-letak gambar dan warna untuk mendukung tampilan *pop up book* serta tidak lupa untuk mencari background yang sesuai tema yang telah kita pilih, dikarenakan peneliti mengambil materi metamorfosis maka peneliti desain menjadi background dengan tema alam.

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan draft yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan ajar, adapun bahan pelajaran IPA kelas IV SD dan sumber dari buku yang relevan.

Pada tahap ini, media pembelajaran yang masih berbentuk draft kemudian dikembangkan menjadi produk yang sebenarnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan pembuatan media pembelajaran *pop up book* misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Dalam hal ini untuk mencari contoh gambar, ilustrasi, font, dan lain-lain menggunakan website freepik.com yang kemudian di edit kembali dengan menggunakan photoshop. Setelah di edit kemudian di cetak sesuai kebutuhan, untuk bentuk *pop up book* dirancang dengan bentuk dua dimensi agar gambar dapat berdiri pada saat halamn buku dibuka.

b. Pemilihan kertas

Dalam pemilihan kertas haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan, agar nantinya gambar yang diinginkan tercapai sesuai harapan. Pada penelitian ini untuk membuat media pembelajaran pop up book peneliti memilih jenis kertas Art Paper A3 dengan ukuran 29,7x42 cm untuk di setiap halamannya.

c. Memilih Bahan

Berikut bahan-bahan yang akan digunakan dan dibutuhkan pada saat membuat pop up book yaitu:

1. Cutter Pen
2. Cutting Matt
3. Gunting
4. Doubel tip
5. Kertas Art Paper A3(ukuran 29,7x42cm)

d. Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan, adapun instrument yang divalidasi yaitu: instrument ahli materi, instrument ahli desain media, instrument ahli bahasa dan instrument keefektifan media, yaitu: angket respon siswa.

e. Menyusun Silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan sebagai pengarah kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran, adapun RPP yang telah disusun terlampir pada (lampiran 2).

1. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap ketiga pada model ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini memiliki tujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media *pop up book* yang telah didesain. Setelah sudah mendapatkan sebuah penilaian kelayakan media pembelajaran yang berbentuk *pop up book* direvisi sesuai dengan kritik dan saran oleh validator. Pada penilaian validator terbagi menjadi tiga validator yaitu Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen ahli materi, Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd sebagai dosen ahli bahasa, Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen ahli media.

a. Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi ialah dengan menilai isi sebuah materi pembelajaran yang terdapat pada produk pengembangan media pembelajaran *pop up book*, validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan agar menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen yang berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala *likert*, dengan ketentuan “Sangat Baik=5”, “Baik=4”, “Cukup=3”, “Kurang=2, dan “Sangat Kurang=1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut. Sebelum melakukan validasi, validator ahli materi melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran *pop up book* yang telah dibuat peneliti.

No.	Revisi Materi	Pertemuan
1.	Memperbaiki cover ditambah nama dosen pembimbing dan logo umsu	1
2.	Memperbaiki susunan materi yang ada pada tiap halaman media.	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli materi untuk media pembelajaran *pop up book* mendapatkan kategori baik.

Tabel 4.5 Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
Kualitas Isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	3	4
	2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas.	3	4
	3. Konsep-konsep yang dijelaskan singkat sehingga mudah dipahami	4	4
Keterlaksanaan	4. Kesesuaian materi dengan subjek penelitian	3	5
	5. Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	4	4
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh siswa	4	5
Keakuratan materi	7. Keakuratan contoh	3	5
	8. Keakuratan gambar	4	5
	9. Keakuratan konsep dan definisi	4	4
Kualitas penyampaian materi	10. Penyampaian materi secara menarik	5	5
	11. Penyampaian materi disajikan secara runtut	5	5
Tampilan visual	12. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	5	5
	13. Penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai dengan PUEBI (Pedoman umum ejaan bahasa indonesia)	5	5
	14. Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi.	3	4
Jumlah		55	64

$$\text{Persentase nilai rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 91\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan dengan ahli materi pertemuan kedua menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 91% kategori sangat valid

Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Validasi ahli desain media

Sebelum melakukan validasi, validator ahli desain media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis *pop up book* yang telah dibuat oleh peneliti.

No.	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Petunjuk penggunaan masih belum lengkap	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan dengan ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
Penyajian Media	1. Tampilan media menarik dan mudah dibawa	5	5
	2. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	5	5
Desain Isi	3. Desain isi pad buku bervariasi	5	5
	4. Gambar yang telah disajikan dalam media pop up book dapat memperjelas materi	4	5
Tampilan khusus	5. Penggunaan komposisi warna tampilan media pop up book menarik	4	5
	6. Kesesuaian ukuran huruf pada media pop up boook yang akan digunakan pada siswa kelas IV SD	4	5
Kemudahan penggunaan	7. Kemudahan saat pengoperasiannya	5	5
	8. Media pop up book mudah digunakan secara individu ataupun kelompok	3	4
Kualitas cetakan	9. Kualitas cetakan pada media pop up book sudah bagus	4	5
	10. Ketajaman cetakan warna	5	5
	11. Kerapian pemotongan bentuk dan penjilidan	4	5
	12. Kesesuaian ukuran pada media dengan memiliki standar ISO	5	5
	13. Gambar yang digunakan berkualitas	4	5
Desain cover	14. Desain sampul telah menggambarkan isi buku	4	5
	15. Desain sampul menarik tidak membosankn untuk yang melihat.	5	5
Jumlah		66	74

$$\text{Persentasi nilai rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 99\%$$

Berdasarkan hasil validasi media diatas yang sudah diberikan oleh ahli desain media pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa media yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 99% kategori sangat valid

