



PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOARD PADA PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR SISWA KELAS V SD NEGERI 13 LUBUKLINGGAU

Nur Sakina¹; Elya Rosalina²; Andriana Sofiarini³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silmpari, Sumatera Selatan, Indonesia
¹nursakina676@gmail.com, ²elyarosalina25@gmail.com, ³andrianashopie205@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media Pop Up Board dilihat dari segi valid, praktis serta efektif dari segi kegunaannya pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D, dengan model pengembangan 4D. Subyek penelitian ini yaitu kelas V yang berjumlah 21 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket dan soal yang berjumlah 10 soal. Teknik analisis data yaitu analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kevalidan dianalisis dengan menggunakan rumus dengan hasil 4,12 yang termasuk kategori sangat valid. Data kepraktisan dianalisis dengan menggunakan rumus k dengan hasil 82% dengan kategori sangat praktis. Data keefektifitasan dianalisis menggunakan rumus ketuntasan hasil belajar dengan nilai akhir 80,95 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pop Up Board dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam segi kegunaannya pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Model 4D, Media Pop Up Board, Pembelajaran IPA.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha atau rencana untuk mewujudkan proses pembelajaran bagi siswa agar dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Menurut John S. Brubacher (Wiji, 2017:20) pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecedasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia pada zaman modern seperti sekarang ini perlu diadakannya suatu inovasi yang pastinya menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik. Inovasi tersebut dilakukan agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik perhatian siswa. Hal tersebut bisa diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran dengan salah satu media pembelajaran seperti media *Pop Up Board*. Media *Pop Up Board* ini merupakan media yang berbentuk seperti nyata atau juga bisa disebut dengan media berbentuk 3 dimensi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terhadap salah satu guru kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau yang bernama Ferni Martha, S.Pd., pada hari Selasa tanggal 29 November – 3 Desember 2021. Pembelajaran di SD Negeri 13 Lubuklinggau menggunakan kurikulum 2013 dan menurut pernyataan beliau proses pembelajaran di sekolah hanya ada beberapa media pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran IPA yaitu, media torso serta media-media gambar. Media pembelajaran kurikulum 2013 ini hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja kurang menggunakan media pembelajaran. Begitupun dengan media yang digunakan hanya gambar ilustrasi yang ada di buku siswa. Sehingga guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga menurut beliau diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi dan lebih antusias atau terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran terhadap kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah tersebut.

Kebutuhan siswa terhadap media juga harus dilihat dari penggunaan dan pemanfaatan media tersendiri, apakah media pembelajaran yang di pilih sudah tepat atau belum. Dengan media pembelajaran siswa akan mendapatkan sebuah pengalaman dalam proses pembelajaran, dan terlihat bagaimana kesiapan belajar siswa serta kebutuhan terhadap media pembelajaran.

Selain terkendalanya media pembelajaran, pembelajaran IPA juga terkendala dengan pengetahuan guru mengenai Kurikulum 2013. Sejak di uji cobakan kurikulum 2013 guru mengalami kesulitan dalam menginovasi siswa dalam mencari dan membangun pengetahuan sendiri dan jarang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Inovasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu melalui pengembangan media *Pop Up Board* yang berbahan papan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pramesti (Alviolita, 2019:50) media *Pop Up Book* praktis digunakan, mudah dibawa, dapat menambah antusiasme siswa, dan membuat siswa menjadi lebih aktif. *Pop Up Board* dapat memberikan rangsangan secara visual sehingga dapat menjadi sumber bahan cerita siswa. *Pop Up Board* adalah sebuah papan yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media *Pop Up Board* sendiri termasuk ke dalam media visual tidak diproyeksikan yakni jenis media realita atau model yakni media 3 dimensi yang dapat mewakili benda yang sebenarnya.

