

Pengembangan Media Pobosita (Pop Up Book Sistem Tata Surya) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI MI YKUI Sambogunung

Diah Eka Nurlaeli Agustin

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: diyaheka0031@gmail.com

Nataria Wahyuning Subayani

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: nataria.nata@umg.ac.id

Jl. Sumatera No. 101, Gn Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kab. Gresik,
Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi Penulis: diyaheka0031@gmail.com

Abstract. *This study aims to produce positive learning media, identify the feasibility of positive learning media through validity, effectiveness and response. This research is research and development, using the ADDIE model through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This possita media is validated by media experts and material experts. Pobosita media was tested in class VI MI YKUI Sambogunung with 1 trial. After conducting the trial, there is a student response questionnaire filling out and a student learning achievement test to determine the effectiveness of the media posita. The results of the media expert 1 validation test obtained a score of 91.67%, the media expert 2 obtained a score of 95%, the material expert 1 obtained a score of 100%, and the validation of the material expert 2 obtained a score of 96.4% with a very valid category. While the learning outcomes test obtained a score of 90% in the complete category and the results of filling out the student response questionnaire obtained a score of 83.4% in the very good category. Possible media can be said to be feasible after media validation and can be said to be effective after conducting trials.*

Keywords: *Media, Pop Up Book, Solar System*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pobosita, mengidentifikasi kelayakan media pembelajaran pobosita melalui validitas, efektivitas dan respon. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development), dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pobosita ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pobosita diuji cobakan pada kelas VI MI YKUI Sambogunung dengan 1x uji coba. Setelah melakukan uji coba terdapat pengisian angket respon peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan media pobosita. Hasil uji validasi ahli media 1 memperoleh skor 91,67%, ahli media 2 memperoleh skor 95%, ahli materi 1 memperoleh skor 100%, dan validasi ahli materi 2 memperoleh skor 96,4% dengan kategori sangat valid. Sedangkan tes hasil belajar memperoleh skor 90% dengan kategori tuntas dan hasil pengisian angket respon peserta didik memperoleh skor 83,4% dengan kategori sangat baik. Media pobosita dapat dikatakan layak setelah validasi media dan dapat dikatakan efektif setelah melakukan uji coba.

Kata Kunci: Media, Pop Up Book, Sistem Tata Surya

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam yaitu suatu ilmu yang mengajarkan tentang keadaan-keadaan yang ada di alam semesta ini. Ilmu pengetahuan alam menurut Nash (Ilmu et al., 2010) "Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Selanjutnya Nash menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia itu bersifat analitis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain". Di dalam ilmu

pengetahuan alam menyangkut suatu pengetahuan seperti fenomena, konsep, hakikat, proses dan hukum. Ilmu pengetahuan alam memiliki lingkup yang sangat luas, salah lingkup ilmu pengetahuan alam adalah materi tentang sistem tata surya. Sistem tata surya merupakan materi yang menjelaskan tentang kumpulan benda langit seperti matahari dan objek-objek yang bergerak mengelilingi matahari. Peserta didik diharapkan mampu memahami materi ini agar peserta didik dapat mengetahui komponen penyusun benda langit ataupun ciri-ciri benda langit. Pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam bisa diperoleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan guru harus memfasilitasi peserta didik dan juga mengembangkan keterampilan dan sikap berfikir ilmiah tentang lingkungan maupun alam semesta.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Sadiman, dkk (agusti, 2014) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media yang bisa menampilkan sebuah gambaran nyata untuk peserta didik. Salah satu media yang dapat menampilkan gambaran nyata bagi peserta didik yaitu media *pop up book*. *Pop up book* sendiri merupakan media berupa buku yang berbentuk 2 – 3 dimensi sehingga dengan begitu peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Menurut Bluemel dan Taylor (Umam et al., 2019), “pop-up book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya”.

Berdasarkan temuan survei PISA, ada tiga permasalahan penting pendidikan di Indonesia yang harus diatasi yaitu 1.) Permasalahan pertama adalah besarnya jumlah siswa berprestasi rendah. 2.) Tingginya persentase siswa mengulang kelas. 3. Tingginya ketidakhadiran siswa di kelas. (Kemendikbud, 2019). Dari ketiga permasalahan di atas permasalahan yang paling sering ditemukan yaitu tingginya persentase peserta didik berprestasi rendah. Untuk itu perlu adanya keterbaruan pada kegiatan pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih antusias terhadap kegiatan pembelajaran dan diharapkan akan mempengaruhi pemahaman peserta didik yang berakibat pada meningkatnya prestasi peserta didik. Sehingga guru berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar yaitu memilih media, metode, model maupun sumber pembelajaran yang cocok saat proses kegiatan pembelajaran (Setya Nugraha, 2018). Media juga memiliki peranan penting dalam keberlangsungan proses kegiatan belajar mengajar seperti dapat menyajikan pengalaman