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Validasi ahli bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi ahli bahasa yang dimana produk yang sudah selesai kemudian dilakukan sebuah validasi dengan menggunakan lembar kusioner yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Validasi produk oleh satu dosen ahli yaitu Amin Basri, S.Pd.I ,M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, diminta untuk menjadi validator karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk bagian bahasa, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 17 Mei 2023.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif penilaian				
		5	4	3	2	1
Lugas	1. Ketepatan struktur	✓				
	2. Keefektifan kalimat	✓				
	3. Kebakuan istilah	✓				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4. Ketepatan ejaan	✓				
	5. Ketepatan tata bahasa	✓				
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa		✓			
	7. Kesesuaian perkembangan intelektual siswa	✓				
Kemudahan kalimat untuk dipahami	8. Kalimat dalam buku tidak terlalu panjang sehingga mudah dipahami	✓				
	9. Ukuran huruf dalam kalimat tidak terlalu besar atau kecil	✓				

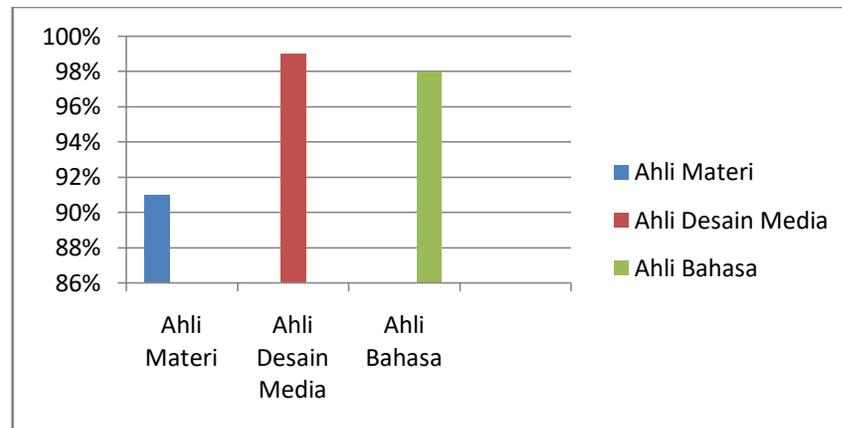
$$\text{Persentasi nilai rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 98\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli bahwa bahasa yang ditampilkan sangat valid dengan persentase 98% kategori sangat valid.

Gambar 3.2 Hasil rekapan validasi antara lain sebagai berikut.



Dari gambar 3.2 bahwa persentase kelayakan media pembelajaran *pop up book* dapat ditinjau melalui aspek validasi ahli materi yang telah mendapatkan rata-rata 91% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya validasi ahli media mendapatkan rata-rata 99% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi yang terakhir yaitu validasi ahli bahasa yang dimana telah mendapatkan rata-rata 98% sebagai kategori sangat layak untuk digunakan.

2. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini yang akan dilakukan ialah implementasi media. Implementasi dalam kegiatan ini digunakan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Beberapa tahap implementasi produk yaitu : 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 28 orang siswa yang diambil dari kelas IV SD

Negeri 104280 Desa Pulau Gambar. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu wali kelas IV . Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian
1.	Tampilan halaman pada cover media menarik	5
2.	Penempatan tata letak (judul, subjudul, teks, gambar)	5
3.	Setiap judul media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media	4
4.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca media	5
5.	Keberadaan gambar dalam media dapat menyampaikan isi materi	5
6.	Perpaduan antar gambar dan tulisan dalam media menarik perhatian siswa	5
7.	Media yang telah dibuat menggunakan bahasa yang komunikatif.	4
8.	Media menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
9.	Media menggunakan struktur kalimat yang jelas	5
10.	Media menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa	5
11.	Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi	5
12.	Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD	4
13.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
14.	Media membantu siswa menemukan konsep materi	5
15.	Materi pada media mudah dipahami siswa	5
Jumlah		72

$$\text{Persentasi nilai rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 96\%$$

Berdasarkan hasil uji coba pendidik diatas yang telah diberikan oleh wali kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop up book* dengan persentase nilai 96% dapat dikategori sangat valid.

Dengan demikian media pembeajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas IV dapat diterapkan dan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran ini dilakukan oleh beberapa siswa kelas IV. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran *pop up book* ini dengan menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No.	Siswa	Data Mentah	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	FA	75	0,75	75%	Baik
2.	LK	84	0,84	84%	Sangat Baik
3.	M	96	0,96	96%	Sangat Baik
4.	FGT	96	0,96	96%	Sangat Baik
5.	DA	87	0,87	87%	Sangat Baik
6.	NI	94	0,94	94%	Sangat Baik
7.	N	84	0,84	84%	Sangat Baik
8.	A	86	0,86	86%	Sangat Baik
9.	Z	93	0,93	93%	Sangat Baik
10.	A	94	0,94	94%	Sangat Baik
11.	R	95	0,95	95%	Sangat Baik
12.	FH	81	0,82	81%	Sangat Baik
13.	FC	83	0,83	83%	Sangat Baik
14.	EDP	94	0,94	94%	Sangat Baik
15.	AAF	90	0,90	90%	Sangat Baik
16.	BP	92	0,92	92%	Sangat Baik
17.	DA	95	0,95	95%	Sangat Baik
18.	TAB	94	0,94	94%	Sangat Baik
20.	TA	92	0,92	92%	Sangat Baik
21.	RA	96	0,96	96%	Sangat Baik
22.	FA	96	0,96	96%	Sangat Baik
23.	ADS	87	0,87	87%	Sangat Baik
24.	AE	83	0,83	83%	Sangat Baik
25.	TAW	93	0,93	93%	Sangat Baik
26.	I	81	0,81	81%	Sangat Baik
27.	DAA	96	0,96	96%	Sangat Baik
28.	NA	86	0,86	86%	Sangat Baik
Jumlah			2.517	89,8%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kepraktisan siswa yang telah disajikan pada tabel 4.9 dapat dihitung dengan rata-rata penilaian produk media pembelajaran *pop up book* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata} &= \frac{2.517}{28} \\ &= 89,8\%\end{aligned}$$

Hasil uji coba kepraktisan siswa yang dilakukan oleh 28 orang siswa dari IV SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar, diketahui bahwa media pembelajaran *pop up book* mendapatkan hasil penilaian 2.517 dengan persentase 89,8% dikategorikan sangat baik dan media dapat digunakan. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan sangat layak digunakan untuk pelajaran IPA di kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar.

