

PENGEMBANGAN MEDIA *POP-UP* PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI KARYA SENI MEMBENTUK 3D DI SD NEGERI JATIREJO

Dika Fajar Saraswati¹, Muflikhul Khaq², Titi Anjarini³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: dikafajarsaraswati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan media *pop-up* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni membentuk 3D di SD Negeri Jatirejo. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Jatirejo. Penelitian ini dilakukan dengan model 4D yang terdiri dari (1) tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, tugas maupun konsep. (2) Tahap *Design* dilakukan dengan mengumpulkan referensi, mengumpulkan draf, menyusun materi, dan *Layout*. (3) Tahap *develop* dilakukan dengan membuat desain produk menjadi produk dan memvalidasi produk secara berulang hingga dihasilkan produk yang valid dan diuji cobakan dengan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. (4) Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan produk pada kelas yang diujikan. Berdasarkan hasil penelitian, media *pop-up* layak digunakan dalam pembelajaran materi karya seni tiga dimensi dari hasil validasi dosen ahli sebesar 3,31 termasuk kategori layak dan guru SD sebesar 3,785 dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan uji kevalidan dengan validasi selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba perorangan mendapat persentasi 96,59% dengan keterlaksanaan pembelajaran 99,4%, uji coba kelompok kecil mendapat respon 97,73% dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran 99,35% dan uji coba kelompok besar mendapat persentase respon peserta didik sebesar 96,30% dengan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 98,1%.

Kata kunci: mata pelajaran SBdP, materi karya seni membentuk 3D, media *pop-up*

POP-UP MEDIA DEVELOPMENT IN SBdP LESSON MATERIALS IN 3D FORMING ART WORKS IN JATIREJO STATE SCHOOL

Abstract: This study aims to: determine the feasibility of *pop-up* media in SBdP subjects in 3D art form material in SD Negeri Jatirejo. This research is a type of research and development with the research subjects of grade IV SD Negeri Jatirejo. This research was conducted with a 4D model which consisted of (1) the *Define* stage and carried out a needs analysis, curriculum, assignments and concepts. (2) The design stage is carried out by collecting references, collecting drafts, compiling materials, and layouts. (3) The develop stage is carried out by making the product design into a product and validating the product repeatedly until a valid product is produced and tested with individual trials, small groups and large groups. (4) The disseminate stage is carried out by distributing the product to the class being tested. Based on the research results, *pop-up* media is suitable for use in learning three-

dimensional art work material from the validation results of expert lecturers of 3.31, including the feasible category and elementary school teachers of 3,785 in the category very suitable for use in learning. After the validity test was carried out with validation, it was then tested on students. Individual trials got a percentage of 96.59% with a learning implementation of 99.4%, small group trials got a response of 97.73% with a result of implementation of learning 99.35% and large group trials got a percentage of students' responses of 96.30% with learning implementation of 98.1%.

Keywords: *SBdP subjects, art material forming 3D, pop-up media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dari manusia. Dengan adanya proses pembelajaran dapat mengembangkan potensi serta menjadikan manusia menjadi lebih beradab. Sunhaji (2014: 34) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan yang ditekankan dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dan disertai adanya sumber belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu pada lingkungan belajar.

Prastowo (2017: 186) bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Tujuan pembelajaran juga diartikan sebagai rincian yang wajib peserta didik kuasai dalam pembelajaran dengan cara diamati dan diukur. Tujuan pembelajaran tersebut akan berhasil apabila disesuaikan dengan komponen kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian peserta didik, materi pembelajaran, media yang digunakan. Tujuan pembelajaran yang baik seharusnya memenuhi semua komponen yang ada. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 6 bulan Desember tahun 2019 di SD Negeri Jatirejo pembelajaran SBdP yang berlangsung mengalami beberapa kendala. Pertama kendala tersebut dialami oleh guru yang mengajar seni budaya dan prakarya di SD N Jatirejo dan yang kedua kendala yang dialami oleh peserta didik. Kendala yang dialami oleh guru dikarenakan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Pada materi karya seni membentuk tiga dimensi guru belum menggunakan alat belajar yaitu media yang sesuai dengan materi pembelajaran tersebut. Guru juga hanya mengandalkan buku paket yang telah tersedia. Guru menuturkan jika masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk materi tersebut. Adapun kendala yang dialami oleh peserta didik di kelas IV SD N Jatirejo pada saat pembelajaran seni budaya dan prakarya berlangsung yaitu peserta didik kurang berkembang dan kurang kreatif menjadi penyebab pembelajaran seni budaya dan prakarya belum optimal yaitu kurangnya buku pembelajaran sebagai alat atau media yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Haryono (2019: 200) media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk mencapai pesan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik agar pesan pembelajaran tersebut dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan mengingat peserta didik usia sekolah

