**PENGEMBANGAN MEDIA ENSIKLOPEDIA *POP-UP BOOK* MATERI KENAMPAKAN ALAM**

**(STUDI EMPIRIS PADA SISWA KELAS V MI MAMBAUL ULUM SURABAYA)**

**Lindah Lanasari\***

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

 lindahlanasari@gmail.com

**ABSTRAK**

Pada proses pembelajaran ada faktor yang memengaruhi berhasilannya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor lain yang juga mempengaruhi adalah komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. penelitian ini enghasilkan suatu produk pengembangan yaitu Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam yang bertujuan untuk memaparkan langkah mengembangkan media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Kenampakan Alam pada materi kenampakan alam bagi siswa kelas V SD dan mengukur kelayakan media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Kenampakan Alam pada materi kenampakan alam bagi siswa kelas V SD.Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) Hasil penelitian dengan presentase nilai kelayakan validasi media sebesar 78,6% dan persentase validasi materi sebesar 84%. Selain itu, hasil Uji Coba terbatas menunjukkan presentase sebesar 91,2% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil presentase Uji Coba Operasional Lapangan sebesar 95,7% dengan kriteria sangat layak. Dalam tahapan Uji Kelayakan pada Uji Coba Operasional Lapangan mendapat rata-rata nilai *post-test* siswa yakni 82 yang lebih besar dari KKM sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” layak digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada materi tentang Kenampakan Alam.

**Kata kunci:** Media Ensiklopedia, *Pop-up Book, Materi Kenampakan Alam*

*ABSTRACT*

*In the learning process there are many factors that influence its success, both internal and external factors. Another factor that also affects is the communication that occurs between the teacher and students. So as to help communication in learning, it is necessary to have a learning media. In this study will produce a product development namely “The Encyclopedia Pop-Up Book of Natural Appearance Material” “The Encyclopedia Pop-Up Book of Natural Appearance Material” on natural appearance material for fifth grade elementary school students.This research uses the type of Research and Development (RnD)) The type of data in this study is quantitative data. Quantitative data obtained from media validation, material validation, student response data from student questionnaires and student posttest sheet data results.The results showed the percentage of the feasibility value of media validation was 78.6% and the percentage of material validation was 84%. In addition, the results of the limited Try Out showed a percentage of 91.2% with very decent criteria. And the results of the Field Operational Tryout percentage of 95.7% with very decent criteria. In the Feasibility Test phase in Field Operational Trials, the average score of students' post-test is 82, which is greater than the KKM of the school. Thus it can be concluded that the media “The Encyclopedia Pop-Up Book of Natural Appearance Material” is fit to be used as a companion media in learning and is able to increase student motivation in learning, especially in the material about Natural Appearance.*

*Keyword:* Ensiklopedia Media, *Pop-up Book, material about Natural Appearance*

**PENDAHULUAN**

Pada proses pembelajaran ada banyak faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor fisiologis (keadaan jasmani) dan faktor psikologis (meliputi kecerdasan, motivasi, minat, sikap dan bakat), sedangkan yang masuk kedalam faktor eksternal adalah faktor lingkungan sosial (baik lingkungan keluarga, sekolah hingga masyarakat) dan faktor nonsosial (lingkungan alamiah seperti kondisi kelas, udara, pencahayaan dan lingkungan instrumental seperti fasilitas sekolah. Faktor lain yang juga mempengaruhi adalah komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Komunikasi saat pembelajaran antara guru dengan siswa haruslah mengarah pada pemikiran yang sama agar tidak menimbulkan keberbedaan pemahaman. Sehingga untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran diperlukan adanya suatu media pembelajaran.