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan revisi produk, yang dimana revisi produk ini dilakukan untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya. Saat menguji penggunaan suatu produk, peneliti sebagai produsen produk harus selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk sesuai dengan sistem kinerja dalam hal ini. Berikut pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dari komentar dan masukan dari validator sebagai berikut:

a. Revisi produk berdasarkan ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa

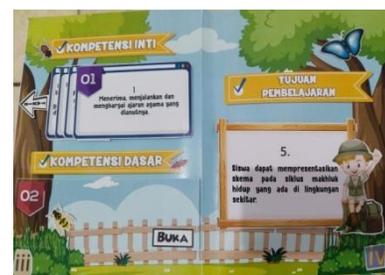
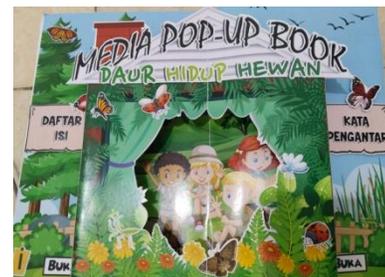
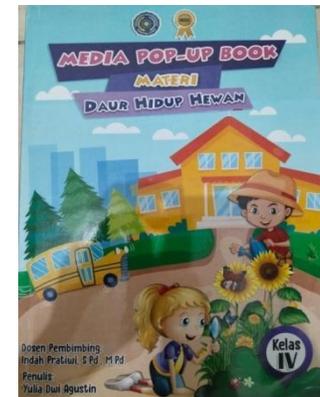
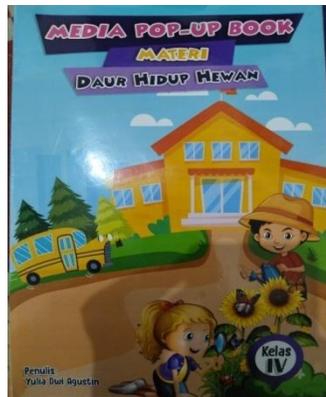
Adapun beberapa komentar dan saran perbaikan dari 3 validator, sebagai berikut:

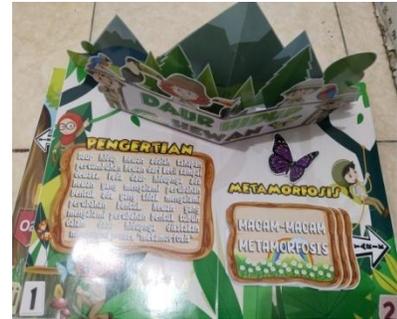
1. Validator materi telah memberikan komentar dan saran mengenai materi yang disajikan pada produk dimana untuk memperbaiki susunan materi yang masih berantakan pada tiap halaman *pop up book* serta pada cover *pop up book* disarankan untuk meletakkan logo UMSU dan nama dosen pembimbing.
2. Validator desain media memberikan komentar terkait petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran *pop up book* yang masih belum lengkap sehingga ditakutkan siswa kebingungan dalam penggunaan media tersebut.
3. Validator bahasa juga memberikan komentar terkait tabel skala likert yang salah, maka harus memperbaiki nilai dengan menyesuaikan skala likert nya.

b. Hasil revisi produk

Berikut hasil akhir produk setelah melakukan revisi

Sebelum Revisi





A. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian, dinyatakan pada bagian ini mengemukakan pembahasan hasil penelitian pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran *pop up book* yang dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan siswa di SDN.104280 Desa Pulau Gambar, sebagai berikut:

Pada tahap pengembangan (*development*) yang meliputi validasi dari tiga dosen ahli, yaitu: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam hal ini diketahui bahwa hasil validasi dari ahli materi sebesar 91% (sangat baik), hasil validasi ahli media sebesar 99% (sangat baik) dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 98% (sangat baik). Maka dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran *pop up book* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 87% (sangat baik). Hasil uji coba dengan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran *pop up book* dalam pelajaran IPA.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Arsyad (2014:8) menyatakan bahwa teori Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke

yang paling baik abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1.

Arsyad (2013:13) mengemukakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh dengan pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak maka semakin abstrak media penyampain pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak haru dari pengalaman langsung, namun dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh sebab itu ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan”.

Stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan kembali fakta dan konsep. Gambaran dari penjelasan di atas sejalan dengan gambaran yang telah dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 30%. Berdasarkan teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop up book* (visual) dapat membantu proses pembelajaran peserta didik karena dalam tampilan *pop up book* memuat materi dan gambar mengenai materi yang dipelajari.

B. Keterbatasan Penelitian

Di dalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasa masih banyak mengalami kekurangan dan keterbatasan. Penulisan skripsi masih belum dikatakan sempurna, karena sebagai penulis pemula, peneliti tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyesuaikan penelitian ini banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkain pelaksanaan penelitian sampai pengolahan data.

Disamping itu, ada keterbatasan lain seperti buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu pula keterbatasan dalam instrument yang digunakan, dilihat dari penggunaan angket yang tidak semua siswa mengisinya dengan bersungguh-sungguh.