Pemilihan media haruslah tepat, dengan ini peneliti tidak menggunakan media *Pop Up Book* yang berbahan seperti buku, melainkan berbahan triplek agar lebih tahan lama yaitu media *Pop Up Board*. Maka dapat dikatakan bahwa media *Pop Up Board* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran terkhususnya pembelajaran IPA.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Saputro, 2017:8) metode *Research and Development* (R&D) adalah metode yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2019:754) mengatakan bahwa metode penelitian *research & development* (R&D) dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji kevaliditasan produk yang telah dihasilkan dari sebuah penelitian tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau. Media *Pop Up Board* dikembangkan melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagrajan (Sugiyono, 2019:765) yang terdiri dari 4 langkah pengembangan, yaitu: *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination*, namun dalam penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti akan melakukan pengembangan produk agar valid, praktis, dan

efektif. Tingkat validitas diperoleh dari hasil pengisian angket dari para ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket dari guru dan siswa melalui uji coba kelompok kecil (Small Group). Sedangkan keefektifan diperoleh dari hasil lembar pretest dan posttest siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Data kualitatif ini diperoleh dari validasi ahli materi (guru), ahli media, dan ahli bahasa yang berupa masukan dan saran untuk melakukan revisi terhadap pengembangan media.

C. Hasil dan Pembahasan

Media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA yang dikembangkan dibuat menggunakan triplek yang bisa dibuka seperti laptop. Terdapat beberapa komponen *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA yaitu.

1. *Pop Up Board* Pada Pembelajaran IPA

Pop Up Board pada pembelajaran IPA berbeda dari media yang berbentuk *Pop Up* seperti media *Pop Up Book* yang berbahan dasar buku. Karena jelas dari namanya *Pop Up Board* media yang menggunakan bahan Triplek atau papan yang berukuran 75x15 cm. Perbedaan yang mendasar dengan media *Pop Up* sebelumnya terletak pada bahan dasarnya, bentuk serta ukuran media *Pop Up Board*. Di media tersebut dapat menjelaskan suatu konsep atau materi pada pembelajaran IPA pada materi wujud benda, sifat-sifat benda, serta perubahan wujud benda.

2. Barcode Soal Individu

Media *Pop Up Board* juga terdapat barcode yang bisa mengakses soal yang dikerjakan oleh siswa nantinya dirumah. Barcode ini juga bisa memperlihatkan bagaimana petunjuk penggunaan media *Pop Up Board*.

3. Soal

Pop Up Board terdapat soal yang nantinya akan dikerjakan oleh kelompok saat proses pembelajaran. Yang dimana terletak dibagian belakang media. Dan terdapat box yang berisi gambar dari jawaban soal yang diberikan.

1. HASIL

a. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah instrumen dan perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan. Validasi ahli meliputi 1) validasi bahasa, 2) validasi media, 3) validasi materi. Berikut akan dijelaskan beberapa tahap tersebut;

1) Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang direkomendasikan sebagai validator, memberikan penilaian pada komponen kebahasaan. Pada lembar validasi bahasa terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator bahasa terhadap pengembangan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata 4,0 yang berarti sangat valid dari segi bahasa. Hal ini layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

2) Ahli materi

Ahli materi yang direkomendasikan sebagai validator memberikan penilaian terhadap cakupan materi. Pada lembar validasi materi terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator materi terhadap pengembangan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata 4,64 yang berarti sangat valid dari segi materi. Hal ini layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

3) Ahli Media

Ahli media yang direkomendasikan sebagai validator memberikan penilaian terhadap komponen kebahasaan. Pada lembar validasi media terdapat 11 pernyataan. Adapun hasil penilaian validator media terhadap pengembangan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata 3,73 yang berarti sangat valid dari segi media. Hal ini layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

4) Rekapitulasi Penilaian Validator

Adapun hasil keseluruhan penilaian media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA yaitu: validator bahasa, validator materi, validator media terhadap pengembangan media *Pop Up Board* pada 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Seluruh Validator

No	Nama Validator	Perolehan Skor			Klasifikasi
		Materi	Media	Bahasa	
1	Ferni Martha, S.Pd	4,64	-	-	Sangat Valid
2	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	-	4	-	Sangat Valid
3	Agung Nugroho, M.Pd	-	-	3,73	Sangat Valid
Jumlah		4,64	4	3,73	
Rata-rata		4,12			Sangat Valid

b. Revisi Produk

Revisi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk berdasarkan nilai, kritik, dan juga saran dari validator sebelum kritik, dan juga saran dari validator sebelum diuji cobakan. Setelah direvisi maka media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA dinyatakan layak dan siap diujicobakan.