dasar masih dalam tahap operasional konkret.

Media Pop-up

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan guna mengatasi permasalahan berupa kurangnya media pembelajaran yang cocok untuk materi karya seni membentuk tiga dimensi adalah media *pop-up*. Menurut Rahmawati (2014: 4) media *pop-up* adalah media yang berbentuk buku bergambar, berdimensi dan dapat bergerak saat dibuka. Berdasarkan paparan di atas peserta didik sering mengalami masalah dalam memahami pembelajaran, hal ini dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan materi karya seni membentuk tiga dimensi kelas IV di Sekolah Dasar Jatirejo. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Pop-up* Pada Mata Pembelajaran SBdP Materi Karya Seni Membentuk 3D Di SD Negeri Jatirejo”.

Dzuanda dalam Dewanti, dkk (2018: 222) berpendapat bahwa media *pop-up* mempunyai manfaat bagi peserta didik, antara lain: (a) melatih peserta didik untuk lebih menyukai dan menghargai buku, (b) melatih dan mengembangkan kreatifitas peserta didik, (c) merangsang daya imajinasi peserta didik dan (d) meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Hendrakusuma (2017: 31) berpendapat tentang keunggulan dari media *pop-up*, antara lain: menjadikan pembelajaran lebih tersalurkan dengan mudah, visualisasi cerita lebih jelas, menambah pengalaman belajar peserta didik, menggugah imajinasi peserta didik, dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *pop-up* merupakan penelitian dan pengembangan produk yang menekankan pada pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2017: 407) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan suatu metode yang digunakan dalam sebuah penelitian yang dapat menciptakan produk dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu *define, design, develop, and disseminate*. Hal ini sesuai dengan Thiagarajan (1974:5) *said that “we have called our systems-approach the Four-D Model because it divides the instructional development process into the four stages of define, design, develop, and disseminate”*. Sugiyono (2017: 37) juga membahas mengenai teori dari Thiagarajan pada tahun 1974 dan mengemukakan bahwa *Four-D Model* sebagai langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

(1) **Define (Pendefinisian)**, pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis tugas dan analisis konsep. (2) **Design (Perancangan)**, tahap ini meliputi mengumpulkan referensi, mengumpulkan draf, menyusun materi, dan layout. (3) **Development (Pengembangan)**, tahap ini digunakan untuk membuat desain produk menjadi produk dan memvalidasi produk secara berulang hingga dihasilkan produk yang valid dan sesuai yang diinginkan. (4) **Disseminate (diseminasi)**, tahap ini digunakan untuk menyebarkan produk yang telah diuji kevalidannya dan agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Pada tahap ini dilakukan agar produk yang dibuat dan telah valid ini dapat digunakan baik secara individu, kelompok atau lembaga.

Subjek uji coba pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SD Negeri Jatirejo dengan jumlah 15 peserta didik yang dibagi menjadi tiga kelompok uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Pengumpulan data

yang dilakukan dalam penelitian ini ialah (1) observasi, tujuannya ialah mengetahui potensi dan masalah di lapangan. (2) Wawancara, bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Angket, bertujuan untuk memvalidasi data, mengetahui respon peserta didik dan mengetahui keterlaksanaan pembelajaran terhadap media *pop-up* yang dikembangkan. (4) Dokumentasi, bertujuan untuk memperoleh data, foto atau segala bentuk dokumentasi yang merekam aktivitas penelitian di SD Negeri Jatirejo.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut: (a) Lembar validasi media *pop-up*, yang terdiri dari angket lembar validasi materi pada media *pop-up*, lembar validasi media dan lembar validasi oleh pakar. (b) Lembar angket respon peserta didik, digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up*. (c) Lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, instrumen penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterlaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media *pop-up*.