1. Pengembangan media pembelajaran *pop up book* hanya menyajikan materi daur hidup hewan, sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan terhadap materi lainnya.
2. Hasil penelitian sangat bergantung pada kejujuran responden dalam menjawab angket respon penelitian.
3. Penelitian pengembangan ini agar mendorong atau memotivasi seorang guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah dan dapat menggunakannya dengan baik karena media yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *pop up book* dapat disimpulkan bahwa :

1. Kelayakan media pembelajaran *pop up book* dapat ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan yang terakhir ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 91% (sangat layak), hasil validasi ahli media sebesar 99% (sangat layak), dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 98% (sangat layak). Setelah melakukan validasi dan berdasarkan hasil validasi yang dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa pada media pembelajaran *pop up book* layak digunakan.
2. Hasil kepraktisan media pembelajaran *pop up book* untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 96% dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon siswa diperoleh dengan nilai total keseluruhan sebesar 89,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *pop up book* termasuk dalam kriteria media pembelajaran “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi daur hidup hewan (metamorfosis).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *pop up book* ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Media pembelajaran *pop up book* hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pelajaran IPA, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

3. Bagi Peneliti

Perlunya penambahan evaluasi yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *pop up book* untuk meningkatkan kualitas pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Fitri, N. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(4), 226–239. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisodt Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD.5, 1025-1032
- Aqid, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Bluemel, Nancy Larison, R. H. T. (2012). *pop up book a guide for teachers and librarians california*. ABC-CLJO-LLC. <https://books.google.co.id/books?id=vIJeUBr8aU8C&pg=PA14&dq=pop->
- D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis Teknik Dan Perkembangan Buku Pop-Up. *Narada: Jurnal Desain Dan Seni*, 6(1), 129. <https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.007>
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- Dimiyati, M. (2015). *belajar dan pembelajaran* (5th ed.). Rineka Cipta.
- Himayaturhman, E. (2019). Penguasaan materi media pembelajaran dalam upaya menyiapkan guru yang mampu menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5, 10–21.

- Ika Lestari, R. N. F. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21. <https://doi.org/10.21009/pip.301.3>
- Iskandar, S. M. (2016). *Pendidikan IPA*. Maulana Sardiman.
- Khadijah, Arbian St, Hasan, Kamruddin, P. Y. . (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 200–209.
- Kustandi, C. and Sutjipto, B. (2016). *media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4(1): 12-19
- Made Tegeh, Nyoman Jampel, K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Miftah, M. (2022). Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 25–31. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1425>
- Mudyahardjo, R. (2014). *Pengantar Pendidikan sebuah studi awal tentang dasar-dasar pendidikan pada umumnya dan pendidikan di Indonesia* (9th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2020). JURNAL ILMIAH AQUINAS p-ISSN: 2615-7683 e-ISSN: 2714-6472. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 306–315.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meliani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120.

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7997/3956>

- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144.
- Nurtita, T. (2018). pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, MISYKAT. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 3 (1), 171–210.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (N. Amalia (ed.); 1st ed.). Umsu PRESS.
https://www.google.co.id/books/edition/IPA_untuk_Pendidikan_Guru_Sekolah_Dasar/_So_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=IPA+sebagai+produk&pg=PT11&printsec=frontcover
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rizka Desriani, Kiki Ardila Naution, A. P. (2020). *Metamorfosis teks eksplanasi dalam kehidupan*. GUEPEDIA.
- Safri, M., Sari, A., & Marlina, D. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 107–113. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Sanaky, H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaubaka Dipantara.
- Sani, R. A. (2019). *strategi belajar mengajar* (1st ed.). Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar* (pertama). DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Siregar A, R. E. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 5(1), 10–21.
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537–1547.
- Sugiyono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (20th ed.). ALFABETA.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sukmadinata. (2012). *metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Umi, C. (2016). *Cepat Kuasai IPA SD/MI Kelas IV, V, VI*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wandah, W. (2017). *Desain dan pemograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wisudawati, Asi Widi, Sulistyowati, E. (2014). *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN.104280 Desa Pulau Gambar

Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Kelas/ Semester : IV/II

Alokasi Waktu : 2x35 menit

Pembelajaran : 2

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

C. Indikator

- 3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup metamorfosis sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
- 3.2.2 Mengidentifikasi siklus hidup metamorfosis tidak sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.2.1 Membuat skema siklus pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.2.2 Mendiskusikan urutan skema pada siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.2.3 Mempresentasikan skema pada siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah mendengarkan penjelasan guru melalui media *pop up book* siswa dapat mengetahui siklus hidup metamorfosis sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

2. Setelah mendengarkan penjelasan guru media *pop up book* siswa dapat mengetahui siklus hidup metamorfosis tidak sempurna pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru melalui media *pop up book* siswa dapat membuat skema siklus pada makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan guru melalui media *pop up book* siswa dapat mendiskusikan urutan pada skema siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.
5. Setelah mendengarkan penjelasan guru melalui media *pop up book* siswa dapat mempresentasikan skema pada siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

E. Materi Pembelajaran

Siklus hidup hewan

F. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber Belajar:

- Buku Pedoman Guru Tema: Cita-citaku kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Pedoman siswa Tema: Cita-citaku kelas IV (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Media Pembelajaran: Media *Pop Up Book* tentang daur hidup hewan

G. Metode Pembelajaran

Diskusi, dan tanya jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa serta mengajak siswa siswa untuk berdoa bersama-sama. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Sebelum memulai pembelajaran guru memeriksa kerapian pakainsiswa 4. Guru meminta siswa untuk bernyanyi sesuai materi yang akan dipelajari hari ini yaitu dengan nyanyian “Telur-telur, ulat-ulat, kepompong, kupu-kupu, terbang yang jauh”. 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Setelah menyanyikan lagu tersebut, guru menanyakan kepada siswa, apakah semua hewan memiliki pertumbuhan awal dari sebuah telur?, dan siswa saling memberi pendapatnya masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah itu guru menyajikan materi menggunakan media <i>pop up book</i>, dengan membahas tentang mendeskripsikan siklus makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar, contohnya, kupu-kupu, nyamuk, kecoa, belalang, dan lain-lain. 2. Sebelum mengetahui proses siklus makhluk hidup. guru menjelaskan terlebih dahulu apakah yang dimaksud dengan daur hidup hewan? 3. Kemudian guru menanyakan pemahaman siswa terhadap penjelasan materi yang sudah disampaikan, setelah itu siswa diminta guru untuk menyebutkan hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan 	90 Menit

