

1760-Article Text-3525-1-9- 20211024.docx

by

Submission date: 21-Nov-2021 01:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1708920842

File name: 1760-Article Text-3525-1-9-20211024.docx (719.45K)

Word count: 4904

Character count: 31267

The Development of Pop Up Book Media with The Character of Art Figure Besutan Jombang

Ifa Dwi Aurelia¹, Ratih Asmarani²
¹ Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia
² Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

*e-mail: ¹ ifa.aurelia99@gmail.com
² ratihasmrani004@gmail.com

ABSTRACT

One of the use of learning media is to deliver the material from teacher to students. There are many types of learning media that can be applied to learning activities, especially at the primary school. In the era of technology, there are many new habits in life especially for primary school. Therefore, it is necessary to strengthen the material for primary school students about the value of goodness contained in regional arts. This research is included in research and development which will later obtain the results of a teaching material in the form of a Pop up book learning media by using Jombang's art figures. In addition to obtain a learning media, this research also aims to determine the process, implementation, and quality of the media. The research process was carried out in accordance with the steps in the 4-D model from Thiagarjan which had been modified by researchers without dissemination stage. In the development process, the researcher obtained 94.35% from material and media experts. While at the implementation stage, the researcher obtained 85.89% from the average score given by media users. Then 87.01% for the quality score which is the average of the process and implementation stages which indicates that the media developed by researchers is included in the category of very valid and feasible to be used without the need for improvement.

Keywords: 4-D Model Developmen, *Pop up book*, Besutan Jombang

Pengembangan Media Pop Up Book Dengan Karakter Tokoh Kesenian Besutan Jombang

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian isi materi pembelajaran dari pendidik terhadap peserta didik. Ada berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar. Di era perkembangan teknologi banyak kebiasaan baru dalam hidup terutama pada anak usia sekolah dasar. Maka dari itu perlu adanya penguatan materi pada siswa sekolah dasar tentang nilai kebaikan yang terkandung dalam kesenian daerah. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan yang nantinya memperoleh hasil sebuah bahan ajar yang berupa media pembelajaran *Pop up book* dengan menggunakan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang. Selain untuk memperoleh sebuah media pembelajaran penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui proses, implementasi, serta kualitas media. Proses penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada model 4-D dari Thiagarjan yang telah dimodifikasi peneliti dengan tanpa melakukan tahap penyebaran hasil produk atau *dissemination*. Pada proses pengembangan peneliti memperoleh skor dari ahli materi dan ahli media sebesar 94,35% sedangkan pada tahap implementasi peneliti memperoleh skor sebesar 85,89% yang didapat dari rata-rata skor yang diberikan oleh pengguna media. Kemudian untuk skor kualitas merupakan rata-rata dari dari tahap proses dan implementasi sehingga memperoleh skor sebesar 87,01% skor tersebut menandakan bahwa media yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori media yang sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu adanya perbaikan.

Kata kunci: Pengembangan Model 4-D, *Pop up book*, Besutan Jombang

PENDAHULUAN

Di era kemajuan zaman yang seperti ini teknologi berkembang sangat pesat budaya dari mana saja dapat masuk dengan mudahnya di kehidupan kita. Tidak dapat dipungkiri secara tidak langsung perkembangan tersebut sedikit demi sedikit mulai merubah kebiasaan hidup terutama pada anak usia sekolah dasar dimana rasa keingintahuannya sangat besar maka dari itu perlu adanya penguatan dari dalam diri seorang anak akan kebudayaan yang ada di negara kita agar generasi penerus bangsa nantinya tidak akan terjerumus pada hal negatif akibat pengaruh perkembangan zaman yang terjadi saat ini dan tidak melupakan kearifan lokal daerahnya sendiri seperti kearifan lokal seperti Kesenian Besutan Jombang. Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran yang mampu mengarahkan atau mendidik karakter anak bangsa agar tidak mudah terpengaruh oleh budaya dari luar dan agar tetap mampu melestarikan budaya yang ada di Indonesia jadi pada beberapa tema pembelajaran bisa disisipkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran dan sebagai media yang bisa dijadikan pelajaran untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Namun pendidik sering kali tidak menggunakan ataupun membuat dan memakai media pembelajaran karena ada beberapa faktor diantaranya karena keterbatasan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah karena, ada beberapa sekolah yang ada di daerah pedesaan yang kurang memiliki sarana dan prasarana media pembelajaran yang memadai seperti di sekolah tersebut misalnya tidak memiliki alat elektronik seperti laptop ataupun di sekolah tersebut tidak memiliki kelengkapan alat tulis menulis sehingga pendidik sulit untuk membuat ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran.

