

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran sebagai komponen terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih interaktif. Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan sebuah informasi berupa materi pembelajaran sehingga fokus dan perhatian peserta didik diarahkan pada kegiatan proses pembelajaran.² Apabila pemanfaatan media pembelajaran digunakan dengan optimal, namun kurang didukung penyampaian verbal maka pemahaman peserta didik kurang maksimal. Mata Pelajaran yang memiliki unsur kebudayaan dalam materinya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial yang biasanya disebut dengan IPS. Mata pelajaran IPS merupakan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik agar mempermudah pendidik dalam memahami materi yang akan diajarkan. Dan yang lebih penting setelah dipelajari pembelajaran IPS diharapkan peserta didik dapat nilai yang melebihi KKM.

Pada kenyataannya yang terlihat secara umum, mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap membosankan serta monoton sehingga peserta didik mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung. Selain itu, dalam pembelajaran IPS materinya juga banyak, bersifat kompleks, abstrak, dan dalam penyampaian materinya juga pendidik kurang memanfaatkan

² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

media pembelajaran sebagai alat menyampaikan materi. Pembelajaran juga masih dominan menggunakan ceramah dan monoton sehingga siswa merasa jenuh. Untuk mengatasi kejenuhannya peserta didik lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan sibuk dengan aktifitasnya masing-masing sehingga peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk pada tanggal 23 September 2022, permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV yaitu ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru yang hanya mengajarkan menggunakan media buku paket siswa, media IPS masih kurang dan sangat jarang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik menjadi tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan metode yang disampaikan oleh pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab pada saat pembelajaran berlangsung.³

Hal ini berdampak pada kemampuan kognitif peserta didik yang merasa cepat bosan, tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan membuat peserta didik tidak semangat dalam belajar. Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab masih dianggap guru sebagai metode yang baik untuk mengajarkan materi pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan tersebut didukung dengan kemampuan kognitif siswa yang rendah. Hal

³ Wawancara dengan Nurul Hidayatul M,S.Pd.I, Guru Kelas MI Al-Mubarak Bulu Babadan, Nganjuk 23 September 2022.

ini ditunjukkan dengan hasil tes formatif peserta didik dengan pencapaian 24% siswa telah mencapai KKM, sedangkan 76% siswa belum mencapai KKM.⁴

Seharusnya, dalam memperbaharui pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan media pembelajaran *pop up book*. Begitu pula dengan kemampuan kognitif siswa kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk masih belum meningkat dengan baik. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran, media yang digunakan kurang menarik dan cenderung monoton. Pembelajaran tersebut membuat peserta didik cenderung mudah bosan dan kurang memahami informasi yang disampaikan guru. Tentu, hal ini berdampak pada indikator pencapaian kognitif peserta didik belum dapat berkembang dengan baik.

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik, diperlukan adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV MI Al Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk yang cenderung antusias dengan media pembelajaran berbentuk visual. Media *pop up book* dipilih sebagai media yang tepat digunakan peserta didik untuk belajar IPS. Penggunaan media *pop up book* ini diintegrasikan dengan permainan yaitu permainan *maze*. Permainan *Maze* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar sambil bermain, berpikir kritis, dan memecahkan suatu masalah. Hal ini didukung oleh pendapat Vigotsky dalam Sujiono yang mengatakan dari berpikir anak dapat membantu memecahkan masalah, seorang yang mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya, anak-anak akan mencoba mencari jalan keluar dari permainan yang

⁴ Ibid.

sedang dikerjakannya dan memperluas kemampuan.⁵ Selain itu menurut Hartati, dkk mengatakan bermain adalah kegiatan yang digunakan oleh anak untuk melupakan ekspresi, pelampiasan ketegangan, dan menirukan peran orang yang dia kagumi atau yang dia jadikan guru. Jadi dengan kata lain bermain itu adalah aktivitas yang penuh dengan nuansa keriangannya yang memiliki tujuan yang melekat didalamnya untuk kegembiraan dan kesenangan.⁶ Salah satu media pembelajaran yang bisa membantu menangani masalah belajar peserta didik kelas IV MI Al Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk yaitu dengan media pembelajaran *pop up book* berbasis permainan *maze*.

Beberapa hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Mata Pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar memberikan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *Pop-Up Book* efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III.⁷ Sesuai pandangan Dzuanda berpendapat bahwa *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi atau 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika setiap halamannya dibuka.⁸

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran menggunakan Media *Pop Up Book* yang telah dilakukan oleh Andriana dan Yuliana menyatakan bahwa siswa dalam penelitian Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar memberikan hasil bahwa

⁵ Sujiono and Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Indeks, 2013), 114.