	<p>metamorfosis tidak sempurna.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kemudian siswa mengamati kembali gambar yang tersedia di dalam media <i>pop up book</i> tentang siklus hidup hewan pada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. 5. Guru menguji pemahaman pada siswa dengan cara menunjuk siswa secara acak, kemudian siswa diminta untuk mengurutkan siklus hidup hewan menggunakan media <i>pop up book</i> yang sudah di sediakan. 6. Setelah itu guru membagi siswa secara berkelompok, dan guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai metamorfosis kupu-kupu, katak, nyamuk, kecoa, belalang, lalat, capung dengan bimbingan guru. 7. Setelah itu guru meminta perwakilan dari kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil pengamatan yang telah didiskusikan bersama. 8. Guru memberi penguatan tentang jawaban peserta didik yang telah dijelaskan sebelumnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan hasil lembar kegiatannya. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi hari ini. 3. Setelah itu guru memberi penguatan pembelajaran tentang metamorfosis hewan. 4. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama sebelum pulang. 5. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa, dan memberi salam 	15 Menit

I. Penilaian/Assesmen

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja dengan rubrik penilain.

Mengetahui
Kepala Sekolah,



SRI AJI S. Pd
NIP. 19740201 200502 2001

Pulau Gambar, Mei 2023
Guru Kelas IV



Fitri Hayati Lestari, S. Pd.I
NIP. 19910418 201903 2010

Peneliti



Yulia Dwi Agustin

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 6 : Cita-Citaku

Subtema 2 : Hebatnya Cita-Citaku

Semester : II (Dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai Anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai Anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai Anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman Umat beragama di masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancarai anggota keluarga. Mengamati lingkungan tempat tinggal. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong royong integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain. <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet (Gurumaju.com) Lingkungan

	<p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman</p>				<p>Sikap peserta didik saat dirumah, dan di sekolah.</p> <p>Pengetahuan Tes Tertulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami gaya dan gerak • Mengetahui tempo pada lagu • Mengetahui jenis teks fiksi • Mengetahui gaya dan kecepatan gerak • Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal • Memahami keragaman karakteristik individu di lingkungan 		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

		<p>karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.2 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam Kehidupan sehari-hari.</p>				<p>Keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami tokoh utama dan tokoh tambahan • Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fiksi • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi . 		
Bahasa Indonesia	<p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat</p> <p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukkan tokoh-tokoh yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks cerita fiksi • Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. • Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan. 		<p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah dan gerak benda. 		

		terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat. 4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.		<ul style="list-style-type: none"> • Membaca tentang keadaan dan mata pemcaharian penduduk pada suatu daerah. • Mengidentifikasi berbagai jenis cerita fiksi 		<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu dengan tempo • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak beda. • Membacakan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. • Menuliskan keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fiksi anggota keluarga. • Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian 		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya dengan gerak pada peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda • Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda. 				

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaab serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar provinsi.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di</p>	<p>3.2.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal. • Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi. 		<p>penduduk sesuai dengan tempat tinggal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. • Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi • Mengomunikasikan kegemaran anggota keluarga. 		
--------------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>	<p>pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi tempo pada lagu. • Mengomunikasikan tokoh utama tambahan 		
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

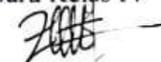
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyajikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Mengidentifikasi dan memahami tanda tempo dan tingi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 4.2.1 Mengidentifikasi dan menyesuaikan tinggi rendah nada pada teks lagu daerah dengan tepat. 4.2.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat	• Tanda tempo dan tinggi rendah nada	• Menyanyikan lagu dengan tempo. • Mengidentifikasi kan tempo pada lagu.				
--------------------------	--	--	--------------------------------------	---	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sri Abim, S.Pd
NIP. 19740201 200502 2001

Pulau Gambar, 31 Mei 2023

Guru Kelas IV



Fitri Hayati Lestari, S.Pd.I

NIP. 19910418 2019 03 2 010

Lampiran 3

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN
MEDIA *POP UP BOOK* PADA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN**

Tanggal : 17 Mei 2023
Nama Validator : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd
Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media *pop up book* pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait keayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilain.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Kualitas Isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD.		✓			
	2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas.		✓			
	3. Konsep-konsep yang dijelaskan singkat sehingga mudah dipahami.		✓			
Keterlaksanaan	4. Kesesuaian materi dengan subjek penelitian	✓				
	5. Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian		✓			
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh siswa.	✓				
Keakuratan materi	7. Keakuratan contoh	✓				
	8. Keakuratan gambar	✓				
	9. Keakuratan konsep dan definisi		✓			

Kualitas penyampaian materi	10. Penyampaian materi secara menarik	✓				
Kualitas penyampaian materi	11. Penyampaian materi disajikan secara runtut	✓				
Tampilan Visual	12. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan	✓				
	13. Penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai dengan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indonesia).	✓				
	14. kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi.		✓			

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penialain dari materi diatas, terhadap IPA mrnggunakan media pop up book pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) ini dinyatakan.

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

Perbaiki sesuai arahan.