Selain itu penyebab pendidik jarang menggunakan dan membuat media pembelajaran adalah banyaknya administrasi yang harus dilengkapi oleh pendidik karena pada kurikulum 2013 seorang pendidik dituntut untuk satu hari membuat satu rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) selain itu masih banyak lagi kelengkapan administrasi yang lainnya yang harus diselesaikan oleh pendidik sesuai deadline yang telah ditentukan jadi waktu pendidik banyak tersita karena pengerjaan hal tersebut. Dengan demikian perlu adanya suatu media sederhana dengan cara pembuatan dan pemakaian yang mudah dan yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa masalah diatas maka perlu adanya sesuatu untuk dapat mengatasi masalah tersebut. Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media *Pop up book* dengan menggunakan karakter Kesenian Besutan Jombang salah satu cara mengatasi permasalahan yang sudah dipaparkan diatas. Selain untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran media juga dapat digunakan sebagai alat pengenalan dan pelestarian kesenian khas Jombang yakni Besutan. Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria diaman kriteri tersebut salah satunya yakni tercapainya tujuan belajar serta kmpetensi dasar (KD) dengan tuntas peserta didik sebagai subjek, waktu pelaksanaan dan juga ketersediaan.

Besutan adalah salah satu kesenian Khas Jombang dimana Besutan adalah sebuah seni teater dangan tokoh utamanya Cak Besut. Arti kata dari besut yakni "*mbeto maksud*" dimana seni pertunjukan pada setiap pementasannya menyampaikan maksud-maksud tertentu atau pesan tertentu bagi yang menyaksikannya. Ciri khas Besutan yakni tokoh utamanya yang bernama Cak Besut memakai kain putih dan peci merah dimana pada pakaian tokoh besut ini memiliki makna seperti lambang bendera negara Indonesia yang melambangkan kesucian dan keberanian selain itu ciri khas yang paling menonjol yakni setipa awal pertunjukan besut selalu membawa obor serta mengunyah sirih. Semua kegiatan itu memiliki makna tersendiri yang mendalam bagi kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman penjajahan. Dalam cerita Besutan terdapat beberapa tokoh diantaranya yaitu Cak Besut, Rusmini, Sumo Gambar, dan Paman Gondo.

Media pembelajaran yaitu suatu alat untuk menyampaikan atau media yang diperuntukkan sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan materinya terhadap peserta didik. Namun seringkali tidak menggunakan atau membuat media dan memakai media karena beberapa alasan diantaranya kurangnya sarana dan prasarana di sekolah dan juga selain itu penyebab pendidik jarang menggunakan dan membuat media pembelajaran adalah banyaknya administrasi yang harus dilengkapi oleh pendidik karena pada kurikulum 2013 seorang pendidik dituntut untuk satu hari membuat satu rancangan pelaksanaan

pembelajaran (RPP) selain itu masih banyak lagi kelengkapan administrasi yang lainnya yang harus diselesaikan oleh pendidik sesuai deadline yang telah ditentukan jadi waktu pendidik banyak tersita karena pengerjaan hal tersebut. Dengan demikian perlu adanya suatu media sederhana dengan cara pembuatan dan pemakaian yang mudah dan yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian maka media pembelajaran merupakan alat yang memiliki posisi yang penting sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Yang dimaksud dengan tidak dapat dipisahkan dalam konteks ini yakni media pembelajaran tidak dapat berjarak dari kegiatan pembelajaran karena bila pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran akan memberi kesan yang sangat monoton dan membosankan untuk peserta didik. Pendidik merupakan fasilitator yang ada pada kegiatan pembelajaran yang memiliki fungsi untuk menyiapkan proses pembelajaran baik metode, model maupun media pembelajaran. Hal tersebut membangkitkan peneliti untuk mengadakan penelitian tentang pengembangan media *Pop up Book* dengan menggunakan karakter *Besutan* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi tentang bangsa terhadap daerah tempat tinggal pada kelas IV sekolah dasar.