⁶ Tamara Widya Nurkusuma, "Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 5, no. 1 (2017): 111.

⁷ Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamonangan Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 2 (2018): 212.

⁸ Muhammad Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 140, <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.

Penggunaan *pop up book* dalam uji coba perluasan sudah berhasil diaplikasikan dalam pembelajaran.⁹ Hal ini akan mendorong peneliti untuk melakukan tinjauan penelitian terhadap Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Permainan. Kebaharuan *pop up book* yang dibuat dalam penelitian ini yaitu *pop up book* sejenis permainan, khususnya permainan *maze*. Menurut Khomariyah permainan *maze* adalah permainan sejenis puzzle yang berbentuk alur atau jalur-jalur yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang bermanfaat untuk melatih konsentrasi, koordinasi tangan dan mata, dan melatih motorik halus.¹⁰ Media *pop up book* ini diinginkan dapat menumbuhkan jiwa belajar dan membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Media *pop up book* untuk pembelajaran IPS ini ditunjang dengan komposisi media berbasis kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif juga merupakan salah satu aspek yang sangat penting pada masa perkembangan peserta didik.¹¹ Hal ini selaras dengan media *pop up book* yang dapat menunjang kemampuan kognitif siswa kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyu Ningtyas, dkk tentang pengembangan media *Pop Up Book* untuk mata pelajaran IPA bab siklus air dan peristiwa alam sebagai penguatan kognitif siswa, yang mana penelitian tersebut

⁹ Febriani, Encep Andriana, and Rina Yuliana, "Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD* 15, no. 1 (2021): 65.

¹⁰ Zahratul Qalbi et al., "Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita Di TK Negeri 1 Padang Baru," *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (2020): 289, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.1013>.

¹¹ Farista Fitriana Nurul Arfiani and Eva Latipah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman," *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 12, no. 2 (2021): 39.

dilaksanakan di kelas V SDN Tegal Besar 1 Jember yang berjumlah 27 orang dengan memperoleh hasil penelitian yaitu media *pop up book* yang telah dikembangkan dinyatakan valid dengan perolehan tingkat kevalidan dari ahli media sebesar 96,59%, ahli materi sebesar 97,36%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Pop Up Book* layak digunakan serta efektif membantu selama proses pembelajaran.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian pengembangan dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Permainan Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Al-Mubarak Pada Mata Pelajaran IPS.*”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *pop up book* berbasis permainan *maze* pada pembelajaran IPS subtema 1 jenis-jenis pekerjaan?
2. Bagaimana kelayakan media *pop up book* berbasis permainan *maze* dalam pembelajaran IPS pada subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media *pop up book* berbasis permainan *maze* pada pembelajaran IPS subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan?

¹² Tri Ningtyas, Punaji Setyosari, and Henry Praherdiono, “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 4, <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media *pop up book* berbasis permainan *maze* pada pembelajaran IPS subtema 1 jenis-jenis pekerjaan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *pop up book* berbasis permainan *maze* pada pembelajaran IPS subtema 1 jenis-jenis pekerjaan.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media *pop up book* berbasis permainan *maze* pada pembelajaran IPS subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *pop up book* sesuai dengan materi, secara rinci maka spesifikasinya sebagai berikut :

1. *Pop up book* sesuai dengan materi pembelajaran kelas IV dengan sub tema jenis-jenis pekerjaan.
2. Media pembelajaran berbentuk *pop up book* didesain dengan bentuk tiga dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka.
3. Media pembelajaran *pop up book* dapat digunakan secara berkelompok maupun individu.
4. Bagian *pop up book* meliputi aspek materi, aspek bahasa dan gambar, dan aspek evaluasi atau penilaian melalui permainan *maze*.
5. Bentuk media pembelajaran *pop up book* mempunyai ukuran kertas yaitu panjang 29,7 cm x lebar 21 cm dengan menggunakan kertas A4 sedangkan halaman terdiri dari 15 halaman.
6. Media *pop up book* menggunakan kertas *Art Paper A4*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS Kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk melalui pengembangan media *pop up book*.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media *pop up book* diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan. Serta menumbuhkan kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, menambah wawasan yang dapat dijadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya, serta untuk mengetahui kelayakan media dan hasil pembelajaran *pop up book* berbasis permainan *maze* pada kemampuan kognitif siswa yang sudah dikembangkan bersama kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran bagi pendidik dalam proses pembelajaran IPS.

2) Mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

1) Peserta diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada pembelajaran IPS.