c. Uji Kepraktisan Media

Pelaksanaan kepraktisan media dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kepraktisan guru. Pelaksanaan uji coba kepraktisan kelompok kecil terdiri dari 9 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, uji coba kepraktisan guru dilakukan dengan 1 orang yaitu wali kelas V. Sebelum diberi lembar kepraktisan 9 orang siswa terlebih dahulu diminta untuk memainkan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA secara mandiri dengan dibimbing peneliti selama 30 menit. Setelah itu masing-masing siswa diberi lembar kepraktisan yang memuat 8 pernyataan. Siswa dapat memberikan jawaban terhadap pernyataan dengan memberikan tanda centang pada angket kepraktisan yang terdiri dari ya atau tidak. Ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran IPA yang dikembangkan.

1) Penyajian data uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk tahap kedua yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau yang sudah menyelesaikan materi wujud benda, sifat-sifat benda, dan perubahan wujud benda sebanyak 9 orang.

2) Analisis data respon uji coba kelompok kecil

Data hasil respon siswa pada saat uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa terdapat respon siswa terhadap media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase total respon yaitu 100%. Hal ini sesuai dengan kriteria interval persentase 80%-100%. Perolehan nilai tersebut termasuk klasifikasi sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

3) Penyajian data uji coba kepraktisan guru

Uji coba kepraktisan guru ini bertujuan untuk melihat penilaian kepraktisan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA yang dikembangkan oleh peneliti melalui lembar angket yang menggunakan skala likert. Angket respon guru berisi 10 pernyataan menggunakan *checklist* (√) yang dihitung dengan skor yang digunakan terdiri dari 5,4,3,2,1 yang masing-masing menunjukkan

Nur Sakina

penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup (C) , Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

4) Analisis data respon uji kepraktisan guru

Data hasil kepraktisan guru dengan rata-rata setiap pernyataan memiliki klasifikasi sangat praktis. Hal ini menunjukkan persentase dari 11 pernyataan tersebut yaitu 86% yang masuk kategori interval persentase 80%-100%. Perolehan nilai tersebut termasuk klasifikasi sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

5) Hasil seluruh uji kepraktisan media

No	Penilai	Butir Pernyataan	Skor	Persentase	Klasifikasi
1	9 Siswa (<i>Small Group</i>)	72	72	100%	Sangat Praktis
2	Guru	10	43	86%	Sangat Praktis
Total		82	115	93%	Sangat Praktis

d. Uji Efektivitas Media

Pengujian keefektifan dari media *Pop Up Board* dilakukan dengan 21 orang siswa kelas V. Langkah awal dilakukan dengan melaksanakan *pretest* di awal pembelajaran. *Pretest* dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA. Setelah *pretest* selesai dikerjakan maka tahap selanjutnya siswa akan belajar menggunakan media *Pop Up Board*. Adapun hasil dari uji keefektifitas yang kepada 21 siswa pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Keefektifitas

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Kriteria
1	Anugara Ugik Ramadan	50	70	Tuntas
2	Anisa Imelda Putri	50	80	Tuntas
3	Alifatul Raisyah	40	70	Tuntas
4	Andika Bili Pratama	50	50	Tidak Tuntas
5	Celly Octavia	80	90	Tuntas
6	Farel Aditya Maputra	40	60	Tidak Tuntas

Nur Sakina

7	Muhammad Riski	30	60	Tidak Tuntas
8	M Idza Mahendra	70	80	Tuntas
9	Noah Ar Rizki	50	70	Tuntas
10	Raisah Salsabila	60	70	Tuntas
11	Rafunzel Bunga Khairan	50	80	Tuntas
12	Raisah Audadi	60	70	Tuntas
13	Revan Nanda	50	80	Tuntas
14	Riski Aditya	40	60	Tidak Tuntas
15	Shintae Maharani	70	80	Tuntas
16	Tesa Andrianti	40	70	Tuntas
17	Uswa Supranda Nabila	50	70	Tuntas
18	Yossi	70	80	Tuntas
19	Yunita Deswanti	60	80	Tuntas
20	Zahirah Az Zahra	50	70	Tuntas
21	Zam Zami	60	80	Tuntas
N = 21		1120	1520	
Rata-rata		53,33	72,38	

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar = banyak siswa yang tuntas / jumlah siswa x 100%	
Ketuntasan =	17 siswa tuntas / 21 siswa x 100%
Nilai akhir =	80,95
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil uji coba lapangan mendapatkan 17 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas dengan nilai *pretest* rata-rata 53,33 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata 72,38. Dan ketuntasan hasil belajar mendapatkan nilai akhir 80,95 dengan kategori sangat baik.