Arsyad (2013:3) berpendapat bahwa media merupakan benda baik berbasis visual, audio, audio visual dan sebagainya yang digunakan dalam penyampaian pesan/informasi dalam pembelajaran dari guru kepada siswa. Selain itu menurut Brown (dalam Indriana, 2011:15) media yang dipergunakan secara tepat dan sesuai dapat mempengaruhi efektifitas program belajar dan mengajar baik oleh guru maupun siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat/benda komunikasi, segala media yang akan digunakan sebaiknya efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar karena menurut Dwiyogo (2013:57) perihal Mengenai paparan tentang media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran yang efektif tentunya merupakan media interaktif yang dapat membantu mengembangkan tingkah laku peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran aktif dalam lingkungan.

Namun kenyataannya berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2020 kepada guru dan beberapa siswa kelas V MI Mambaul Ulum Surabaya yang berada di daerah perbatasan antara Surabaya dan Gresik, secara umum dalam pelaksanaannya, kurikulum 2013 baru dilaksanakan setahun di MI Mambaul Ulum sehingga dalam pelaksanaannya masih belum maksimal. Berdasarkan keterangan dari guru kelas V dalam proses pelaksanaan Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah kepada siswa dikarenakan metode ini merupakan metode yang mudah dan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran tematik materi IPS di kelas yang sempit dan berisi 35 siswa. Selain wawancara dengan guru, dilakukan juga wawancara kepada tiga siswa kelas V yang mengatakan bahwa proses pembelajaran di kelas cepat membuat mereka bosan karena tidak ada sesuatu yang menarik untuk dipelajari seperti media pembelajaran sehingga tidak ada motivasi dalam diri mereka untuk mempelajari suatu materi bahkan tiga siswa tersebut mengatakan lupa jika gurunya pernah mengajarkan suatu materi.

Padahal seharusnya proses belajar yang ideal. Berkaitan dengan memotivasi siswa, Susanto (2013:87) berpendapat ada sepuluh prinsip pembelajaran yang digunakan untuk membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Salah satu prinsip pembelajaran tersebut adalah prinsip motivasi. Dengan kata lain, motivasi diartikan sebagai pengaruh terhadap perilaku yang pembelajaran secara maksimal. Apabila motivasi belajar meliputi kebutuhan, minat, sikap, keinginan dan perangsang. Jadi motivasi siswa merupakan dasar yang ada dalam diri siswa yang harus guru munculkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi pembelajaran yang efektif, interaktif, menyenangkan dan dapat dilaksanakan untuk mecapai tujuan dalam diri siswa kurang atau bahkan tidak ada akan menimbulkan rasa putus asa dalam mempelajari suatu materi karena tidak adanya motivasi untuk belajar menjadikan semua

hal terasa sulit. Telah dijelaskan mengenai rasa putus asa dalam QS Yusuf ayat 87 :

*Artinya : “Dan janganlah kamu berputus asa daripada rahmat Allah, karena sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah hanyalah orang-orang kafir.”*

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan adanya ide dalam mengembangkan media pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan interaktif khususnya mengenai materi kenampakan alam. Adapun ide kreatif yang ingin dikembangkan berupa media ensiklopedia *pop up book.* Media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam alami maupun buatan yang ada dan juga untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi kenampakan alam melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Pemilihan media ensiklopedia *pop up book* dikarenakan media ini merupakan media yang baru, media 3 dimensi yang menarik, mudah dibawa, praktis/ketepatgunaan, materi lebih lengkap daripada yang dijelaskan pada buku siswa dan dapat digunakan secara umum, tidak hanya pada siswa di MI Mambaul Ulum Surabaya saja namun dapat digunakan pada Sekolah Dasar atau MI lainnya. Berkaitan dengan ketepatgunaan media ensiklopedia *pop up book* ini, ketepatgunaan media pembelajaran, keadaan siswa, ketersediaan akan media pembelajaran tersebut dan biaya yang dikeluarkan.

Media ensiklopedia *pop up book* ini terdiri dari dua komponen yaitu buku ensiklopedia dan juga *pop up* dari buku itu sendiri. Mengenai ensiklopedia, *Glorier Encyclopedia of Knowledge* (2002:28) menerangkan bahwa kata ensiklopedia diambil dari bahasa Yunani, yaitu *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap suatu pokok pembahasan. Ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih detail dan mendalam dari kata yang dimaksud. Dalam ensiklopedia, informasi tersusun secara urut alfabetis dan memberikan penjelasan mendalam dari kata yang dimaksud.