2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada pembelajaran IPS.

d. Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan kualitas pendidik dan lulusan di MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, serta mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran *pop up book* memiliki asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan mencakup sebagai berikut :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi atau anggapan dasar adalah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian.¹³ Asumsi memiliki keterkaitan terhadap penelitian, yang akan membahas terkait dengan dugaan terhadap objek yang diteliti yang diperlukan sebagai arah untuk pelaksanaan penelitian yang akan terbukti dengan menghasilkan suatu produk dari pengembangan ini. Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah :

¹³ Ahmad Irfan, "Asumsi-Asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan Sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam," *Forum Ilmiah* 15, no. 2 (2018): 293, <https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/9.-Asumsi-Asumsi-Dasar-Ilmu-Pengetahuan-Sebagai-Basis-Penelitian-Pendidikan-Islam.pdf>.

- a. Belum ada media pembelajaran berbasis *pop up book*, terutama pada pembelajaran IPS di MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
- b. Media pembelajaran sebatas globe dan atlas yang digunakan pada materi tertentu, sehingga belum tersedia media pembelajaran pembelajaran *pop up book* tersendiri pada materi sub tema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV di MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
- c. Media pembelajaran *pop up book* dikembangkan secara kreatif, sehingga menarik perhatian siswa untuk berfikir agar memberikan pengalaman menyenangkan untuk peserta didik dalam belajar sambil bermain.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan adalah sebuah kondisi dan situasi yang tidak dapat dihindari yang dapat mempengaruhi hasil produk yang dikembangkan. Menurut Tehubijuluw, keterbatasan dalam ruang lingkup kajian yang terpaksa dilakukan karena alasan-alasan prosedural teknik penelitian, ataupun karena faktor sumber daya. Keterbatasan penelitian berupa kendala yang bersumber dari adat, tradisi, etika, dan kepercayaan yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mencari data yang diinginkan.¹⁴ Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Peneliti menfokuskan pembuatan produk media pembelajaran *pop up book* berbasis permainan *maze* bagi peserta didik kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

¹⁴ Tehubijuluw Zacharias, Wenno, and Samson Laurens, *Metode Penelitian Sosial Teori Dan Aplikasi* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66–67.

- b. Uji coba dilakukan di MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
- c. Materi pembelajaran dibatasi pada materi pembelajaran IPS kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan dengan mengambil materi pada sub tema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah dari masing-masing variabel yang dipakai dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah. Sesuai dengan judul penelitian, yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Berbasis Permainan Maze Pada Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Al-Mubarak Pada Mata Pelajaran IPS” adalah tentang pengembangan desain atau produk media *pop up book* untuk menentukan kemampuan kognitif siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggalnya dengan tepat pada pembelajaran IPS. Penulis memilih penelitian ini di kelas IV MI Al-Mubarak Bulu Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk agar lebih fokus dan memudahkan penelitian pengembangan media *pop up book* untuk menentukan kemampuan kognitif siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan lingkungan tempat tinggalnya dengan tepat pada pembelajaran IPS. Untuk itu peneliti juga perlu memberi penegasan operasional sebagai berikut :

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan peningkatan, memperbarui dan memodifikasi media pembelajaran sebagai alat perantara penyampaian materi yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah komunikasi pada saat proses pembelajaran.

b. Media *Pop Up Book*

Media *pop up book* adalah media 3 dimensi yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah

gambar yang timbul serta buku yang dapat berdiri tegak yang membutuhkan interaksi gerakan membuka, menutup, menarik dan memutar untuk mendapatkan sensasi membaca yang berbeda dengan buku bacaan biasa.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial yang berdasarkan fenomena kegiatan manusia yang disederhanakan dan disajikan secara ilmiah.

d. Permainan *Maze*

Permainan *maze* adalah permainan yang menggunakan lajur-lajur berliku dan sempit yang bisa saja ditemukan jalan buntu atau rintangan di dalamnya.

e. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan tahapan kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang dia dapatkan. Perkembangan kognitif meliputi proses mengingat, pemecahan masalah, dan juga pengambilan keputusan.

