

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POPUP BOOK* DALAM MATERI REVOLUSI TEKNOLOG KOMUNIKASI DAN INFORMASI KELAS XII MAN 5 NEGERI BATANGHARI

M. Farazh Al Badruzzaman *
Alumni Prodi Pendidikan Sejarah

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Popup Book* dalam pembelajaran sejarah revolusi teknologi komunikasi dan informasi setelah masa kemerdekaan Indonesia di Kelas XII MAN 5 Negeri 5 Batanghari. Model pengembangan yang digunakan mengadopsi model Lee and owen yang terdiri dari 5 tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang di singkat ADDIE. Subjek penelitian siswa kelas XII yang berjumlah 25 orang. Pada tahap uji coba one to one (perorangan) berjumlah 4 orang memperoleh nilai persentase 70,37% yang tergolong dalam kategori “Baik”, pada tahap small group (Kelompok sedang) berjumlah 8 orang siswa memperoleh persentase 76,51 “Sangat Baik”, dan pada tahap uji kelompok besar atau field test berjumlah 25 orang siswa memperoleh persentase 85,11 yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan yang di peroleh dari persentase pada tiap tahapan memperoleh nilai persentase 77,33 yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Popup Book*, Pembelajaran Sejarah

Abstract

*This research and development aims to produce learning media products in the form of *Popup Books* in learning the history of the communication and information technology revolution after Indonesia's independence period in Class XII MAN 5 Batanghari. The development model used adopts the Lee and owen model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation which is abbreviated as ADDIE. The research subjects of class XII students numbered 25 people. In the one to one trial stage (individual) 4 people obtained a percentage value of 70.37% which was classified in the category "Good", at the small group stage (Medium group) amounted to 8 students obtained a percentage of 76.51% "Very Good", and at the stage of large group test or field test amounted to 25 students obtained a percentage of 85.11% which was classified in the category "Very Good". The results of this study as a whole obtained from the percentage at each stage obtained a percentage value of 77.33% which is classified as "Very Good".*

Keywords: Learning Media, *Popup Book*, History Learning

A. PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pendidikan, guru memiliki peranan dan fungsi utama dalam meningkatkan kemampuan dan perkembangan siswa sebab guru dapat menentukan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran. Melalui pendidikan siswa mampu mencapai perubahan-perubahan signifikan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. oleh karena itu, mutu pendidikan yang tinggi didukung oleh proses pembelajaran yang berkualitas pula.

Pendidikan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu , sehingga menuntut setiap guru untuk melakukan inovasi sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik. Namun dalam kenyataannya, dalam proses pembelajaran tingkat SMA/MAN masih

banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Menurut Santoso (1974:26) tujuan utama inovasi, yakni meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas : sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya.

Hasil belajar mempunyai kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar merupakan tolak ukur peserta didik dalam memahami dan menerima pengalaman-pengalaman belajar. Dari proses belajarkan menunjukkan perubahan dari ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil dari proses belajar akan menunjukkan prestasi belajar siswa yang diukur melalui kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Menurut Mardinah (2017:9) Proses pembelajaran berkualitas merupakan salah satu penentu adanya hasil belajar siswa yang tinggi sebab dalam memenuhi kebutuhan peserta didik tidak lepas dari peran guru. Salah satu ketidak sesuaian media pembelajaran yang digunakan dalam kelas akan mengakibatkan kualitas belajar menurun. Dengan demikian perbaikan sistem pembelajaran yang tepat memberikan hasil yang optimal yang diterima oleh peserta didik.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat,

dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan edukasi antara pendidik serta peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah guru memotivasi peserta didik salah satunya dengan meningkatkan intensitas pembelajaran dengan menggunakan media audio. Disebut pula pada Permendiknas No 16 tahun 2007 di nyatakan bahwa guru harus kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Dengan itu media sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Popup Book*.

Pop up book merupakan suatu alat bantu berupa buku pada tiap halaman memiliki struktur tiga dimensi. *Pop up book* memiliki karakteristik untuk menyampaikan penjelasan. Sementara itu, menurut Yulia (Hariani: 2015), *Pop up book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Tiap halaman menunjukkan lipatan dan gulungan kertas membentuk suatu keterangan yang membutuhkan interaksi pembaca (Sri Rahmawati 2018:1). Gerakan-gerakan yang ditimbulkan mampu membuat pembaca merasa senang. Keunikan yang ditampilkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran *pop up book*. Selain itu, penyampaian media pembelajaran tersebut menunjukan relasi antara gambar dengan teori.

MAN Negeri 5 Batanghari adalah salah satu sekolah madrasah aliyah negeri yang berada di Kabupaten Batanghari tepatnya di Kecamatan pelayung. Sekolah ini juga mengajarkan mata pelajaran seperti di sekolah pada umumnya. salah satunya mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Pada mata pelajaran Sejarah Indonesia terdapat banyak materi yang diajarkan kepada siswa salah satunya materi Revolusi Teknologi di Indonesia Sejak Kemerdekaan sampai Reformasi dengan sub materi Teknologi Komunikasi dan Informasi yang menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di Indonesia.