belajar yang menarik bagi peserta didik, membangkitkan minat belajar peserta didik dan agar tidak terjadi miskonsepsi. Menurut (Subayani & Nugroho, 2019) miskonsepsi yaitu kekeliruan dalam mempelajari suatu konsep, tidak lengkapnya suatu pemahaman terhadap konsep tersebut dan belum tepatnya dalam memberikan contoh dari suatu konsep tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MI YKUI Sambogunung dengan wali kelas VI terdapat beberapa permasalahan seperti penggunaan metode dan media pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung akibatnya siswa merasa jenuh dan suasana kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan tidak maksimal terlebih pada mata pelajaran IPA, peserta didik sebagian besar berkonsentrasi saat awal kegiatan pembelajaran saja. Selain metode pembelajaran permasalahan lainnya adalah penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan guru saat pembelajaran IPA khususnya materi sistem tata surya kurang bervariasi dan hanya berpusat pada buku teks pelajaran. Sehingga siswa kurang bersemangat saat belajar. Dari data dilapangan 60% siswa sulit memahami mata pelajaran IPA materi sistem tata surya, dikarenakan siswa belum mampu memahami letak maupun ciri-ciri pada sistem tata surya baik planet, benda luar angkasa yang lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yang harus dilakukan yaitu menumbuhkan kembali semangat siswa saat pembelajaran IPA salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

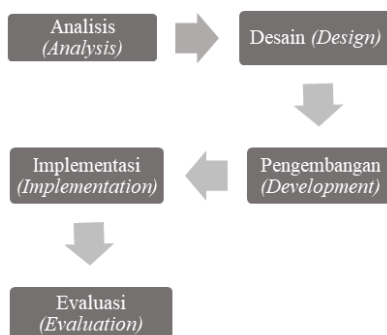
Peneliti memilih media *pop up book* sebagai media yang akan dikembangkan karena mengingat beberapa kelebihan media tersebut, peneliti juga ingin menampilkan sebuah media yang dapat menunjukkan gambar yang menarik dan penjelasan dari materi sistem tata surya dalam sebuah buku 2-3 dimensi sehingga media *pop up book* sistem tata surya dapat menjadi media yang praktis dan menarik, sekaligus dapat menjadi media pelengkap bagi peserta didik saat mempelajari sistem tata surya. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) dengan judul *Pengembangan Media Simulator Sistem Tata Surya Untuk Sekolah Dasar* dengan hasil dari penelitian ini yaitu hasil analisis deskriptif hasil validasi dan data uji diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran simulator tata surya untuk materi tata surya kelas VI di UPT SD Negeri 110 Gresik memenuhi kriteria baik.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *pop up book* untuk peserta didik kelas VI MI YKUI Sambogunung mata pelajaran IPA pada materi sistem tata surya. Pengembangan media ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang aktif dan menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar

peserta didik dan juga dapat meningkatkan pemahaman mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem tata surya. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media POBOSITA (Pop Up Book Sistem Tata Surya pada mata pelajaran IPA kelas VI).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau penelitian R&D (*Research and Development*). Sementara dalam menyusun penelitian ini Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, lima tahapan tersebut yakni analisis(*analysis*), desain(*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini Penelitian ini dilakukan di Sekolah MI YKUI Sambogunung yang beralamatkan di jalan Moh.Hatta Rt.05 Rw.02, Dukun, Sambogunung Kabupaten Gresik Jawa Timur 61155. Waktu Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini yaitu 11 peserta didik kelas VI MI YKUI Sambogunung. Dengan dua validator ahli yakni terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan pop up book yaitu model ADDIE. Berikut adalah bagan prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti dengan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu:



Gambar 1. Bagan Tahapan Penelitian ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018) dengan modifikasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, validasi media pembelajaran, Tes Hasil Belajar, dan angket respon peserta didik. Adapun instrumen yang digunakan yaitu berupa pedoman observasi, pedoman validasi ahli media pembelajaran, pedoman Tes Hasil Belajar, dan pedoman angket respon peserta didik. Dan teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Ahli Media dan Ahli Materi