KAJIAN TEORI (PILIHAN)

Media adalah seprangkat peralatan sebagai perantara penyampaian pesan. Dalam kegiatan pembelajaran media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafi, fotografi dan juga lat elektroni dengan memiliki fungsi untuk mendapatkan, menyusun, serta memproses sebuah informasi secara visual maupun verbal (Arsyad, 2015:3) Pada media pembelajaran terdapat beberapa fungsi yang cukup banyak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran dari pendidik terhadap peserta didik. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan yakni 1) Menganalisis karakter lingkungan yang akan dijadikan tempat penggunaan media. Mengetahui kebutuhan serta kondisi lingkungan tempat penggunaan media. 2) Menentukan tujuan pembelajaran atau menentukan kemampuan apa yang mampu tercipta dari penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya tujuan ini maka akan mempengaruhi penentuan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. 3) Menentukan, merancang, mengembangkan, atau memodifikasi materi pada media pembelajaran yang akan digunakan. Dengan menentukan materi yang akan digunakan maka akan dapat memenuhi tujuan pembelajaran. 4) Setelah menentukan media pembelajaran serta materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran maka selanjutnya menentukan berapa lama proses pembuatan karena hal tersebut dapat mempengaruhi waktu uji coba media jadi sebisa mungkin dapat mengatur waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran. 6)Memperoleh tanggapan dari pengguna media dimana dalam hal ini yang menjadi pengguna media yakni peserta didik. Tanggapan tersebut diperoleh melalui cara uji coba media pembelajaran kepada peserta didik setelah diuji cobakan kepada peserta didik baru memperoleh tanggapan dari peserta didik mengenai media pembelajaran tersebut. Dengan memperoleh tanggapan dari peserta didik dapat dijadikan sebagai acuan untuk evaluasi pembuatan edia pembelajaran.

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran mulai dari media pembelajaran yang sangat sederhana dan berharga murah hingga media pembelajaran yang sangat lengkap bagus dan memiliki harga yang sangat mahal. Beberapa jenis media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Media grafis, Media grafis yakni suatu media visual yang menyajikan materi menjadi sebuah gambar, gagasan, fakta ataupun kedalam sebuah kalimat. Jenis media ini memiliki manfaat untuk memperjelas suatu ide agar lebih menarik perhatian bagi penggunanya. Contohnya yakni gambar, bagan, poster dll. 2) Media tiga dimensi merupakan media yang dapat dilihat dari segala arah dengan memiliki bentuk panjang, lebar dan tinggi serta ketebalan tertentu. Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki bentuk padat, model pepanjangan, model susun, model kerja serta diorama. 3) Media proyeksi yakni sebuah media yang penggunaannya berupa alat elektronik. Alat yang digunakan pada media ini diantaranya yakni LCD, *Proyektor*, *Slide* dll. 4) Media lingkungan yang dimaksud yakni menjadikan suatu lingkungan tertentu menjadi sumber belajar dengan cara mengamati dan uji coba pada suatu lingkungan disesuaikan dengan materi, tujuan, kompetensi dasar pembelajaran. Dengan demikian maka lingkungan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dari beberapa jenis media diatas maka media yang dikembangkan oleh peneliti masuk pada jenis mediagrafis. Media *Pop*

up yang menggunakan karakter tokoh Besutan dengan materi yang disesuaikan kompetensi dasar yang dapat dicapai peserta didik.

Pop up book merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki bentuk seperti buku yang memiliki unsur tiga dimensi serta saat media tersebut maka akan muncul gambar keatas serta materi yang disampaikan disajikan dengan cara membuka berbagai macam mulai dari cara membuka dengan ditarik maupun digeser (Hanifah & Umi, 2014). Pada media tersebut berupa gambar dan kalimat yang dikemas sebaik mungkin sehingga dapat menarik perhatian pengguna media. Bentuk dari *Pop up book* di desain dengan mengaplikasikan beberapa bentuk timbul seperti tiga dimensi serta seperti cover buku, buku bergambar, kartu ucapan serta lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis. *Pop up book* juga dikenal sebagai teknik aplikasi rekaya bentuk kertas atau biasa disebut dengan *paper crafting* dimana teknik *paper crafting* merupakan ilmu turunan dari *paper engineering*, yakni ilmu yang mempelajari cara rekayasa bentuk kertas, baik cara pembuatannya maupun cara memproses sebuah kertas menjadi sebuah bentuk tertentu. Bentuk dari *Pop up book* di desain dengan mengaplikasikan beberapa macam bentuk media tiga dimensi seperti cover buku, kartu ucapan, buku bergambar, serta lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis. *Pop up book* juga dikenal sebagai teknik aplikasi rekaya bentuk kertas atau biasa disebut dengan *paper crafting* dimana teknik *paper crafting* merupakan ilmu turunan dari *paper engineering*, yakni ilmu yang mempelajari cara rekayasa bentuk kertas, baik cara pembuatannya maupun cara memproses sebuah kertas menjadi sebuah bentuk tertentu. *Pop up book* memiliki sedikit kesamaan dengan teknik melipat kertas *origami* yaitu sama-sama menggunakan kertas dengan teknik lipatan tertentu dan merupakan satu bidang keilmuan yakni *paper engineering*. Akan tetapi *origami* merupakan sebuah bentuk olahan kertas yang paling sederhana karena bahan yang digunakan hanya sedikit tanpa memerlukan lem, gunting dan alat-alat yang lainnya hanya memerlukan sebuah kertas serta teknik lipatan saja hal ini berbeda dengan cara pembuatan *Pop up book*. Selain itu *Pop up book* berbentuk seperti buku yang mempunyai beberapa bagian. *Pop up book* merupakan buku yang dapat bergerak berdiri keatas saat dibuka dan juga memerlukan gerakan-gerakan tertentu saat akan membuka bagian yang satu dengan bagian yang lain. *Pop up book* juga mampu menyajikan gambar cerita secara visual yang sangat menarik jika dilihat dari tampilan gambar ilustrasi dengan bergam warna dan dapat berdiri.