Berdasarkan hasil Observasi telah dilakukan oleh penulis Di MAN Negeri 5 Batanghari ada beberapa kekurangan di dalam proses pembelajaran yang terjadi, di antaranya adalah : Guru menggunakan metode yang monoton dalam proses pembelajaran. Guru yang masih kurang dalam memahami penggunaan metode pembelajaran. Masih kurangnya guru yang berinovasi dalam pembuatan media. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena. Kurangnya guru dalam menyediakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa fokus dan tertarik dalam memperhatikan materi yang di sampaikan. Media Pembelajaran yang di maksud adalah media Popup Book, media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam memperhatikan materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang ini, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Popup Book dalam Materi Revolusi Teknologi Komunikasi dan Informasi setelah Masa Kemerdekaan Indonesia Kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari ”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Popup Book* mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model yang mencakup 5 tahap yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini

dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Teknik Analisis Data menggunakan analisis data validasi ahli dan uji coba lapangan. Subjek dalam uji coba pemakaian yaitu 1 guru Sejarah dan 25 siswa (1 kelas) MAN Negeri 5 Batanghari yang dipilih secara acak karena kemampuan rata-rata siswa sama.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan di MAN Negeri 5 Batanghari ini peneliti mengadopsi langkah-langkah dari model pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari lima tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Tahap Analisis

Pada Tahap ini penulis melakukan analisis terhadap kondisi yang ada disekolah yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisa perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum di sekolah. Kegiatan dari tahapan ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran pada produk media. Sementara itu pada mata pelajaran Sejarah kelas XII khususnya dalam pembahasan materi Revolusi Teknologi Komunikasi dan Informasi setelah masa kemerdekaan Indonesia dan materi yang dibahas yaitu Teknologi Informasi Televisi, Radio, Gawai. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Materi dan Tujuan Pembelajaran

Materi Pembahasan	Tujuan Pembelajaran
Revolusi Teknologi dan Informasi	Melalui media pembelajaran Pupup Book siswa kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari mampu menjelaskan tentang

	Teknologi dan Informasi berupa Televisi, Radio, dan Gawai.
--	--

2. Analisis Media Pembelajaran dan Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah. Dari hasil kegiatan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa: a) Dalam proses pembelajaran Sejarah penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan tidak pernah menggunakan. b) Sekolah memiliki media pembelajaran masih terbatas buku teks yang berdasarkan kurikulum. c) Dalam proses pembelajaran Sejarah berlangsung siswa belum dilibatkan secara aktif. d) Jumlah siswa yang sedikit berdampak pada motivasi mereka untuk belajar. e) Jam pelajaran yang tersedia cukup singkat.

Informasi dari hasil analisis Media dan situasi sekolah ini dapat diketahui dan diambil kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah, baik guru, siswa maupun sekolah memerlukan suatu media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, sehingga mereka dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran Sejarah yang berlangsung di dalam maupun diluar kelas.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini pada intinya membuat konsep bentuk media pembelajaran yang hendak dihasilkan, serta menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan agar media dapat digunakan sesuai kebutuhan. Berikut akan dideskripsikan hasil dari tahapan desain dalam penelitian ini.

1. Kerangka Ide Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Kegiatan penulis pada tahap ini membuat rancangan produk media pembelajaran Sejarah yang dapat digunakan oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok, di dalam maupun di luar kelas. Pada tahap ini

juga peneliti mencari referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan Media Pembelajaran. Akhir dari kegiatan ini, penulis mengambil suatu kesimpulan terkait dengan media pembelajaran Sejarah yang ingin diciptakan yakni berupa media pembelajaran *Popup Book* atau buku yang dapat memunculkan gambar.

Pada bagian materi, peneliti lebih terfokus pada materi yang ada di dalam buku paket yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran Sejarah. Hal ini agar, siswa dapat memperoleh pemahaman dari apa yang mereka sedang pelajari. Pada tabel di bawah ini peneliti membagi materi pembahasan sesuai dengan materi yang terdapat di dalam buku paket.

Tabel 2. Susunan Materi, Sub Materi, dan Indikator

Materi Pembahasan	Sub Materi	Indikator
Revolusi Teknologi dan Informasi	Televisi	Melalui media pembelajaran <i>Popup book</i> siswa kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari dapat Menjelaskan Teknologi Televisi.
	Radio	Melalui media pembelajaran <i>Popup book</i> siswa kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari dapat Menjelaskan Teknologi Radio.
	Gawai	Melalui media pembelajaran <i>Popup book</i> siswa kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari dapat Menjelaskan

		Teknologi Gawai/Handphone.
--	--	----------------------------

2. Menyusun Instrumen Penelitian

Kegiatan ini dapat dikatakan merupakan kegiatan inti dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *Popup Book* dalam materi sejarah kelas XII di MAN Negeri 5 Batanghari. Karena pada intinya *Popubook* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dengan bentuk buku yang dapat memunculkan gambar, tidak seperti buku paket biasanya.