H. Penelurusan Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung judul dan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, maka adapun penelitian terdahulu (*prio research*) yang relevan terhadap permasalahan ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan penelitian dari Ningtyas, dkk yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa” dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi, dan diuji tanggapan siswa. Hasil evaluasi ahli media mendapatkan nilai 96 sedangkan ahli materi mendapatkan skor 97, dengan rata-rata keseluruhan 4,3

dengan kategori sangat baik. Peneliti mengemukakan bahwa hasil nilai akhir adalah peneliti menghasilkan produk media *pop up book* yang sah dan layak digunakan serta efektif membantu selama proses pembelajaran.¹⁵

Relevansi penelitian ini dengan peneliti terletak pada media yang digunakan dan metode penelitian. Yaitu sama-sama menggunakan media *Pop Up Book*, sedangkan untuk metode penelitian menggunakan *research and Development (R&D)*. Adapun perbedaannya terletak pada objeknya yaitu pada penelitian Ningtyas, dkk pada mata pelajaran IPA sedangkan objek penelitian peneliti mata pelajaran IPS. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek penelitian yaitu pada penelitian Ningtyas, dkk pada siswa kelas V sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV MI.

Berdasarkan penelitian dari Khoiriyah dan Sari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Pada Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018” dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi. Hasil evaluasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 87% sedangkan ahli materi IPA mendapatkan skor 83,7% . Hasil angket yang diberikan oleh siswa untuk mengetahui keterterapan media menunjukkan rata-rata skor sebesar 95,2 dan angket observasi pembelajaran sebesar 86,6%. Hasil yang dicapai siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berada di atas KKM yakni sebesar 95,3 sehingga dapat

¹⁵ Ningtyas, Setyosari, and Praherdiono, “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa.”

dinyatakan bahwa media *Pop Up Book* efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas III SD.¹⁶

Relevansi penelitian Khoiriyah dan Sari dengan peneliti terletak pada metode yang digunakan yaitu *research and Development* (R&D). Adapun perbedaan pada penelitian Khoiriyah dan Sari dengan peneliti adalah subjek yang digunakan yaitu penelitian Khoiriyah dan Sari pada kelas 3 sedangkan subjek penelitian peneliti siswa kelas IV. Adapun perbedaan lainnya yaitu pada objek penelitian yaitu pada penelitian Khoiriyah dan Sari pada pelajaran IPA sedangkan objek penelitian peneliti pada pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian A'yun, dkk yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 07 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022" peneliti mengemukakan bahwa media *Pop Up Book* muatan IPS mendapat kriteria sangat valid sehingga hasil pengembangan media *pop up book* layak digunakan pada kelas IV SD. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu hasil validasi media kepada validator diperoleh presentase 97% dari validasi ahli media, 84% dari ahli materi, dan penilaian 6 orang peserta didik terhadap media *pop up book* mendapat 92%. Sehingga media *pop up book* ini sangat layak digunakan pada kelas IV SD.¹⁷

Relevansi peneliti A'yun, dkk dengan peneliti adalah persamaan subjek, objek, model dan metode serta media yang digunakan. Yaitu subjek yang digunakan adalah pada kelas IV Sekolah Dasar atau MI, objek yang digunakan

¹⁶ Evi Khoiriyah and Eka Yuliana Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Sdn 3 Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2018): 30, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2495>.

¹⁷ Qurrata A'Yun, Nurhasanah, and Moh. Irawan Zain, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 07 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022," *Journal of Science Instruction and Technology* 1, no. 2 (2021): 105.

yaitu pembelajaran IPS, model yang digunakan yaitu model ADDIE, metode yang digunakan yaitu *reseacrh and Development* (R&D) dan media yang digunakan yaitu media *pop up book* .

Berdasarkan penelitian dari Maula dan Suprayitno yang berjudul “Penggunaan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Jatirenggo 1 Glagah Lamongan” mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *pop up book* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dari dua siklus menunjukkan peningkatan. Aktivitas guru dari siklus I sampai II memperoleh presentase sebesar 71,66%, 85,83%. Sedangkan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II memperoleh presentase sebesar 71,87%, 82,29%. Hasil belajar klasikal pada siklus I sampai siklus II 65,62%, 81,25%. Aspek dalam media *pop up book* yang signifikan membuat siswa tertarik, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Dapat diartikan bahwa media *pop up book* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁸

Adapun relevansi penelitian dari Maulana dan Suprayitno dengan peneliti adalah adanya persamaan objek, subjek dan media. Yaitu objek mata pelajaran IPS, subjeknya kelas IV SD/MI dan media yang digunakan yaitu media *Pop Up Book*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu pada penelitian Maulana dan Suprayitno menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan metode peneliti menggunakan *research and Development* (R&D).

¹⁸ Aflahatil Maula and Suprayitno, “Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Jatirenggo I Glagah Lamongan,” *Jpgsd* Volume 07, no. 04 (2019): 3191.