Kesenian Besutan Jombang merupakan salah satu contoh kesenian khas yang berasal dari Kabupaten Jombang. Kesenian ini merupakan pengembangan dari Kesenian *Lerok*. Kesenian *Lerok* pada mulanya yakni kesenian yang bersifat aman. Namun seiring berkembangnya waktu kesenian ini sering menampilkan karakter Besut disetiap pertunjukannya sehingga kesenian ini berkembang menjadi kesenian Besutan. Kata Besut memiliki akronim yakni "*mbeto maksud*" atau membawa pesan dimana cerita yang ada pada pertunjukan Kesenian Besutan. Dalam pertunjukan kesenian Besutan menampilkan cerita yang beragam akan tetapi intinya sama yakni menceritakan kehidupan rakyat Indonesia. Dalam pertunjukan kesenian Besutan tidak hanya ceritanya yang khas menceritakan kehidupan rakyat Indonesia yang bermakna akan tetapi tokoh yang ada pada cerita tersebut juga merupakan perlambangan kondisi masyarakat Indonesia pada zaman penjajahan. Watak dari tokoh besut dibalik tampilan jenaka Besut adalah sosok yang tegas dan mampu menyelesaikan masalah. Tokoh Rusmini menggambarkan sosok keibuan selalu menjadi sepasang kekasih atau sepasang suami istri bersama Besut. Paman Gondo atau yang biasa disebut Man Gondo dalam kesenian Besutan memiliki karakter yang lucu serta sedikit plin-plan. Tokoh sumo gambar memiliki watak antagonis dimana didalam setiap cerita Besutan tokoh Sumo Gambar selalu menjadi musuh Besut.

Berdasar UU RI Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan yakni sebuah prosedur pada bidang IPTEK mempunyai maksud dalam memberikan mafaat secara kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang terbukti keabsahannya dan memiliki tujuan serta manfaat pada bidang ilmu pengetahuan serta menghasilkan suatu hal baru. Pengembanagan merupakan salah satu bentuk hasil keilmuan yang terdapat dalam konsep teknologi pendidikan. Pengembangan dapat dikatakan sebagai cara, proses, atau perbuatan mengembangkan. Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan sebuah hal yang diusahakan manusia secara mengerti dengan rencana yang matang serta terarah untuk menghasilkan, mengubah atau memperbaiki suatu produk sehingga dapat menghasilkan sebuah produk memiliki kualitas dan memiliki banyak manfaat. Dalam sebuah penelitian

pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam dunia pendidikan. Jenis model penelitian dan pengembangan ada beberapa diantaranya yakni model pengembangan *Bord and Gall*, model *Thiagarajan* model dan model *Richey and Klein*. Model *Thiagarajan* merupakan model penelitian yang memiliki empat langkah proses pengembangan. Langkah-langkah yang disingkat menjadi 4D yang memiliki arti kepanjangan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination* (Sugioyono, 2015)