Medan, 17 Mei 2023

Validator

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023

Nama Validator : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pop up book pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait keayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilain.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Penyajian Media	1. Tampilan media menarik dan mudah dibawa	✓				
	2. Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	✓				
Desain Isi	3. Desain isi pada buku bervariasi	✓				
	4. Gambar yang telah disajikan dalam media <i>pop up book</i> dapat memperjelas materi	✓				
Tampilan khusus	5. Penggunaan komposisi warna tampilan media <i>pop up book</i> menarik.	✓				
	6. Kesesuaian ukuran huruf pada media <i>pop up book</i> yang akan digunakan pada siswa kelas IV SD	✓				

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Kemudahan penggunaan	7. Kemudahan saat pengoperasiannya.	✓				
	8. Media <i>pop up book</i> mudah digunakan secara individu ataupun kelompok.		✓			
Kualitas cetakan	9. Kualitas cetakan pada media <i>pop up book</i> sudah bagus	✓				
	10. Ketajaman cetakan warna	✓				
	11. Kerapian pemotongan bentuk dan penjilidan.	✓				
	12. Kesesuaian ukuran pada media dengan memiliki standar ISO	✓				
	13. Gambar yang digunakan berkualitas.	✓				
Desain Cover	14. Desain sampul telah menggambarkan isi buku	✓				
	15. Desain sampul menarik tidak membosankan untuk yang melihat	✓				

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari media diatas, seperangkat media pembelajaran yang berbentuk media pop up book pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) ini dinyatakan.

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

Medan, 17 Mei 2023

Validator

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023
Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd
Profesi : Dosen Bahasa Indonesia

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pop up book pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait keayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilain.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif pilihan				
		5	4	3	2	1
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	✓				
	2. Keefektifan kalimat	✓				
	3. Kebakuan istilah	✓				
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4. Ketepatan ejaan	✓				
	5. Ketepatan tata bahasa	✓				
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa		✓			
	7. Kesesuaian perkembangan intelektual siswa.	✓				
Kemudahan kalimat untuk dipahami	8. Kalimat dalam buku tidak terlalu panjang sehingga mudah dipahami	✓				
	9. Ukuran huruf dalam kalimat tidak terlalu besar atau kecil.	✓				

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penialain dari bahasa yang digunakan terhadap pelajaran IPA menggunakan media pop up book pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) ini dinyatakan.

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/ Saran Perbaikan :

Perbaikan sedikit dengan
Nilai mengesekuita lintast

Medan, 17 Mei 2023

Validator


Amin Basri, S.Pd.T, M.Pd

Lampiran 6

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Feby RA ANGGITA

No. Absen :

Kelas : 4 (empat) SD

Petunjuk Untuk Pengisian :

- a. isilah terlebih nama, kelas, serta no absen
- b. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- c. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.
- d. Mintalah penjelasan pada guru, jika terdapat pertanyaan yang belum jelas
- e. Mohon di isi dengan kejujuran.

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahasa dalam <i>pop up book</i> sederhana dan mudah dimengerti.		✓			
2.	Materi pada media <i>pop up book</i> menarik	✓				
3.	Materi daur hidup hewan yang diajarkan dengan media <i>pop up book</i> mudah untuk dipahami			✓		
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>pop up book</i> sangat mudah untuk digunakan		✓			
5.	Media <i>pop up book</i> dapat saya gunakan secara mandiri.		✓			
6.	Dengan penggunaan media <i>pop up book</i> , saya dapat lebih paham mengenai daur hidup hewan (metamorfosis)			✓		
7.	Ketika mengerjakan ide atau gagasan saya lebih mudah untuk menggunakan media pembelajaran IPA.				✓	
8.	Saya mendapatkan pengetahuan yang baru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran.		✓			
9.	Saya merasa senang mempelajari materi daur hidup hewan (metamorfosis) dengan media <i>pop up book</i> yang digunakan.					
10.	Penyajian materi dapat mendorong siswa terlibat menjadi aktif pada pembelajaran.				✓	
11.	Media pembelajaran <i>pop up book</i> dapat memberikan motivasi saya untuk giat belajar.	✓				
12.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media <i>pop up book</i> mudah saya baca.		✓			
13.	Warna pada media menarik	✓				
14.	Saya menyukai tampilan pada halaman cover serta isi yang terdapat dalam media <i>pop up book</i>		✓			
15.	Saya menyukai gambar-gambar yang tersedia pada media <i>pop up book</i>			✓		

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
	sehingga dapat membantu saya dalam memahami isi pada materi.				✓	
16.	Petunjuk penggunaan dalam media jelas				✓	
17.	Halaman dalam media <i>pop up book</i> disajikan secara berurutan sesuai dengan dengan urutan materinya.		✓			
18.	Saya tidak bosan ketika sedang menggunakan media <i>pop up book</i> ini dalam pembelajaran IPA materi daur hidup hewan (metamorfosis).	✓				
19.	Saya bisa memahami materi pelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> ini.			✓		
20.	Saya memperhatikan guru pada saat menerangkan atau menjelaskan peajaran IPA		✓			

Lampiran 6

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : NURAINI
No. Absen : -
Kelas : IV Empat

Petunjuk Untuk Pengisian :

- Isilah terlebih nama, kelas, serta no absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.
- Mintalah penjelasan pada guru, jika terdapat pertanyaan yang belum jelas
- Mohon di isi dengan kejujuran.