2. PEMBAHASAN

Media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 langkah pengembangan yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Disseminate*).

a. Proses pengembangan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA

Tahap pendefinisian ini bertujuan untuk menciptakan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran.

Pada analisis awal akhir diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan siswa kelas V SDN 13 Lubuklinggau yaitu kurikulum 2013 (K13), Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan dari media pembelajaran. Sehingga pembelajaran cenderung satu arah. Partisipasi dari peserta didik juga masih belum terlihat. Sehingga interaksi antara guru dengan peserta didik sulit untuk terlihat dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis siswa kelas V SDN 13 Lubuklinggau karakteristik siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau terdiri dari tingkat perkembangan kognitif, dan kemampuan siswa. Siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan belum mampu berfikir abstrak / masih ada yang belum paham tentang perubahan wujud benda, sehingga siswa bersifat pasif karena hanya mendengar penjelasan guru. Kemampuan siswa kelas V SD Negeri 13 Lubuklinggau memiliki 3 tingkatan kemampuan yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Pada tahap analisis konsep dilakukan untuk dapat mengetahui isi materi yang akan dipelajari oleh siswa nantinya. Adapun kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan yakni: materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam KD mata pelajaran IPA: 3.7 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 4.7 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda. Kompetensi dasar dari materi pembelajaran IPA ini membutuhkan metode, model, strategi bahkan media yang sesuai untuk diterapkan. Dengan ini media *Pop Up Board* digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar. Pada tahap analisis tugas bertujuan untuk dapat merincikan isi materi yang diajarkan secara garis besar. Dalam mengembangkan media *Pop Up Board*, terlebih dahulu peneliti membuat desain sehingga dapat

Nur Sakina

membantu menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Media pembelajaran *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA memuat materi: wujud benda (padat, cair, dan gas) dan perubahan wujud benda (membeku, mencair, menyublim, mengkristal, mengembun, menguap). Kemudian pada tahap analisis tujuan pembelajaran, data hasil analisis materi dan tugas dapat digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran, sebagai penjabaran dari kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai dasar dalam mendesain media pembelajaran *Pop Up Board*.

Tahap perancangan (*Design*) pada tahapan ini, isinya membuat rancangan terhadap media *Pop Up Board*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari 4 langkah yakni: penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format tahap desain, dan desain awal.

Penyusunan tes ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa. Penyusunan tes berupa soal-soal yang sering ditemui siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini berkaitan dengan materi perubahan wujud benda. Dalam media pembelajaran *Pop Up Board*, penyusunan tes terdiri dari 2 jenis, yaitu (1) soal dan langkah-langkah penyelesaian, (2) kesimpulan yang akan dibuat oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Board* untuk mengetahui mana keaktifan, kemampuan, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Pada tahap pemilihan media, media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang menyerupai papan panjang yang berbentuk tiga dimensi yakni media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA. Selanjutnya pemilihan format tahap desain terdiri dari judul, *barcode* soal dan *barcode* petunjuk menggunakan media, dan box soal dan box jawaban. Kemudian tahap yang terakhir yaitu tahap desain awal media sebelum direvisi oleh beberapa validator, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1 Design awal media *Pop Up Board*



Nur Sakina



Tahap pengembangan (*Development*) pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Pop Up Board*. Tahap ini terdiri dari tahap validasi media, dan tahap uji coba media. Tahap validasi terdiri dari segi media, materi, dan bahasa. Uji coba media dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dan uji coba lapangan (*Field Testing*). Terdapat beberapa revisi dari beberapa validator untuk pengembangan media *Pop Up Board*. Dengan ini media *Pop Up Board* diperbarui atau dikembangkan agar dapat digunakan pada tahap uji coba.