METODE

Kegiatan yang dilakukan dalam proses penelitian berpedoman pada metode penelitian dan pengembangan 4-D (*for-D*) yang telah dimodifikasi oleh peneliti dimana langkah-langkah model 4-D (*for-D*) yakni sebagai berikut: (1) pendefinisian (*Define*) (2) perancangan (*Design*) (3) pengembangan (*Develop*). Yang objek penelitian yakni media yang dikembangkan tersebut yakni media *Pop up book* menggunakan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas IV SDN Gelaran II dengan jumlah objek penelitian sebanyak 15 peserta didik hal ini dikarenakan pelaksanaan penelitian dilakukan dimasa pandemi sehingga satu kelas hanya bisa diisi oleh setengah dari jumlah peserta didik sesungguhnya. Selain itu materi yang sesuai dengan pengembangan ini ada pada materi pembelajaran kelas IV SD yakni pada materi tema delapan subtema tiga dan pembelajaran tiga tentang materi bangga terhadap daerah tempat tinggal.

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode analisis data yakni kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari skor penilaian yang diperoleh dari angket yang sudah disebrakan baik kepada validator maupun reponden sedangkan data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul yang berupa data informasi, saran, dan kritik yang diperoleh baik dari deskripsi dari angket maupun diperoleh secara langsung dari sumber tertentu diolah dengan analisis data kuantitatif. Dimana data ini akan dijadikan sebagai dasar penentuan kualitas produk yang dikembangkan peneliti.

Data awal yang diperoleh peneliti untuk materi dalam media pembelajaran dan penggunaan tokoh karakter peneliti melakukan pengambilan data melalui studi kasus yang ada ditempat penelitian, dokumentasi dan penggalan data dari beberapa sumber selain itu data juga bersal dari uraian karakteristik data pengembangan media tersebut. Sumber data ini bersal dari 1) Poses pengembangan media pembelajaran *Pop up book* dengan karakter Kesenian Besutan Jombang 2) Kualitas media pembelajaran yang di kembangkan 3) Implementasi media dalam proses kegiatan pembelajaran.

Data proses pengembangan berupa rangkaian deskripsi kegiatan dan hasil kegiatan sesuai dengan prosedur desain penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya. Didalam proses tersebut terdapat validator yang akan memvalidasi produk pengembangan dimana validator tersebut merupakan tim ahli dalam bidang tertentu diantaranya yakni ahli materi untuk memvalidasi yang berkaitan dengan materi dalam produk media pengembangan kemudian juga terdapat ahli media. Dengan demikian para ahli inilah yang menjadi sumber data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Data implementasi medi pembelajaran *Pop up book* dengan karakter Kesenian Besutan Jombang diperoleh melalui kegiatan peneliti dan peserta didik SDN Gelaran II dalam hal ini peserta didik sebagai subjek penelitian. Data mengenai hasil penilaian media yang menjadi objek penelitian yakni media pembelajaran *Pop up book* dengan karakter Kesenian Besutan Jombang.

Data yang berupa angket natinya akan diolah dengan menggunakan skal *likert* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel.1Tabel skala likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju sesuai dengan kriteria kualitas media pembelajaran
2	Skor 3	Setuju sesuai dengan kriteria kualitas media pembelajaran
3	Skor 2	Tidak setuju tidak sesuai dengan kriteria kualitas media pembelajaran
4	Skor 1	Sangat tidak setuju sangat tidak sesuai dengan kriteria kualitas media pembelajaran.

Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Dengan mengacu pada kriteria penilaian yang bersumber pada buku Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan milik Arikunto yang telah demodifikasi peneliti dibawah ini

Tabel.2 tingkat kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76 – 100	sangat valid serta layak digunakan tanpa perlu perbaiki
56 – 75	cukup valid serta layak digunakan namun perlu melakukan perbaikan kecil
40 – 55	kurang valid namun masih layak digunakan dengan melakukan perbaikan besar
0 -39	tidak valid serta tidak layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan akan memperoleh hasil berupa media pembelajaran yang telah dikembangkan yang berupa media Pop up book dengan menggunakan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang dimana didalamnya terdapat materi pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) 3.9 yang isinya mengidentifikasi watak tokoh dalam cerita fiksi. Yang menjadi obyek yakni sebuah media yang dikembangkan sedangkan subjeknya yakni peserta didik kelas empat SDN Gelaran II Bareng Jombang.

7 Hasil

Dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Pop up book* dengan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang pada materi bangga terhadap daerah tempat tinggal kelas IV SDN Gelaran II yang dilaksanakan oleh peneliti maka peneliti mendapatkan beberapa hasil diantaranya yakni mengenai proses pengembangan, implementasi, hingga sampai memperoleh hasil kualitas media pembelajaran yang sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu adanya perbaikan. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Dengan Menggunakan Karakter Tokoh Kesenian Besutan Jombang.