Komponen yang tidak kalah penting dalam Ensiklopedia *Pop Up Book* adalah *pop up* itu sendiri. Dzuanda (2011:1) mengatakan bahwa *Pop Up Book* merupakan buku yang dapat bergerak jika dibuka dan memiliki unsur 3 dimensi di dalamnya serta memberikan visualisasi yang menarik bagi pembacanya. *Pop Up Book* mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa karena siswa akan mendapatkan pengalaman baru menggunakan media pembelajaran yang tak terduga saat membuka setiap halamannya. Dengan fitur *pop up* tiga dimensi akan menjadikan motivasi keingintahuan siswa dalam mempelajari materi ini bertambah dan diharapkan keaktifan siswa. Peneliti terdahulu yang relevan dengan pengembangan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Limanto *dkk* (2014) mengenai buku *pop up* yang menjelaskan bahwa buku cerita dengan teknik *pop up* membuat anak-anak lebih tertarik dengan ceritanya karena terkesan nyata 3 dimensi dengan pewarnaan gradasi. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2017) mengenai media ensiklopedia yang menyimpulkan bahwa media/produk pengembangan berupa ensiklopedia memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dilihat dari nilai hasil *pretest* dan *postest* yang mengalami peningkatan mencapai 22,58. menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa ensiklopedia *pop up* dapat menjadi sebuah media yang mempermudah proses pembelajaran siswa karena siswa merasa tertarik dalam mempelajarinya. Sehingga disusunlah penelitian yakni berjudul pengembangan media Ensiklopdeia *pop up book* Materi Kenampakan Alam (Studi Empiris) pada Siswa Kelas V MI Mambaul Ulum Surabaya.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis *Research and Development (*R&D). Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang lebih dikenal dengan R&D. Menurut Kantun (2011) pada setiap produk yang berupa media pembelajaran, program komputer, pelatihan bimbingan dan lain sebgainya. Yakni yang ditujuka untuk mengembangkan suatu produk yang terbaru ebagai dasar menyempurnaan produk yang telah ada. Pemilihan penelitian pengembangan dalam penelitian ini dikarenakan penelitian ini merancang, menguji dan menghasilkan suatu produk yang berupa Ensiklopedia *Pop Up Book* Materi Kenampakan Alam di Indonesia dan digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan 2 subjek uji coba yang berbeda yakni Pada Uji Coba Terbatas menggunakan subjek penelitian sejumlah 5 siswa kelas V pada MI Taman Jaya Surabaya yang terletak di Jl. Greges Timur no. 2-4-6 Surabaya 60183 dan Pada Uji Operasional Lapangan menggunakan subjek penelitian sejumlah 1 guru kelas V dam 35 siswa kelas V pada MI Mambaul Ulum Surabaya yang terletak di Jl. Tambak Langon Gg. Masjid no. 2 Surabaya 60184. engambilan kesembilan langkah dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan peneliti mulai dari waktu, kesempatan dan juga dana. Berkenaan dengan kesembilan tahapan dapat digambarkan seperti Bagan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan dan mengkaji data awal