Tahap analisis data pada penelitian ini ialah sebagai berikut: (1) Analisis lembar validasi media *pop-up*, dilakukan dengan uji kevalidan dan uji reliabilitas.

Analisis data lembar respon peserta didik, analisis data lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

1) *Define*

Define atau tahap pendefinisian dalam penelitian ini ialah melalui empat langkah yaitu: (a) analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran di kelas sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Jatirejo pada hari 6 Desember 2019 dengan Ibu Daryati, S. Pd. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan belum terdapat media pembelajaran yang sesuai dengan materi. (b) Analisis kurikulum, analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SD Negeri Jatirejo ialah kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilakukan ialah tematik. Penulis hanya mengambil materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 bangga terhadap daerah tinggal pembelajaran 2. (c) Analisis tugas, dilakukan dengan menjabarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator mata pelajaran SBdP pada tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal pembelajaran 2. (d) Analisis konsep, peneliti menganalisis konsep materi SBdP tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal pembelajaran 2. Peta konsep materi SBdP tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal pembelajaran 2.

2) *Design*

Perencanaan yang dilakukan peneliti melalui 4 tahapan, antara lain sebagai berikut: (a) Mengumpulkan referensi, referensi yang digunakan dalam pengembangan media *pop-up* ialah buku tematik guru dan peserta didik. (b) Mengumpulkan bahan yang diperlukan dalam perancangan dan pembuatan media *pop-up* ialah materi, gambar yang berkaitan dengan materi dan animasi pendukung media *pop-up* lainnya agar terlihat menarik. (c) Mengumpulkan materi, materi pembelajaran yang digunakan

untuk mengembangkan media disesuaikan dengan buku tematik guru. (d) *Layout*, tahap ini peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Proses perancangan dan pembuatan media *pop-up* ini menggunakan *microsoft word*, *CorelDRAW* (64-bit).

3) *Develop*

Pada tahap ini peneliti membuat produk media *pop-up*, konsultasi produk kepada dosen pembimbing baik pembimbing satu maupun pembimbing dua kemudian dilanjutkan dengan validasi produk kepada dosen ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media dan validasi dengan pakar atau guru. Produk yang sudah diuji kevalidannya kemudian diuji cobakan kepada peserta didik.

4) *Disseminate*

Peneliti menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media *pop-up* secara terbatas pada kelas yang diujikan di SD Negeri Jatirejo. Penulis berupaya untuk tidak hanya memberikan hasil media *pop-up* kepada pihak sekolah namun juga mempublikasikan hasil skripsi dan media *pop-up* agar penelitian dan pengembangan memenuhi syarat model 4D. Data hasil validasi media *pop-up* didapat dari dua validator yaitu 1 dosen ahli dan 1 guru sekolah dasar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Kelayakan Media *Pop-up*

| No | Aspek | Skor | | Rerata Skor | Reliabilitas |
|--------------------|----------------------------|------------|---------|-------------|--------------|
| | | Dosen Ahli | Guru SD | | |
| 1 | Kelayakan isi | 31 | 35 | 33 | 94% |
| 2 | Bahasa | 13 | 14 | 13,5 | 96% |
| 3 | Pembelajaran | 10 | 12 | 11 | 91% |
| 4 | Aspek Kelayakan Penyajian | 7 | 7 | 7 | 100% |
| 5 | Aspek Tampilan Menyeluruh | 57 | 65 | 61 | 94% |
| 6 | Aspek Anatomi Pembelajaran | 9 | 12 | 10,5 | 86% |
| Jumlah skor aktual | | 127 | 141 | 134 | 94,5% |

Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data hasil uji coba perorangan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Perorangan

| No | Nama | Skor | | | Kriteria |
|--------------|---------------------|------|----|--------|---------------|
| | | R | SM | NP | |
| 1 | Amal Lia Marfu'ah | 43 | 44 | 97,73% | Sangat senang |
| 2 | Khoirul Oga Mustofa | 42 | 44 | 95,45% | Sangat senang |
| Total | | 85 | 88 | 96,59% | Sangat senang |

Saat uji coba perorangan berlangsung dilaksanakan juga keterlaksanaan yang dinilai oleh dua *observer*. Data keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba perorangan sebagai berikut.