Pada tahap proses pengembangan mengacu pada tahapan pengembangan sesuai dengan model 4-D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi peneliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pada tahap awal yang dilakukan peneliti yakni tahap definisi (*Define*) pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kegiatan pembelajaran di sekolah yang akan menjadi tempat implementasi objek penelitian. Dari kegiatan tersebut mendapatkan hasil analisis diantaranya yakni (1) Pada saat kegiatan pembelajaran seringkali tidak menggunakan media pembelajaran (2) Terbatasnya sarana prasarana penunjang kegiatan pembelajaran (3) Peserta didik kurang tertarik jika belajar hanya menggunakan buku siswa, (4) Kurangnya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang sederhana, (5) Perlu adanya langkah baru untuk membuat sebuah inovasi baru berupa media untuk menunjang kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dari hasil analisis tersebut dapat melanjutkan pada tahap perancangan (*Design*) pada tahapan ini peneliti melakukan pemilihan media yang tepat serta bahan dan materi yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah serta sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti menentukan media pembelajaran *Pop up book* dengan menggunakan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang pada materi bangga terhadap daerah tempat tinggal pada kompetensi dasar (KD) mengidentifikasi watak tokoh dalam cerita. Tahapan selanjutnya yakni pengembangan (*Develop*) pada tahap ini yakni penilaian media yang sudah jadi kepada para ahli atau validator. Pada tahap ini media dinilai oleh validator materi dan validator media. Berikut hasil

penilaian dari validator:

Tabel.3 Rekapitulasi hasil penilaian validator

Penilaian	Skor		Presentase	Kriteria
	Perolehan	Maksimal		
Media	61	64	95,4%	Sangat Valid
Materi	56	60	93,3%	Sangat Valid
Total	117	124	188,7%	
Rata-Rata	58,5	62	94,35%	Sangat Valid

Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata dari para validator sebesar 94,35% dengan nilai tersebut maka media yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid maka tahapan selanjutnya yakni uji coba media pada subjek penelitian. Proses Implementasi Media Pembelajaran Pembelajaran *Pop Up Book* Dengan Menggunakan Karakter Tokoh Kesenian Besutan Jombang

Tahap implementasi media pembelajaran dilaksanakan setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan dapat digunakan. Langkah awal yang dikakukan pada tahap ini yakni penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) setelah melakukan kegiatan tersebut selanjutnya rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) di uji validitas oleh guru kelas agar kegiatan implementasi media pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan prosedur pembelajaran didalam kelas. Hasil validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari guru kelas sebesar 93,18% dengan demikian maka rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perlu adanya perbaikan. Kemudian dapat melakukan implementasi media pada siswa kelas IV SDN Gelaran II Barenng Jombang. Tahapan ini dilaksanakan agar memperoleh hasil nilai dari respon siswa beserta guru kelas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil respon siswa dan guru kelas yakni sebagai berikut:

Tabel.4 Rekapitulasi hasil respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran

No	Pengguna Media	Skor		Nilai	Keterangan
		Perolehan	Maksimal		
1	Guru Kelas	74	80	92,5%	Sangat Valid
2	Peserta Didik	620	728	85,16%	Sangat Valid
	Total	694	808	91,40%	
	Rata-Rata	347	404	85,89%	Sangat Valid

Dengan nilai rata-rata 85,89% pada tahap implementasi media maka media tersebut dapat dinyatakan sebagai media yang sangat valid sesuai dengan kriteria kevalidan yang ada dan juga media tersebut sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran siswa SD kelas IV.

Kualitas Media Pembelajaran *Pop Up Book* Dengan Menggunakan Karakter Tokoh Kesenian Besutan Jombang

Untuk menentukan kualitas media pembelajaran peneliti mengolah data yang telah diperoleh peneliti mulai dari tahap proses pengembangan media pembelajaran hingga implementasi media pembelajaran. Setelah memperoleh data dari kegiatan tersebut selanjutnya yakni merelevansikan antara nilai rata-rata akhir. Adapun data yang digunakan yakni data validasi media, validasi materi, beserta data hasil respon siswa dan guru kelas sebagai pengguna media pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi data yang digunakan untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel. 5 Rekapitulasi Nilai Kualitas Media Pembelajaran Pop Up Book Dengan Menggunakan Karakter Tokoh Kesenian Besutan Jombang