2. Perencanan dalam pembuatan produk

3. Merancang desain awal produk

4. Validasi desain media serta materi

5.Revisi produk awal

8) Uji operasional utama dilapangan

7. Merevisi produk hasil uji coba terbatas

6. Uji coba terbatas di lapangan

9. Revisi final produk

Bagan 1

**Modifikasi tahapan dalam Research and Development (R&D)**

Dalam penelitian pengembangan Ensiklopedia *Pop Up Book* Materi Kenampakan Alam bagi siswa kelas V Sekolah Dasar ini didasarkan pada model *Research and Development (*R&D menurutBorg dan Gall (dalam Sugiyono, 2016: 35-37) yang meliputi sepuluh langkah yakni: Mengumpulkan dan mengkaji data awal, perencanaan dalam pembuatan produk/prosedur, merancang desain awal produk/prosedur, pengujian produk pada subjek terbatas/validasi desain media serta materi, revisi awal produk, uji coba terbatas dilapangan, merevisi produk hasil uji coba terbatas di lapangan, uji Operasional Produk dilapangan, revisi final produk, serta Desiminasi serta implementasi. Berdasarkan model *Research and Development (RnD)* tersebut, peneliti hanya mengambil sembilan langkah dalam penelitian ini, jadi pengembangan tidak dilaksanakan sampai langkah deseminasi dan implementasi (penyebaran secara luas).

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam Indonesia. Dalam mengukur Ensiklopedia Kenampakan Alam Indonesia yang meliputi validitas, daya tarik dan ketepatgunaan media berupa kuesioner/angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dipergunakan untuk mengolah data setelah data/informasi dari seluruh subjek/responden yang terkumpul. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif

**Tabel 1**

**Pengukuran Skala *Likert***

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria** | **Skor** |
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Tidak Baik | 2 |
| Sangat Tidak Baik | 1 |

(Sugiyono,2017:165)

Proses validasi dilakukan oleh minimal dua ahli, pada penelitian pengembangan ini dilaksanakan dua macam validasi. Validasi melibatkan seorang ahli materi dan seorang ahli media menggunakan instrumen penilaian berupa kuesioner/angket. Validator ahli materi bertugas memvalidasi isi materi IPS dari media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam. Sedangkan validator ahli media bertugas memvalidasi dari segi media yang berupa daya tarik, pewarnaan maupun *pop-up* dari Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam. Pada instumen penilaian respon dari guru dan siswa digunakan kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh data kelayakan media yang dikembangkan, meliputi daya tarik dan ketepatgunaan dari media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap pengumpulan data/informasi awal peneliti melakukan kegiatan studi lapangan. Pada saat melakukan kegiatan observasi di MI Mambaul Ulum peneliti mendapati bahwa dalam pembelajaran materi kenampakan alam, siswa mengamati dan mempelajari materi dari buku siswa. Materi pada buku siswa hanya menjelaskan garis besar kenampakan alam dan memberi dua contoh masing-masing kenampakan alam yang ada.

Pada proses pendesainan produk draf awal ensiklopedia *pop-up book* materi kenampakan alam, peneliti menggunakan program *software* *Photoshop.* Terlebih dahulu peneliti mendesain 10 isi pokok bahasan beserta *pop-up* pada setiap halamannya. Setelah 10 isi pokok bahasan beserta *pop-up* telah selesai didesain kemudian peneliti membuat tambahan dari draf awal ensiklopedia *pop-up book* yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan dan glosarium.

Hasil presentase Seluruh Aspek (PSA) media Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam mencapai angka 95,7% dan dapat dikelompokkan kedalam media kriteria sangat baik. Pada pelaksanaan Uji Coba Operasional di lapangan dengan dua puluh tiga siswa mendapati antusiasme tinggi dalam penggunaan media dikarenakan di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran ensiklopedia maupun *pop-up book* seperti media yang diujikan peneliti.

**PEMBAHASAN**

 Pada pembahasan ini melihat dari rumusan masalah. Diperlukan adanya pembahasan mengenai tahapan dan hasil dalam pengembangan media yang sudah dipaparkan sebelumnya di antaranya:

Pengembangan Media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” dilandaskan berdasarkan permasalahan yang terjadi di MI Mambaul Ulum Surabaya. beberapa siswa lupa apabila materi tersebut pernah diajarkan, guru dalam menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah dan suasana kelas yang tidak kondusif karena berada di pinggir jalan raya antar kabupaten/kota. Berdasarkan pengematan peneliti selama observasi didalam kelas, karakteristik siswa kelas V merupakan karakter siswa yang aktif baik secara verbal maupun tindakan. Maka peneliti melakukan pengembangan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” sebagai media pembelajaran alternatif di MI Mambaul Ulum.