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis Efektivitas

a. Daya Serap Individual

$$DSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor Maksimal Soal}} \times 100\%$$

b. Ketuntasan Belajar klasikal

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: (Awalia et al., 2019)

c. Analisis Respon Peserta Didik

$$\text{Presentase Peserta Didik: } \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \Sigma) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber Arikunto (2014)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (analysis)

Pada tahap analisis dilakukan melalui beberapa tahapan yang pertama adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, analisis media pembelajaran, dan yang terakhir adalah analisis peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah saat kegiatan pembelajaran. Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di MI YKUI Sambogunung. Tahap analisis matri dilakukan dengan tujuan menentukan materi yang akan digunakan yaitu materi Sistem tata surya pada semester genap tema 9 K.D 3.7 menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Tahap analisis media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Tahap analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain pada pengembangan media poboita ini peneliti akan memilih dan menyusun materi yaitu dari buku kelas VI tema 9 menjelajah angkasa luar subtema 1 keteraturan yang menakjubkan dengan kompetensi dasar 3.7 menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya indikator 3.7.1 mengenal sistem tata surya dengan keingintahuan, 3.7.2 mengetahui karakteristik anggota tata surya dan 3.7.3 mengenal tokoh pada sistem tata surya. selanjutnya peneliti akan memilih gambar yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan juga gambar yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Media pobosita juga dirancang dengan tampilan 2-3 dimensi saat buku dibuka, pada tahap ini peneliti juga membuat prototype sebelum pembuatan prototype peneliti akan menentukan gambar-gambar yang akan di tampilan di prototype agar sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah membuat prototype peneliti menyusun lembar validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik, lembar validasi ahli materi dan ahli media terdiri dari identitas, petunjuk pengisian, lembar penilaian, komentar dan saran, dan terdapat rubrik penilaian sedangkan respon peserta didik terdiri dari identitas, petunjuk pengisian, dan juga lembar penilaian.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Pembuatan draft pop up book

Pada tahap pembuatan draft pop up book ini semua gambar yang sudah sesuai dan juga materi yang telah disusun secara terstruktur akan dimasukkan ke dalam buku pop up, setelah penyusunan isi buku langkah selanjutnya adalah membuat cover depan dan belakang pada pop up book dengan menggunakan aplikasi photoshop dan canva. Pada tahap selanjutnya adalah proses menggambar planet-planet dan benda langit kemudian setelah selesai langkah selanjutnya adalah proses layout untuk desain pada pop up book. Setelah proses menggambar dan juga proses layout desain pada pop up book selanjutnya adalah proses layout untuk dicetak. Setelah selesai dicetak tahap selanjutnya adalah mengukur hasil cetakan untuk dibentuk planet-planet. Tahap selanjutnya yaitu menggunting atau memotong hasil cetakan yang telah diukur maupun yang tidak diukur setelah selesai memotong hasil cetakan selanjutnya adalah merakit potongan kertas yang telah digunting sebelumnya menjadi bentuk planet yang akan ditempelkan pada pop up book. Pada tahap terakhir yaitu mengecek dan merapikan semua planet yang telah dirakit untuk selanjutnya dijilid dan dijadikan satu sesuai urutan pada halaman pop up book.



Gambar 2. Proses Pembuatan Media Pobosita

b. Hasil Validasi

Dari hasil validasi dari ahli media 1 oleh dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik yaitu memperoleh skor 55 dengan rata-rata 3,67, sedangkan untuk mengetahui nilai kevalidan media dihitung dengan rumus $\frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$ yaitu 55 dibagi 60 dikali 100%. Hasil dari kevalidan media pobosita yaitu mencapai 91,67% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya Hasil validasi oleh ahli media 2 oleh dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik dengan jumlah skor 57 dengan nilai rata 3,8. Selanjutnya untuk mengetahui nilai kevalidan media pobosita dapat dihitung dengan rumus $\frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$ yaitu 57 dibagi 60 dikali 100%. Maka dapat dikehuihasil dari kevalidan media pobosita yaitu mencapai 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi 1 yang dilakukan oleh guru MI YKUI Sambogunung yaitu memperoleh jumlah skor 28 dengan rata-rata nilai 4. Selanjutnya untu mengetahui nilai kevalidan media dapat dihitung dengan rumus $\frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$ yaitu 28 dibagi 28 dan dikali 100%. Hasil validasi dari ahli materi 2 yang dilakukan oleh guru MI YKUI Sambogunung yaitu memperoleh jumlah skor 27 dengan nilai rata-rata 3,85. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan dari media dapat dihitung dengan rumus $\frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$ yaitu 27 dibagi 28 dan dikali 100%. Sehingga dapat diketahui hasil dari kevalidan media pobosita yaitu mencapai nilai 96,4% dengan kategori “Sangat Valid”.