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahasa dalam <i>pop up book</i> sederhana dan mudah dimengerti.	✓				
2.	Materi pada media <i>pop up book</i> menarik					✓
3.	Materi daur hidup hewan yang diajarkan dengan media <i>pop up book</i> mudah untuk dipahami				✓	
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>pop up book</i> sangat mudah untuk digunakan			✓		
5.	Media <i>pop up book</i> dapat saya gunakan secara mandiri.	✓				
6.	Dengan penggunaan media <i>pop up book</i> , saya dapat lebih paham mengenai daur hidup hewan(metamorfosis)	✓				
7.	Ketika mengerjakan ide atau gagasan saya lebih mudah untuk menggunakan media pembelajaran IPA.		✓			
8.	Saya mendapatkan pengetahuan yang baru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran.				✓	
9.	Saya merasa senang mempelajari materi daur hidup hewan (metamorfosis) dengan media <i>pop up book</i> yang digunakan.					
10.	Penyajian materi dapat mendorong siswa terlibat menjadi aktif pada pembelajaran.	✓				
11.	Media pembelajaran <i>pop up book</i> dapat memberikan motivasi saya untuk giat belajar.	✓				
12.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media <i>pop up book</i> mudah saya baca.	✓				
13.	Warna pada media menarik	✓				
14.	Saya menyukai tampilan pada halaman cover serta isi yang terdapat dalam media <i>pop up book</i>	✓				
15.	Saya menyukai gambar-gambar yang tersedia pada media <i>pop up book</i>	✓				

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
	sehingga dapat membantu saya dalam memahami isi pada materi.	✓				
16.	Petunjuk penggunaan dalam media jelas	✓				
17.	Halaman dalam media <i>pop up book</i> disajikan secara berurutan sesuai dengan dengan urutan materinya.	✓				
18.	Saya tidak bosan ketika sedang menggunakan media <i>pop up book</i> ini dalam pembelajaran IPA materi daur hidup hewan (metamorfosis).		✓			
19.	Saya bisa memahami materi pelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> ini.			✓		
20.	Saya memperhatikan guru pada saat menerangkan atau menjelaskan pelajaran IPA	✓				

Lampiran 6

Lembar Angket Respon Siswa

Nama : MIRA

No. Absen :

Kelas : Kelas 4

Petunjuk Untuk Pengisian :

- Isilah terlebih nama, kelas, serta no absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.
- Mintalah penjelasan pada guru, jika terdapat pertanyaan yang belum jelas
- Mohon di isi dengan kejujuran.

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Penggunaan bahasa dalam <i>pop up book</i> sederhana dan mudah dimengerti.	✓				
2.	Materi pada media <i>pop up book</i> menarik		✓			
3.	Materi daur hidup hewan yang diajarkan dengan media <i>pop up book</i> mudah untuk dipahami	✓				
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>pop up book</i> sangat mudah untuk digunakan		✓			
5.	Media <i>pop up book</i> dapat saya gunakan secara mandiri.	✓				
6.	Dengan penggunaan media <i>pop up book</i> , saya dapat lebih paham mengenai daur hidup hewan (metamorfosis)	✓				
7.	Ketika mengerjakan ide atau gagasan saya lebih mudah untuk menggunakan media pembelajaran IPA.		✓			
8.	Saya mendapatkan pengetahuan yang baru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran.	✓				
9.	Saya merasa senang mempelajari materi daur hidup hewan (metamorfosis) dengan media <i>pop up book</i> yang digunakan.		✓			
10.	Penyajian materi dapat mendorong siswa terlibat menjadi aktif pada pembelajaran.	✓				
11.	Media pembelajaran <i>pop up book</i> dapat memberikan motivasi saya untuk giat belajar.	✓				
12.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada media <i>pop up book</i> mudah saya baca.	✓				
13.	Warna pada media menarik	✓				
14.	Saya menyukai tampilan pada halaman cover serta isi yang terdapat dalam media <i>pop up book</i>	✓				
15.	Saya menyukai gambar-gambar yang tersedia pada media <i>pop up book</i>	✓				

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
	sehingga dapat membantu saya dalam memahami isi pada materi.					
16.	Petunjuk penggunaan dalam media jelas	✓				
17.	Halaman dalam media <i>pop up book</i> disajikan secara berurutan sesuai dengan dengan urutan materinya.	✓				
18.	Saya tidak bosan ketika sedang menggunakan media <i>pop up book</i> ini dalam pembelajaran IPA materi daur hidup hewan (metamorfosis).	✓				
19.	Saya bisa memahami materi pelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> ini.	✓				
20.	Saya memperhatikan guru pada saat menerangkan atau menjelaskan pelajaran IPA	✓				

Lampiran 7

INSTRUMEN RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *POP UP BOOK* PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN. 104280 DESA PULAU GAMBAR

Nama : Fitri Hayati Lestari, S.Pd.I

Tanggal : 31 Mei 2023

Tema 6 : Cita-citaku

Subtema 2 : Hebatnya Cita-citaku

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media *pop up book* pada materi daur hidup hewan (metamorfosis) yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait keayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilain.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Tampilan media pembelajarn	1. Tampilan halaman pada cover media menarik					
	2. Penempatan tata letak (judul, subjudul, teks, gambar)					
	3. Setiap judul media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media					
	4. Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam membaca media					
Dilengkapi gambar-gambar yang sesuai materi	5. Keberadaan gambar dalam media dapat menyampaikan isi materi					
	6. Perpaduan antar gambar dan tulisan dalam media menarik perhatian siswa					
Tata tulisan bersifat jelas dan mudah dipahami oleh siswa	7. Media yang telah dibuat menggunakan bahasa yang komunikatif.					
	8. Media menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					
	9. Media menggunakan struktur					

	kalimat yang jelas					
	10. Media menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa					
Materi yang ada sesuai dengan materi pembelajaran KD dan indikator	11. Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi					
	12. Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD					
Materi media pembelajaran diuraikan dengan jelas	13. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
	14. Media membantu siswa untuk menemukan konsep materi					
Materi mudah dipahami siswa	15. Materi pada media mudah dipahami oleh siswa					