Selanjutnya tahapan awal dalam pengembangan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” adalah tahap perencanaan. Dalam tahap perencanaan, peneliti menentukan tujuan pembuatan media yang mengacu pada Kurikulum 2013 kelas V.

Tujuan dalam pembuatan media pada tahap perencanaan pengembangan media ini sesuai pendapat Dwiyogo (2013:57) perihal keefektifan media, media pembelajaran yang efektif untuk siswa.

Selanjutnya tahapan kedua dalam pengembangan media yaitu Tahapan Perancangan Desain Awal Produk. Pada kegiatan perancangan desain awal produk yang menghasilkan draf awal, terdapat empat tahap yaitu meliputi pengumpulan dan penyusunan materi secara alfabetis sesuai karakteristik ensiklopedia, mendesain media ensiklopedia, proses pencetakan dan pemotongan draf awal dan perangkaian produk berupa draf awal media ensiklopedia *pop-up book* materi kenampakan alam yang akan diuji kelayakannya oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

 Dalam pengembangan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” peneliti menggunakan kertas *artpaper* yang mempunyai daya tahan yang lebih lama dan lebih awet dibandingkan kertas paper jenis lainnya serta kertas *artpaper* lebih menarik perhatian siswa karena kertas jenis ini mengkilap. Hal ini dibuktikan pada hasil angket siswa yang menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 93% mengenai penilaian keseluruhan media dan juga didukung dengan hasil validasi media oleh validator yang menunjukkan penilaian kelayakan rata-rata sebesar 78% pada variabel tampilan media termasuk dalam penggunaan *artpaper* sebagai bahan untuk membuat media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam”.

Pada ini agar media lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam mempelajari suatu materi. Motivasi siswa merupakan dasar yang ada dalam diri siswa yang harus guru munculkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi pembelajaran yang efektif, interaktif, menyenangkan dan dapat dilaksanakan untuk mecapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti, pencapaian motivasi yang disebutkan sebelumnya dapat dibuktikan dengan hasil angket siswa yang menunjukkan persentase 96 % ujicoba Lapangan terbatas dan persentase 97%% ujicoba operasional lapangan menjadi giat belajar karena menggunakan media media “Ensiklopedia *pop-up book* Materi Kenampakan Alam. Dan juga didukung oleh validator ahli materi yang menunjukkan presentase maksimal dalam variabel kualitas motivasi siswa.

Dalam pemilihan konsep Ensiklopedia pada media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” didasarkan pada kemudahan pada penggunaannya dan pembahasan secara lebih detail mengenai suatu pembahasan dibandingkan pada kamus atau buku pelajaran pada umumnya. Dikarenakan ensiklopedia merupakan sebuah karya referensi yang berisi artikel terpisah yang memberikan informasi tentang semua cabang (*Grolier Encyclopedia of Knowledge*, 2002:159). Pernyataan tersebut didukung dengan hasil validasi materi pada variabel penyusunan materi dalam ensiklopedia yang menunjukkan persentase rata-rata sebesar 80% dan angket siswa mengenai kemudahan menggunakan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 93% pada uji coba operasional lapangan.

Media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” mempunyai pembeda dengan ensiklopedia maupun *pop-up book* lainnya yaitu dengan penggunaan Kartu Misteri *(Mystery Card)* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa saat itu juga pada setiap pokok bahasan materi kenampakan alam. Hasil validasi materi menunjukkan persentase 80% dalam kesesuaian kartu misteri dengan materi kenampakan alam dan hasil yang sama ditunjukan oleh validator ahli media yaitu persentase 80% dalam ketertarikan kartu misteri pada Media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” sedangkan penilaian dan penggunaan mengenai Kartu Misteri *(Mystery Card)* pada angket siswa dalam Uji Coba Lapangan Terbatas dan Uji Coba Operasional Lapangan menunjukkan rata-rata presentase sebesar 95%.