c. Perbaikan Media Sesuai Saran dan Masukan dari Validator

Tabel 1. Komentar, Saran serta Masukan

Komentar, Saran dan Masukan dari Ahli Media		
Nama Validator	Komentar	Saran
Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.	Media sudah baik, namun beberapa gambar belum menunjukkan/menggambaran informasi yang jelas. Bahan dari media juga cukup menarik namun tidak terlalu kuat/tahan lama.	Apabila media diterapkan di sekolah. Perlu adanya pendampingan dari guru agar tidak ada miskonsepsi.
Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd.	Media yang dikembangkan sudah baik dan menarik. Akan tetapi beberapa bentuk planet masih belum rapi dan ada warna planet yang tidak sesuai. Bahan dari media juga sudah bagus karena dibuat dengan kertas art paper.	Saat implementasi mediadi sekolah diharapkan untuk menjelaskan sejelas-jelasnya agar tidak terjadi miskonsepsi.
Komentar, Saran dan Masukan dari Ahli Materi		
Nama Validator	Komentar	Saran
Zainul Rofiq, S.Pd	Alhamdulillah materi yang akan disampaikan sudah sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar).	Mohon pada saat praktek nanti pemateri menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
Kuni Maslahati, S.Pd.I	Sesuai dengan KD tema 9 kelas VI materi disajikan secara urut, materi lebih simpel sehingga memudahkan pemahaman siswa.	Penulisan sebaiknya disertai tabel dan keterangan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

a. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan media pobosita diterapkan secara langsung tatap muka di kelas VI MI YKUI Sambogunung. Uji coba dilakukan dengan jumlah 11 peserta didik dengan di terapkan pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Adapun hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Tes Hasil Belajar

No	Nama Siswa	Skor Yang di Peroleh	Skor Maksimal	Presentase
1.	AJEP	85	100	85%
2.	ADC	90	100	90%
3.	DNP	95	100	95%
4.	HF	85	100	85%
5.	KVA	65	100	65%
6.	MPS	85	100	85%
7.	NWEP	90	100	90%
8.	NAZ	80	100	80%
9.	NRO	90	100	90%
10.	QAA	75	100	75%
11.	ZPNA	80	100	80%

Berdasarkan pada tabel 4.6 diatas, hasil belajar peserta didik dapat dikatakan mengingkat karena banyak peserta didik yang mendapatkan skor ≥ 75 . sehingga dapat dikatakan tuntas dari perhitungan ketuntasan belajar klasikal mendapatkan skor 90% dengan kriteria “Tuntas”. Di bawah ini merupakan hasil perhitungan tes hasil belajar peserta didik:

$$DSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor Maksimal Soal}} \times 100\%$$

Nama siswa: AJEP, mendapatkan nilai 85 dari hasil tes

Untuk melihat presentase skor tersebut dihitung dengan cara berikut ini:

$$\frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$$

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{11} \times 100\%$$

$$= 0,90 \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Dengan media belajar pobosita dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi sistem tata surya. Media ini dapat dikatakan efektif diterapkan di sekolah, dengan penggunaan media pobosita pembelajaran IPA di kelas dapat berlangsung dengan baik. Selanjutnya adalah tabel hasil angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	SS	S	KS	TS	STS	Jumlah Skor
1.	AJEP	2	3	3	0	0	31
2.	ADC	2	5	1	0	0	33
3.	DNP	0	7	1	0	0	31
4.	HF	2	3	3	0	0	31
5.	KVA	4	3	1	0	0	35
6.	MPS	0	7	1	0	0	31
7.	NWEP	2	4	2	0	0	32
8.	NAZ	6	2	0	0	0	38
9.	NRO	2	5	1	0	0	33
10.	QAA	4	4	0	0	0	36
11.	ZPNA	4	4	0	0	0	36
Total		28	47	13	0	0	367

Keterangan:

SS (Sangat Setuju) = Skor 5

S (Setuju) = Skor 4

KS (Kurang Setuju) = Skor 3

TS (Tidak Setuju) = Skor 2

STS (Sangat Tidak Setuju) = Skor 1

Dari tabel diatas, didapatkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajarn pobosita. Dari hasil tersebut banyak peserta didik yang memilih SS (Sangat Setuju) dan S (Setuju). Dibawah ini merupakan hasil perhitungan dari anget respon peserta didik sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{PPD} &= \frac{(5 \times 28) + (4 \times 47) + (3 \times 13) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(5 \times 8) \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{140 + 188 + 39 + 0 + 0}{40 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{367}{440} \times 100\% \\
 &= 0,834 \times 100\% \\
 &= 83,4\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa presentase yang telah didapatkan dari angket respon peserta didik terhadap media pobosita mencapai skor **83,4%** dengan kriteria "**Sangat Baik**". Skor tersebut telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu $\geq 61\%$ sehingga media pobosita dapat dikatakan efektif karena media tersebut telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Media pobosita juga mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas VI MI YKUI Sambogunung.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap implementasi diatas, media pobosita perlu dievaluasi, pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi pada media pobosita yang telah dikembangkan dan diterapkan di sekolah

berdasarkan perolehan saran dan masukan saat validasi media dan saat penerapan media. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari validator ahli media bahwasanya media sudah baik untuk diterapkan di sekolah namun dari beberapa gambar belum menunjukkan/menggambarkan informasi yang jelas dan juga beberapa bentuk planet juga belum rapi dan ada warna planet yang tidak sesuai. Sehingga saran dari validator ahli media yaitu saat penerapan media di sekolah perlu adanya pendampingan agar tidak ada miskonsepsi dan diharapkan untuk menjelaskan se jelas-jelasnya kepada peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Selanjutnya, berdasarkan data dari validator ahli materi bahwasanya materi yang telah diterapkan sudah baik dan sesuai dengan Kompetensi Dasar. Berdasarkan komentar guru kelas VI yaitu media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Saat penerapan media respon peserta didik juga positif, dengan media pobosita dapat meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dan juga memotivasi peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pobosita dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta keaktifan peserta didik terkait materi sistem tata surya.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pobosita pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI MI YKUI Sambogunung di sesuaikan dengan permasalahan yang ada di kelas saat peneliti melakukan observasi di sekolah. Permasalahan yang ada di kelas yaitu media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran IPA kurang bervariasi dan hanya berpusat pada buku teks pelajaran saja. Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi hal penting agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar, dengan penggunaan media peserta didik juga akan lebih mudah untuk memahami materi. Diperkuat oleh (Moto, 2019) yang menyatakan bahwa pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan juga karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dalam belajar. Salah satunya seperti media pobosita yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi sistem tata surya.

Menurut (Sinta & Sofyan, 2021) beberapa kelebihan dari media pop up book ini adalah dapat menambah rasa keingintahuan kepada peserta didik, dapat memberikan pemahaman dan juga kesan yang menarik saat materi disampaikan. Sehingga dapat disimpulkan kelebihan media pobosita yaitu media ini menampilkan kesan 3 dimensi saat dibuka, pemilihan warna dan tampilan pada media pobosita juga di desain dengan menarik, media pobosita juga mudah

untuk dibawa kemana-mana dan mudah digunakan baik bagi guru maupun peserta didik. Namun demikian, kekurangan dari media poboosita adalah media ini terbuat dari kertas sehingga tidak terlalu kuat atau tahan lama. Nilai keterbaruan dari media poboosita ini adalah bentuk dari beberapa planet menggunakan bentuk 3 dimensi yang muncul contohnya planet venus yang berbentuk bulat tidak berupa gambar ketika pop up book dibuka. Dalam penelitian ini peneliti membuat media poboosita dengan model ADDIE yaitu melewati lima tahapan. Tahapan tersebut antara lain meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), penembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di kelas VI MI YKUI Sambogunung. Selanjutnya melakukan analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di MI YKUI Sambogunung masih menggunakan kurikulum 2013. Setelah melakukan analisis kurikulum peneliti melakukan analisis materi untuk mengetahui materi yang sesuai dengan media yang dikembangkan yaitu materi tentang sistem tata surya yang ada pada KD 3.7 menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Setelah melakukan analisis materi kegiatan selanjutnya adalah analisis media pembelajaran analisis media dilakukan untuk mengetahui media yang dibutuhkan di kelas VI MI YKUI Sambogunung dan disesuaikan dengan materi yang telah dipilih. Dan yang terakhir adalah analisis peserta didik untuk mengetahui karakter peserta didik usia sekolah dasar yang memiliki imajinatif yang masih memerlukan pendampingan.