Pulau Gambar, Mei 2023
Guru Kelas IV



Fitri Hayati Lestari, S. Pd.I
NIP. 19910418 201903 2 010

Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Uji Kepraktisan Media Pada Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai																				
1	FA	4	5	3	4	4	3	2	4	5	2	5	4	5	4	3	2	4	5	3	4	75
2	LK	4	5	4	4	5	5	4	5	4	3	4	3	2	4	5	5	4	5	4	5	84
3	M	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
4	FGT	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	96
5	DA	5	5	4	3	2	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	87
6	NI	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	94
7	N	5	1	2	3	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	84
8	A	4	3	5	2	5	4	3	5	5	2	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	86
9	Z	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	93
10	A	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	94
11	R	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	95
12	FH	5	3	5	5	2	3	5	3	5	4	5	5	3	1	5	5	5	5	5	2	81
13	FC	5	4	5	3	1	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	3	5	83
14	EDP	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	94
15	AAF	4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	90
16	BP	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	92
17	DA	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	95
18	TAB	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	94
19	AA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	94
20	TA	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	92
21	RA	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
22	FA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	96
23	ADS	5	5	4	3	2	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	87
24	AE	4	5	5	4	3	5	4	5	4	3	4	3	2	4	5	5	4	5	4	5	83
25	TAW	5	4	5	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	93
26	I	3	4	5	5	3	5	4	3	5	3	3	4	5	5	5	4	3	5	4	3	81
27	DAA	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	96
28	NA	4	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	4	5	86

Lampiran 9 Dokumentasi

DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL



Gambar 01.
Foto bersama wali kelas IV



Gambar 02.
Foto bersama siswa/i kelas IV



Gambar 03.
Melihat proses pembelajaran siswa/I kelas IV

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 04.

Foto Bersama Kepala Sekolah



Gambar 05.

Foto menggunakan media



Gambar 06

Foto pembagian kelompok



Gambar 07

siswa belajar menggunakan media



Gambar 08.

Siswa memahami materi dengan media



Gambar 09.

Foto kelompok belajar siswa



Gambar 10

Foto Bersama Wali Kelas IV



Lampiran 10

Yulia Dwi Agustin : Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

ORIGINALITY REPORT

21% SIMILARITY INDEX	20% INTERNET SOURCES	11% PUBLICATIONS	13% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	11%
2	Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	1%
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
4	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
6	edukatif.org Internet Source	<1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%

Lampiran 11



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yulia Dwi Agustin
 N P M : 2002090301P
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 135

IPK = 3,78

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kab. Serdang Bedagai	
	Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kec. Serba Jadi, Kab. Serdang Bedagai	
	Dampak Positif Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kec. Serba Jadi, Kab. Serdang Bedagai	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Januari 2023

Hormat Pemohon,

Yulia Dwi Agustin

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12

FORM K 2
 <p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar, Kab. Serdang Bedagai"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Januari 2023

Hormat Pemohon,


Yulia Dwi Agustin

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1316/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Yulia Dwi Agustin**
N P M : 2002090301 P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *POP-Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 13 Maret 2024

Medan, 20 Sya'ban 1444 H
13 Maret 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyuchita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Yulia Dwi Agustin
 NPM : 2002090301P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *POP UP BOOK* pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02 Januari 2023	Acc Judul Proposal Skripsi	
31 Januari 2023	Bimbingan I, II, III, spasi, halaman, lampiran	
07 Februari 2023	Bimbingan II Revisi: Daftar isi, tabel, Gambar, uji validitas ahli	
28 Februari 2023	Bimbingan III Revisi: Lampiran, rangkai	
28 Februari 2023	Bimbingan IV Revisi: Daftar pustaka, rangkai, Pop up book, validasi	
06 Maret 2023	Acc Proposal Skripsi	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 6 Maret 2023

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *POP UP BOOK* pada Pelajaran
IPA Kelas IV SDN 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Ditejui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Yulia Dwi Agustin
NPM : 2002090301P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Pop UP Book pada Pelajaran
IPA Kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar Kab. Serdang
Bedagai

Pada hari Selasa, tanggal 04 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas


Hran Dahniel S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor	: 1792 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023	Medan, 28 Syawal	1444 H
Lamp	: ---	19 Mei	2023 M
Hal	: Permohonan Izin Riset		

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDN.104280 Desa Pulau Gambar Serdang Bedagai
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama	: Yulia Dwi Agustin
N P M	: 2002090301P
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN. 104280 Desa Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 18



PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN SERBA JADI
SEKOLAH DASAR NEGERI NOMOR 104280 PULAU GAMBAR
Alamat Dusun XII Desa Pulau Gambar Kec. Serbajadi Kab. Serdang Bedagai Kode Pos 20985

SURAT KETERANGAN
Nomor : 18.11.14/34 /SD.04/2023

Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Riset

Kepada Yth
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di-

Tempat
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 1792/II-3-AU/UMSU-02/F/2023, Hal: Izin mengadakan Riset pada bulan Mei 2023, maka Kepala Sekolah SD Negeri 104280 dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Yulia Dwi Agustin
NPM	: 2002090301P
Tempat/Tanggal Lahir	: Pulau Gambar, 09 Agustus 2001
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat	: Desa Pulau Gambar Dusun XII Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai

Benar telah melakukan Riset di SD Negeri 104280 pada bulan Mei 2023, dalam rangka memenuhi penugasan mata kuliah Skripsi dengan Judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN. 104280 DESA PULAU GAMBAR Kab. SERDANG BEDAGAI"**
Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Kepala SDN. 104280 Pulau Gambar



SRIATUN, S.Pd
NIP. 19740201 200502 2 001

Lampiran 19

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Yulia Dwi Agustin
Npm : 2002090301P
Tempat dan Tanggal Lahir : Pulau Gambar, 09 Agustus 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Desa Pulau Gambar Dusun XII

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Rusli
Nama Ibu : Suharni
Alamat : Desa Pulau Gambar Dusun XII, Kabupaten Serdang Bedagai

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 104280 Desa Pulau Gambar Tamat Tahun 2013
2. SMP Negeri 2 Pegajahan Tamat Tahun 2016
3. SMK AKP Galang Tamat Tahun 2019
4. Tahun 2019-2023, Tercatat Sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Agustus 2023

Hormat saya

Yulia Dwi Agustin