Selanjutnya pada pemilihan materi didasarkan pada observasi peneliti yang menunjukkan kurangnya pengetahuan siswa dan bahkan tidak adanya media mengenai materi kenampakan alam di sekolah tersebut. Materi kenampakan alam masuk kedalam ruang lingkup pembelajaran geografi yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Hal tersebut didasari dengan adanya muatan materi dalam kurikulum 2013 ruang lingkup pendidikan IPSnya sama dengan KTSP yaitu geografi (manusia, tempat dan lingkungan), sejarah (waktu, keberlanjutan dan perubahan), sosiologi (sistem sosial) dan ekonomi (perilaku ekonomi dan kesejahteraan) namun terdapat penambahan tiga aspek yaitu dari kajian disiplin ilmu politik, pendidikan dan juga budaya. Proses validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 85% dalam penyajian materi kenampakan alam sudah tepat diterapkan pada media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” serta dalam angket siswa mengenai penjelasan dan kelengkapan dalam memudahkan siswa memahami materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 96%.

Dalam menguji media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” untuk mengetahui tingkat kelayakan media diawali dengan proses validasi materi dan validasi media oleh para validator, dimana validator penguji kelayakan materi berkompeten dalam bidang IPS dan validator penguji kelayakan media juga berkompeten pada bidang yang berhubungan dengan media pembelajaran. Peneliti mendapatkan beberapa masukan/saran dari validator dalam pengembangan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” di antaranya untuk menumpulkan sudut kartu dan penulisan materi pada media untuk dibuat lebih sistematis lagi. Saran-saran dari para validator kemudian dijadikan dasar dalam perevisian media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” yang dilakukan sebanyak satu kali. Penilaian kelayakan yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 81% yang termasuk kedalam kriteria media layak diujicobakan bagi validator ahli.

 Setelah tervalidasi para validator, “Ensiklopedia *pop-up Book* Materi Kenampakan Alam” diujikan pada siswa dalam tahap Uji Coba Lapangan Terbatas. Pada tahapan Uji Coba Lapangan Terbatas dilakukan pada 5 siswa kelas V di MI Taman Jaya Surabaya dan rata-rata penilaian yang didapatkan sebesar 91,2% dengan rincian aspek kemudahan media sebesar 84%, aspek kualitas teknis sebesar 92%, aspek tampilan media sebesar 93%, aspek daya tarik sebesar 91% dan aspek kualitas motivasi sebesar 96%. Presentase terbesar terletak pada aspek kualitas motivasi menunjukkan 96% pada butir pernyataan ke 15 pada angket siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi mengenai kenampakan alam. Pada tahapan Uji Coba Operasional Lapangan di MI Mambaul Ulum Surabaya juga dilakukan uji kelayakan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” pada 23 siswa kelas V dan rata-rata penilaian yang didapatkan sebesar 95,7% dengan rincian aspek kemudahan media sebesar 95%, aspek kualitas teknis sebesar 89%, aspek tampilan media sebesar 96%, aspek daya tarik sebesar 96% dan aspek kualitas motivasi sebesar 96,5%. Presentase terbesar dalam tahapan Uji Coba Operasional Lapangan juga terletak pada aspek kualitas motivasi yang menunjukkan penilaian sebesar 96,5%.

 Untuk mendukung kelayakan pada media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” maka peneliti menambah tahapan uji coba dengan menggunakan penilaian *post-test* siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan Dan peneliti menggunakan dua tahapan dalam penelitian. Pada tahapan yang pertama siswa akan berkelompok untuk menggunakan dan mempelajari materi dalam media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam”. Kemudian pada tahapan kedua siswa mengerjakan soal-soal *post-test­* sebanyak 20 butir soal yang telah disiapkan peneliti.