Tabel 3. *Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Uji Coba Perorangan*

| No. | Aspek Keterlaksanaan | Observer | |
|-----|-----------------------|----------|----|
| | | 1 | 2 |
| 1. | Pendahuluan | 21 | 20 |
| 2. | Kegiatan Inti | 43 | 43 |
| 3. | Penutup | 13 | 13 |
| | Jumlah | 77 | 76 |
| | Persentase (%) | 99,35% | |

Setelah dilakukan uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. *Data Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Kelompok Kecil*

| No | Nama | Skor | | | Kriteria |
|----|--------------|------|-----|--------|---------------|
| | | R | SM | NP | |
| 1 | Faris | 42 | 44 | 95,45% | Sangat senang |
| 2 | Afif | 42 | 44 | 95,45% | Sangat senang |
| 3 | Fita | 44 | 44 | 100% | Sangat senang |
| 4 | Dwi | 44 | 44 | 100% | Sangat senang |
| 5 | Ferlin | 43 | 44 | 97,73 | Sangat senang |
| | Total | 215 | 220 | 97,73% | Sangat senang |

Pada uji coba kelompok kecil juga dilakukan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua *observer*. Berikut ini tabel keterlaksanaan pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 5. *Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil*

| No. | Aspek Keterlaksanaan | Observer | |
|-----|-----------------------|----------|----|
| | | 1 | 2 |
| 1. | Pendahuluan | 21 | 20 |
| 2. | Kegiatan Inti | 43 | 43 |
| 3. | Penutup | 13 | 13 |
| | Jumlah | 77 | 76 |
| | Persentase (%) | 99,35% | |

Setelah tahap uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba yang dilakukan dengan 8 peserta didik karena masih dalam masa pandemic *covid-19* yang mengharuskan tidak boleh berkerumun. Berikut data respon peserta didik pada uji coba kelompok besar.

Tabel 6. Data Hasil Respon Peserta didik Uji Coba Kelompok Besar

| No | Nama | R | Skor | | Kriteria |
|--------------|----------------------------|-----|------|--------|---------------|
| | | | SM | NP | |
| 1 | Sri Nara Ratih | 41 | 44 | 93,18% | Sangat senang |
| 2 | Bima Aura Akmal | 41 | 44 | 93,18% | Sangat senang |
| 3 | Fajar Mei Irawan | 44 | 44 | 93,18% | Sangat senang |
| 4 | Fadhil Nurul Murtadho | 44 | 44 | 100% | Sangat senang |
| 5 | Heryan Aldiansyah | 44 | 44 | 100% | Sangat senang |
| 6 | Ahmad Ghozali | 44 | 44 | 100% | Sangat senang |
| 7 | Nasywaa Aulia Putri Basuki | 43 | 44 | 97,73% | Sangat senang |
| 8 | Rizki Nur Jabal Syah | 41 | 44 | 93,18 | Sangat senang |
| Total | | 342 | 352 | 96,30% | Sangat senang |

Seperti halnya dengan uji coba kelompok perorangan dan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar juga dilaksanakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *pop-up*. Uji coba kelompok besar juga dinilai oleh dua *observer*. Berikut data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok besar.