Penelitian dari Fatihah dan Aryanto yang berjudul “Perancangan *Pop-Up Book* Pembelajaran IPS Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SDN Ketintang 1 Surabaya” dalam penelitian ini berbasis kualitatif dengan metode analisis SWOT, dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui proses wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Wawancara dilakukan pada guru kelas IV SDN Ketintang. Tahap uji coba produk dilakukan oleh 3 anak kelas IV SD untuk mengetahui kelayakan pada buku ini. Secara keseluruhan, audiens menyukai buku ini karena ilustrasi yang berwarna dan menarik, serta dengan adanya *pop up* yang interaktif pada materi membuat audiens menjadi mudah memahami dan antusias saat mempelajari materi ini.¹⁹

Adapun relevansi penelitian ini dengan peneliti terletak pada media yang digunakan, subjek dan objek penelitian. Yaitu sama-sama menggunakan media *pop up book*, subjeknya adalah siswa kelas IV SD dan objeknya pembelajaran IPS. Adapun perbedaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu pada penelitian Fatihah dan Aryanto menggunakan penelitian berbasis kualitatif dengan metode SWOT sedangkan metode peneliti menggunakan *research and Development (R&D)*.

Penelitian dari Amalia dan Setiyawati yang berjudul *Application of Pop Up Book Media to Optimize Science Learning Outcomes* menyatakan bahwa penerapan media Pop-up Book dapat meningkatkan hasil belajar materi IPA berbagai hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil penelitian dari tiga siklus menunjukkan peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I siswa yang telah mencapai penguasaan belajar sebesar 39,29% (11 siswa menyelesaikan KKM).

¹⁹ Ayu Mentari Fatihah and Hendro Aryanto, “Perancangan Pop Up Book Pembelajaran Ips Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas Iv Sdn Ketintang 1 Surabaya,” *Jurnal Barik* 3, no. 2 (2022): 66, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.

Pembelajaran penguasaan siklus II sebesar 64,29% (18 mahasiswa menyelesaikan KKM). Pembelajaran penguasaan siklus III mencapai 85,71% (24 mahasiswa menyelesaikan KKM). Hasil belajar yang dicapai siswa pada Siklus III 85,71% sehingga CAR ini dinyatakan berhenti karena telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$ mahasiswa menyelesaikan KKM. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan media buku *Pop-Up* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV MI Ma'arif Kumpulrejo 02 Salatiga.²⁰

Adapun relevansi penelitian dari Amalia dan Setiyawati dengan peneliti adalah adanya persamaan subjek dan media. Yaitu subjek kelas IV SD/MI dan media yang digunakan yaitu media *Pop Up Book*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan objek yang digunakan yaitu pada penelitian Amalia dan Setiyawati menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan metode peneliti menggunakan *research and Development* (R&D). Perbedaan lainnya terletak pada objek yaitu penelitian Amalia dan Setiyawati mata pelajaran IPA sedangkan peneliti mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian dari Antisa dan Zuhdi yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* PELITA *Plus* Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Sekolah Dasar” dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi, dan diuji tanggapan siswa. Hasil evaluasi ahli media mendapatkan 88% sedangkan ahli materi mendapatkan 88%, sedangkan untuk mengetahui kelayakan media melalui uji coba kelompok kecil atau terbatas pada 8 siswa kelas V SD mendapat hasil

²⁰ Aniq Amalia and Dewi Setiyawati, “Application of Pop Up Book Media to Optimize Science Learning Outcomes,” *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education* 2, no. 2 (2020): 143, <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v2i2.3018>.

90,75% dan nilai rata-rata siswa ketika sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media *Pop Up Book PELITA Plus* yaitu 68,7 dan 87,5. Peneliti mengemukakan bahwa media *pop up book PELITA Plus* dapat dikatakan valid dan sangat layak digunakan oleh siswa kelas V SD yang mengalami masalah kesulitan dalam belajar materi kenampakan alam.²¹

Adapun relevansi penelitian ini dengan peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan media *pop up book*. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti adalah dari metode pengembangan yang digunakan penelitian Antisa dan Zuhdi menggunakan metode *Borg and Gall* sedangkan dari peneliti adalah menggunakan model ADDIE. Perbedaan lainnya terletak pada objek yaitu penelitian Antisa dan Zuhdi mata pelajaran IPS materi Kenampakan Alam sedangkan peneliti mata pelajaran IPS materi Jenis-Jenis Pekerjaan. Adapun subjek dari peneliti yaitu Kelas IV MI dan penelitian Antisa dan Zuhdi Kelas V SD.

²¹ Kusumas Tuty Eka Antisa, "Pengembangan Media Pop-Up Book PELITA Plus Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD* 9, no. 3 (2021): 1954, <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65><http://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723><http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>.