 Setelah pemberian soal-soal *post-test* pada Uji Coba Operasional Lapangan*,* peneliti memperoleh hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 82 yang diperoleh berdasarkan *post-test* tersebut menunjukkan rata-rata yang berada di atas nilai KKM sekolah yakni 75. Hal ini menunjukkan keefektifan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” dapat melampaui KKM sekolah untuk pelajaran IPS sehingga dapat dikatakan mampu meningkatkan nilai siswa hingga diatas rata-rata KKM yang sudah dijadikan patokan sekolah. Namun media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” juga memiliki kekurangan berupa pemakaian media harus secara hati-hati. Jika tidak berhati-hati dalam membuka dan menutup media dapat mengakibatkan media menjadi sobek/rusak.

Dapat dilihat gambar media sebagai berikut:

Gambar 1 Ensiklopedoa *Pop-Up* kenampakan alam.

Sumber: Foto pribadi.



Gambar 2 Daftar isi.

Sumber: Foto pribadi.



Gambar 3 Petunjuk Penggunaan.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 4 Kata Pengantar.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 5 Kenampakan Alam.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 6 Hutan Kota.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 7 Bendungan.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 8 Pantai.

Sumber: Foto pribadi.



Gambar 9 Bukit.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 10 Terasiring.

Sumber: Foto pribadi.

****

Gambar 11 Sungai.

Sumber: Foto pribadi.



Gambar 12Cover.

Sumber: Foto pribadi.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” yakni suatu desain ynag berupa ensiklopedia dengan menggunakan teknik *pop-up* pada setiap materi dan pembuatan media menggunakan *software Corel Draw*.
2. Kelayakan media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” dilihat mengenai: a) menunujukkan dengan kriteria layak dari penilai ahli media dengan hasil 78,6% b) menunjukkan kriteria sangat layak oleh penilai ahli materi dengan hasil rata-rata 84% c) dengan hasil 91,2%menunjukkan kriteria sangat layak. d) kriteria sangat layak dengan menunjukkan hasil dari uji coba luas dengan rata-rata nilai 95,7% e) uji kelayakan nilai *Post-test* yakni 82 lebih besar dari KKM sekolah.

**Saran**

Saran yang diberikan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” dapat digunakan dalam contoh pengembangan media ensiklopedia dan teknik *pop-up* dengan dapat ditambahkan teknik-teknik kreatif untuk media 3D yang lebih menarik dan lebih detail.
2. Penggunaan susunan ensiklopedia dalam media “Ensiklopedia *Pop-Up Book* Materi Kenampakan Alam” dapat sebagai referensi dalam pembuatan dan pengembangan berbasis media 3D sehingga lebih memotivasi siswa dalam mempelajari suatu materi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ensiklopedi Nasional Indonesia. 2004. Jakarta: PT. Delta Pamungkas.

Grolier Incorporated. 2002. *Grolier Encyclopedia of Knowledge.* United States of America:Grolier Incorporated.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran.* Jogjakarta: DIVA Press.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2006. Surabaya: Koshiko.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Siradjuddin, Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep dan Pembelajaran).* Surabaya: Unesa University Press.

Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Program Pascasarjana dan FPIPS UPI dengan PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

. 2016*. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development).* Bandung: CV. Alfabeta.

Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rajawali Pers.

Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.

Dzuanda. 2011. *Design Pop Up Child Book Puppet Figures Series Gatotkaca,*  (Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>, diakses 28 Februari 2018).

Nancy, Larson Bluemel. Rhonda, Harris Taylor. 2012. Pop-Up Books: A Guide for Teachers and Librarians. California: Santa Barbara

National Council for the Social Studies (NCSS). 2015. *National Curriculum Standards for Social Studies: Executive Summary*. (Online), (<https://www.socialstudies.org/standards/execsummary> . diakses 16 Februari 2018).

Sabuda, Robert. 2018. Make Your Own Pop-Ups. (Online), ([http://wp.robertsabuda.com/make-your-own-pop-ups. diakses 25 Februari 2018](http://wp.robertsabuda.com/make-your-own-pop-ups.%20diakses%2025%20Februari%202018))