Penilaian	Skor		Presentase	Kriteria
	Perolehan	Maksimal		
Validasi media	61	64	95,3%	Sangat Valid
Validasi materi	56	60	93,3%	Sangat Valid
Imple-mentasi	694	808	85,89%	Sangat Valid
Total	811	932	276%	
Rata-Rata	270,33	466	87,01%	Sangat Valid

Dari Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Kualitas Media dapat dilihat bahwa peneliti mendapatkan rata-rata nilai 87,01% nilai tersebut jika di relevansikan dengan kriteria kevalidan yang tertera pada bagian teknik analisis data maka dengan nilai tersebut media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan memiliki kualitas yang baik serta sangat valid dan layak digunakan tanpa perbaikan. Adapun hasil media pembelajaran yang dikembangkan peneliti serta sudah mencapai tingkatan pada media pembelajaran yang berkualitas sebagai berikut:



Gambar.1 Cover media



Gambar.2 bentuk isi materi

Pembahasan

Pada penelitian ini memperoleh hasil sebuah media pembelajaran yang berupa *Pop up book* dengan menggunakan karakter tokoh kesenian Besutan. *Pop up book* merupakan sebuah media pembelajaran grafis media grafis yakni suatu media visual yang menyajikan materi menjadi sebuah gambar, gagasan, fakta ataupun kedalam sebuah kalimat. Jenis media ini memiliki manfaat untuk memperjelas suatu ide agar lebih menarik perhatian bagi penggunaannya. *Pop up book* berbentuk seperti buku yang jika dibuka maka akan muncul gambar berdiri tegak keatas. Didalam *Pop up book* yang dikembangkan juga menampilkan ilustrasi gambar tokoh Kesenian Besutan dimana Kesenian Besutan adalah Kesenian pertunjukan khas Kota Jombang pada kesenian ini berupa pertunjukan teater dan yang menjadi tokoh utama adalah Besut.

Pada proses pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D dari Thiagarajan dimana pada model ini proses pengembangan terdapat 4 langkah yakni (*Define*) pendefinisian (*Design*) perancangan (*Develop*) pengembangan dan (*Dissemination*) penyebaran. Akan tetapi pada penelitian ini tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya pada tahap pengembangan karena tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *Pop up book* maka media pembelajaran yang dikembangkan peneliti termasuk sebagai media yang dapat digunakan sebagai alat penyalur materi dari pendidik terhadap peserta didik hal ini sesuai dengan pengertian dari media pembelajaran. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran ini dapat diketahui melalui hasil data yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, serta kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti maka diperoleh sebuah media pembelajaran *Pop up book* dengan menggunakan karakter tokoh Kesenian Besutan Jombang pada materi bangsa terhadap daerah tempat tinggalku pada kelas IV sekolah dasar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kualitas serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa jenjang kelas IV sekolah dasar.

Pada penelitian secara keseluruhan memperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 87,01% hasil ini berbeda dengan hasil yang diperoleh dari penelitian dengan judul dengan judul "Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar", jurnal PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 30 No. 1 April 2016 oleh Rachmadini Nur Fadillah dan Ika Lestari. Menunjukkan hasil kriteria media yang sangat baik dengan mendapatkan nilai keseluruhan sebesar 93,26%. Selain itu perbedaan pada penelitian ini yakni materi yang ada pada media yang dikembangkan serta subjek penelitiannya. Adapun penelitian yang lainnya yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni dengan judul "Pengembangan Media Pokari Pokabu Untuk Peserta didik Kelas III SD/MI" oleh Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani Jurnal Pendidikan Pendidik MI, Vol.4 No. 1 2017. Hasil dari penelitian ini memperoleh hasil dari validasi ahli media sebesar 97,62%. Serta penelitian yang dilakukan oleh Azizan, Yoga Rifqi pada tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Media Pop up book Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Psychowriting Pada Peserta didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar" Pada penelitian ini memperlihatkan hasil bahwa media tersebut termasuk dalam kategori media yang berkualitas dengan devalidasi oleh dua tim ahli dengan memperoleh skor rata-rata 86,14%.

Dari beberapa penelitian terdahulu hanya ada beberapa keamaan yakni pada media yang dikembangkan saja. Kemudian untuk perbedaan terdapat pada subjek penelitian serta hasil penelitian selain itu model pengembangan serta tahapan untuk memperoleh kualitas suatu produk juga melalui proses perhitungan dan hasil yang berbeda.

KESIMPULAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan tanpa menggunakan tahap penyebaran *Dissemination*. Pada proses pengembangan peneliti menggunakan tiga tahapan yakni tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan yang terakhir tahap pengembangan (*Develop*). Setelah melakukan proses pengembangan peneliti melakukan tahap implementasi. Proses implementasi media dilaksanakan pada

siswa kelas IV SDN Gelaran II Bareng Jombang. Implementasi media dilaksanakan dengan siswa sebanyak 13 anak dimana implementasi dilaksanakan sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang sudah divalidasi oleh guru kelas dan memperoleh hasil skor sebesar 85,89%. Kemudian dapat mengetahui kualitas media pembelajaran dengan cara menentukan hasil rata-rata dari validasi media dimana pada tahap validasi media dinilai oleh dua validator yakni dari validator ahli media dan validator ahli materi dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 94,3% dari hasil tersebut maka akan diakumulasikan dengan hasil implementasi media sehingga kualitas media pembelajaran memperoleh skor sebesar 87,01%. Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka ada beberapa saran yakni 1) Bagi sekolah diharapkan mampu untuk melengkapi sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran. Agar kegiatan pembelajaran disekolah mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. 2) Bagi tenaga pendidik di sekolah dasar perlu kiranya membuat suatu media pembelajaran yang sederhana dan mudah sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran *Pop Up Book*. 3) Bagi peneliti yang akan datang jika melaksanakan penelitian dan pengembangan khususnya pengembangan media pembelajaran *Pop up book* diharapkan lebih kreatif dan inovatif agar mampu menciptakan media pembelajaran yang berkualitas serta memiliki nilai manfaat yang tinggi.

5

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azizan, Yoga Rifqi (2017). *Pengembangan Media Pop up book Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Psychowriting Pada Peserta didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Srengat Kabupaten Blitar*. Skripsi
- Damayanti, E. (2006). *Besutan (Kajian Emografi Besutan Sebagai Cikal Bakal Ludruk Di Kabupaten Jombang*. FSIP Unevirsitas Airlangga.
- Darmawan, Y. S., & Dwi, O. W. (n.d.). *Perancangan Film Dokumenter Besutan sebagai Media Pendidikan Remaja Usia 12-18 tahun di Jombang*.
- Dzuanda. (2011). *Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri "Gatokaca"*. Desain Produk Institut Teknik Surabaya.
- Hanifah, T. U. (2014). *Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung)*. BELIA 3 (2), 50.
- Hanifah, & Umi, T. (2014). *Pemanfaatan media pop up book berbasis tematik untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistic*. *Early Childhodd Education Papers (BELIA)*, 3(2): 46-5
- Lestari, I & Fadillah, N.R. (2016). *Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar*. (PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan) Vol. 30 No. 1
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 *tentang Standar Proses Pembelajaran*. Permendikbud No 23. (2016). *tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- PME, N., Yanuartuty, S., & Ilahi, N. (2012). *Sejarah dan Budaya Jombang*. Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Jombang.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
6	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
7	core.ac.uk Internet Source	1%
8	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
9	mafiadoc.com Internet Source	<1%

10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
14	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
15	adoc.pub Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
17	semnaspendidikan.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
18	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
21	library.um.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

22

online-journal.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

23

qowikoplak.blogspot.com

Internet Source

<1 %

24

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

25

<http://r-smith-hospitalredistrictinginamerica.org/rica.org>

Internet Source

<1 %

26

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

27

www.duniapendidikandansekolah.com

Internet Source

<1 %

28

Lisa Cahyanti, Sarwo Edy. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik SD Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional", Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

29

M Arrasikh Hidayatullah, Muhammad Win Afgani, Harisman Nizar. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI KEKONGRUENAN DAN

<1 %

KESEBANGUNAN KELAS IX SMP", Asimtot :
Jurnal Kependidikan Matematika, 2020

Publication

30	doaj.org Internet Source	<1 %
31	es.scribd.com Internet Source	<1 %
32	journalfkipunipa.org Internet Source	<1 %
33	matatimoer.or.id Internet Source	<1 %
34	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
37	Destiniar Destiniar, Rohana Rohana, Hijir Ardiansyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
38	Kusno Kusno, Muvida Indah Kusuma. "Pop Up Book Kubus dan Balok Untuk Siswa SMP",	<1 %

AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 2020

Publication

39

Arfandi Arfandi. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH", Edupedia, 2020

Publication

<1 %

40

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

41

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

42

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

43

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