Tahap penyebaran (*Disseminate*) tahap ini merupakan tahap dimana produk disebarluaskan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disebarluaskan dan disosialisasikan kepada khalayak luas di luar lingkup pengembangan itu sendiri. Akan tetapi tahap penyebarluasan tidak dilakukan pada penelitian ini, karena penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagrajan (Sugiono, 2019:765) dimana jika sampai tahapan *dissemination* (Penyebarluasan) harus dicetak, diperbanyak dan dipublikasikan. Mengingat penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa dengan keterbatasan sarana, waktu, dan biaya. Maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (Pengembangan). Meskipun hanya sampai tahap *develop* pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sudah mencakup prinsip penelitian pengembangan. Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada disekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan saat ujicoba media pada saat pelatihan.

b. Valid Dan Praktis Dari Media *Pop Up Board*

Media yang baik digunakan yaitu media yang bersifat konkret dan dapat dimainkan oleh siswa. Berdasarkan analisis yang diperoleh peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran pada materi wujud benda dan perubahan wujud benda agar siswa belajar secara aktif, mandiri dan kreatif dalam menemukan pengetahuan baru sehingga siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik. Tahap pembuatan instrumen, peneliti membuat 2 instrumen penilaian media yaitu untuk menilai kevalidan media dan menilai kepraktisan media.

c. Keefektivitas Media *Pop Up Board*

Media *Pop Up Board* juga dinilai apakah media tersebut efektif dalam pembelajaran IPA. Dengan melakukan *pretest* dan *posttest* saat proses pembelajaran.

d. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengembangkan media, validasi media, revisi media, uji kepraktisan, dan uji efektivitas media. Pada tahap pengembangan media, hal yang dilakukan peneliti adalah pembuatan media yang telah dirancang berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian (*Define*). Media disusun dengan menggunakan bahan yang aman, kuat dan warna yang cerah. *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA ini terbuat dari papan triplek dan dipadukan dengan banner, kertas, serta gambar-gambar, sehingga media ini aman digunakan untuk siswa, tidak mudah rusak dan media ini bisa

digunakan untuk materi lain selain materi wujud benda dan perubahan wujud benda. Hasil rancangan media ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu: ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil analisis penelitian kevalidan media oleh para ahli mendapatkan skor rata-rata 4,12 yang dikategorikan sangat valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari ketiga para ahli.

Setelah media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA direvisi selanjutnya diuji cobakan kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa kelas V SDN 13 Lubuklinggau untuk mengetahui kepraktisan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA. Tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa, hasil analisis data lembar kepraktisan siswa sebanyak 8 pernyataan dengan persentase 100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media *Pop Up Board* membuat siswa lebih aktif dalam belajar, antusias dalam mengerjakan soal, menarik perhatian siswa dan membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Jalinus, 2016:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

E. Kesimpulan

1. Peneliti memilih model 4D sebagai model pengembangan media *Pop Up Board* pada pembelajaran IPA kelas V. Perancangan media ini melalui beberapa tahapan, yaitu: mencakup tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan, (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*). Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tidak sampai penyebaran, karena keterbatasan biaya dan waktu.
2. a. Kevalidan Media *Pop Up Board*

Berdasarkan dari hasil penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap media *Pop Up Board* diperoleh skor 4,12 yang masuk kategori interval skor rata-rata $x > 3,4$ dengan klasifikasi sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Board* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V.
- b. Kepraktisan Media *Pop Up Board*

Nur Sakina

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba kepraktisan guru, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 93% dengan klasifikasi 81% - 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Board* dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V.

3. Keefektifitas Media *Pop Up Board*

Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa lakukan, diperoleh nilai akhir 80,95 masuk kategori interval 80%-100% dengan klasifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up Board* dinyatakan memiliki nilai efektivitas yang tinggi atau baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V.

F. Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada kedua Dosen Pembimbing saya Ibu Elya Rosalina, M.Pd. Mat. dan Ibu Andriana Sofiarini, SH.M.Pd. yang telah memberikan arahan, serta bimbingan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Dan terima kasih juga untuk Bapak Agus Susilo, M.Pd atas bantuannya untuk mempublish artikel saya.

G. Daftar Pustaka

- Alviolita, W. N. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *PBSI*, 7(1), 49-57.
- Jalinus, N. dan A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Aswaja Presindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. Alfabeta.
- Wiji, S. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. AR-RUZZ MEDIA.