Pada tahap desain dilakukan pemilihan dan penyusunan materi dari buku kelas VI tema 9 menjelajah angkasa luar. Selanjutnya peneliti akan melakukan pemilihan gambar yang sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik. Media ini juga dibuat dengan tampilan 2-3 dimensi saat halaman dibuka. Pada tahap desain ini peneliti juga membuat prototype, setelah pembuatan prototype selanjutnya adalah menyusun lembar validasi ahli materi dan ahli media.

Pada tahap pengembangan terdapat 3 langkah yaitu yang pertama pembuatan draft pop up book, melakukan validasi kepada validator ahli media dan ahli materi, dan yang terakhir melakukan perbaikan media sesuai saran dan masukan dari validator. Hasil dari validasi ahli media 1 diperoleh skor 91,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media 2 diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada ahli materi 1 dan memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan pada validasi ahli materi 2 diperoleh skor dibawahnya yaitu 96,4% dengan kategori “Sangat Valid”.

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba. Media pobosita yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik kelas VI MI YKUI Sambogunung akan diuji cobakan. Media ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik saat kegiatan belajar sehingga dapat memahami materi dengan mudah. Pemahaman peserta didik terkait materi sistem tata surya semakin meningkat karena menggunakan media pobosita yang mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami materi. Dari hasil yang telah diperoleh yaitu banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini dapat dilihat dari Tes Hasil Belajar (THB) yang mendapatkan skor 90% dengan kriteria “Tuntas”. Dari tahapan tersebut, media pobosita dapat dikatakan layak dan efektif untuk diterapkan di sekolah dasar sebagai media pendamping buku paket IPA materi sistem tata surya.

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan peninjauan ulang pada media, dilihat dari saran, komen dan masukan dari validator. Peneliti juga melakukan pengisian angket respon peserta didik yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pobosita. Media pobosita layak untuk diterapkan di sekolah dasar dilihat dari hasil pengisian angket respon peserta didik. Dari hasil pengisian angket peserta didik mendapatkan skor 83,4 % dengan kriteria “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh media pembelajaran pobosita pada materi sistem tata surya kelas VI. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan. Diantaranya yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan yang terakhir adalah evaluasi (*evaluation*).
2. Validasi dan kelayakan, untuk mengetahui kevalidan dan juga kelayakan pada media pobosita yang telah dikembangkan peneliti melakukan validasi dan juga uji coba pada media pobosita dengan 1x penerapan di kelas VI Sekolah Dasar. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa media pobosita layak untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada materi sistem tata surya. media pobosita ini dapat dikatakan valid karena mendapatkan hasil dari ahli media 1 yaitu 91,67%, dari ahli media 2 mendapatkan hasil 95%, dari ahli materi 1 mendapatkan hasil 100%, dan ahli materi 2 mendapatkan hasil 96,4%.
3. Ewektifitas dan respon peserta didik, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik peneliti juga memberikan Tes Hasil Belajar (THB) dengan mendapatkan hasil 90% dengan kriteria tuntas. Sehingga dapat dikatakan media pobosita efektif untuk

diterapkan di Sekolah Dasar. Sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media poboita peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket respon yang diisi setelah uji coba media. Pengisian angket respon peserta didik mendapatkan hasil 83,4% dengan kriteria sangat baik.

Dari uraian diatas, dapat diambil kesimpulan yaitu media poboita ini dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan di Sekolah Dasar. Dilihat dari hasil yang telah didapatkan melalui tahapan validasi, tes, dan angket respon peserta didik terhadap media poboita mendapatkan skor yang baik. Sehingga media poboita ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi sistem tata surya.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fika Agusti. (2014). Media Pembelajaran. *Eprints.Umm.Ac.Id*, 10–36.
- Ilmu, A. H., Alam, P., & Ipa, P. (2010). BAB II KAJIAN PUISTAKA A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam 1. 7–30.
- Kemendikbud, B. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUID, 021, 1–206. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/16742>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpel.v3i1.16060>
- Sari, D. W., Subayani, N. W., & Marzuki, I. (2021). Development of Solar System Simulator Media for Eelmentary Schools. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC)*, 1(2), 776. <https://doi.org/10.30587/umgeshic.v1i2.3450>
- Setya Nugraha, A. (2018). Pembelajaran Konsep Berbasis Lingkungan Terhadap Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Dan Pengulasaan Konsep Muatan Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 2(1), 1–9.
- Sinta, & Sofyan, H. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 245–265. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/articel/view/18939>

- Subayani, N. W., & Nugroho, A. S. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Mereduksi Miskonsepsi Sains Mahasiswa Calon Guru Sd. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v2i2.753>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>