Tabel 7. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

| No. | Aspek Keterlaksanaan | Observer | |
|-----------------------|----------------------|----------|----|
| | | 1 | 2 |
| 1. | Pendahuluan | 23 | 21 |
| 2. | Kegiatan Inti | 45 | 43 |
| 3. | Penutup | 13 | 14 |
| Jumlah | | 81 | 78 |
| Persentase (%) | | 98,1% | |

Berdasarkan analisis data validasi oleh dosen ahli pada aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek kelayakan penyajian, aspek tampilan menyeluruh, dan aspek anatomi pembelajaran mendapatkan skor total 127 dengan rerata 3,34 mendapatkan kategori layak. Hasil validasi yang dilakukan oleh guru sd pada aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek kelayakan penyajian, aspek tampilan menyeluruh, dan aspek anatomi pembelajaran mendapatkan skor total 145 dengan rerata 3,81 kategori sangat layak. Kemudian dalam uji reabilitas menunjukkan *PA* sebesar 93,5% sehingga data yang diperoleh “sangat reliabel” dilihat pada Tabel acuan *percentage agreement* bahwa data yang dikatakan reliabel apabila $\geq 75\%$.

SIMPULAN

Media *pop-up* materi karya seni membentuk tiga dimensi yang dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*researsch and development*) dengan

model 4D yang terdiri dari 4 tahap antara lain tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Media *pop-up* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni membentuk 3D yang dihasilkan layak digunakan untuk peserta didik SD Negeri Jatirejo. Validasi kelayakan media *pop-up pada* mata pelajaran SBdP materi karya seni membentuk 3D oleh ahli materi ahli media dan guru SD mendapatkan nilai secara keseluruhan sebesar 3,55 dengan kategori sangat layak sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran dan uji reliabilitas menunjukkan *percentage agreement* (PA) sebesar 94,5% termasuk kategori sangat reliabel. Setelah diuji kevalidannya, selanjutnya diuji cobakan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil perolehan uji coba produk pada tahap uji coba perorangan dengan subjek 2 peserta didik memperoleh total skor 85 dari 88 skor maksimal dengan persentase 96,59%, sedangkan hasil dari keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba perorangan yang dihasilkan dari dua *observer*, diperoleh hasil uji reliabilitas dengan persentase 99,4% dengan kriteria sangat reliabel. Selanjutnya pada tahap uji coba kelompok kecil dengan subjek 5 peserta didik diperoleh jumlah skor 215 dari 220 skor maksimal dengan persentase 97,73%, sedangkan hasil dari keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yang dihasilkan dari dua *observer*, diperoleh hasil uji reliabilitas dengan presentase 99,35% dengan kriteria sangat reliabel. Pada tahap uji coba kelompok besar dengan subjek 8 peserta didik diperoleh hasil data dengan total jumlah skor 342 dari 352 skor maksimal dengan presentase 96,30%, sedangkan hasil dari keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok besar yang dihasilkan dari dua *observer*, diperoleh hasil uji reliabilitas dengan presentase 98,1% dengan kriteria sangat reliabel. Berdasarkan data dari validasi dan uji coba produk serta maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan di dalam pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan (R&D) media *pop-up* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni membentuk 3D yang telah dilakukan terdapat beberapa saran sebagai berikut: (1) Untuk SD Negeri Jatirejo yang menjadi tempat uji coba terbatas diharapkan dapat menggunakan produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran. (2) Untuk Dinas Pendidikan Kab. Purworejo diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap produk media *pop-up* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni membentuk 3D. (3) Untuk peneliti perlu dikembangkan lebih lanjut penelitian tentang pengembangan media *pop-up* pada mata pelajaran SBdP materi karya seni 3D sehingga dapat terealisasikan sesuai keinginan dan tingkat perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, Handaruni Anselms J E Toenkioe, Yerry Soepriyanto. 2018. Pengembangan Media *Pop-up Book* untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. 1 (3). 221-228.
- Haryono. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hendrakusuma, Adiza Belva. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media *Pop-up* Kelas VB. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1906-1102.
- Prastowo, Andi. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, Nila. 2014. Pengaruh Media *Pop-up* Book terhadap penguasaan Kosakata Anak usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Unesa*. 3 (1). 1-6.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 2 (2). 30-46.
- Thiagarajan, Sivasailan, and others. 1974. *Instructional Development for Training Teachers exceptional Children: A Sourcebook*. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.