Tabel 3. Susunan Naskah

Sub Materi	Naskah
Teknologi Televisi	Televisi teknologi tinggi merupakan perkembangan televisi dengan fitur dan fungsi yang lebih modern. Layar yang digunakan tipis berbentuk LCD atau LED dengan kualitas HD atau Full HD. Televisi modern dilengkapi dengan fasilitas internet, penggunaan kabel USB, dan koneksi dengan computer. Pengembangan televisi teknologi tinggi juga mempertimbangkan pemakaian daya listrik yang rendah agar hemat energy.
Teknologi Radio	Radio internet merupakan layanan penyiaran audio yang ditransmisikan melalui internet. Radio internet diawali oleh Carl Malamud yang pada tahun 1993 meluncurkan internet talk radio yang berisikan wawancara terhadap para pakar computer. Layanan radio internet dapat

	diakses dari belahan dunia manapun dan bersifat global.
Teknologi Handphone/ Gawai	<i>Handphone</i> merupakan telpon genggam berbentuk kecil yang bisa dibawa kemana saja. Handphone diciptakan oleh Martin Cooper tahun 1972 ketika bekerja di perusahaan Motorola. Penemuan <i>handphone</i> ini menandai pergeseran fundamental yang dimana sebelumnya komunikasi bersifat konvensional hanya bisa melalui <i>telephone</i> yang terhubung ke rumah-rumah, kini komunikasi bersifat portable kapan saja dan dimana saja antar pengguna <i>handphone</i> .

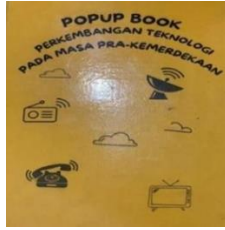
3. Menyusun Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, instrument sangat dibutuhkan yang berguna dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini instrument yang digunakan selama proses penelitian dan pengembangan dilaksanakan seperti, angket tim ahli, angket siswa.

Tahap Pengembangan

Kegiatan peneliti pada tahap pengembangan yakni proses mengaplikasikan atau mewujudkan apa yang telah disusun pada tahap desain. Tahap ini dapat dikatakan proses menciptakan suatu produk media pembelajaran *Popup Book*. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Popup Book* yang ditujukan untuk pengguna khususnya pada siswa kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari. Penulis membuat Media Pembelajaran *PopupBook* menggunakan Kertas Padi, Cover Cetak Keras, Karton dan mencetak Gambar. Di

bawah ini merupakan tampilan awal dari produk media pembelajaran sebelum diserahkan ke tim ahli untuk diberi penilaian.



Gambar 1. Cover Media Popup Book



Gambar 2. Tampilan Materi Media Pembelajaran Popup Book

Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini, uji coba produk media dilakukan adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media dari Satriyo Pamungkas, M.Pd dan ahli materi Deki Syahputra ZE, M.Hum. Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk di lapangan yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba media pembelajaran *Popup Book* dilakukan di MAN Negeri 5 Batanghari.

1. Penyajian data validasi media

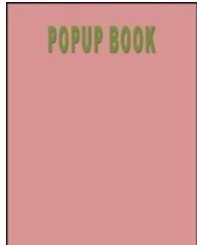
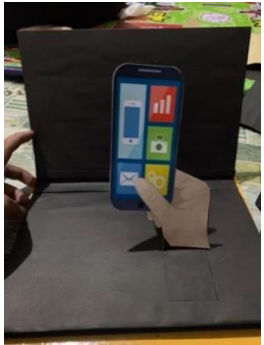
a. Validasi Tahap Pertama

Validasi tahap pertama pada tanggal 27 Desember 2022 secara tatap muka.. Hasil Validasi Ahli Media yaitu tampilan cover kurang, saran penambahan gambar dan mengganti *font* tulisan agar cover terlihat lebih menarik. Selanjutnya bentuk media cukup, saran penambahan adanya 1 Teknologi yang di masukan dalam media.

Adapun hasil nilai dari validasi media tahap 1 yaitu Tampilan Media mendapatkan 60% di kategori “Cukup”, untuk Penggunaan mendapatkan 53% di kategori “Cukup”, selanjutnya Warna mendapatkan 67% di kategori “Baik”, sedangkan Gambar

mendapatkan 53% di kategori “Cukup”, serta dari Huruf mendapatkan 67% di kategori “Baik”, dan hasil rata-rata persentase keseluruhan mendapatkan 60% di kategori “Cukup”. Dari tanggapan ahli media peneliti melakukan revisi produk yang telah disarankan. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut dapat di lihat dibawah ini :

Tabel 4. Sebelum dan Sesudah Setelah di Revisi Ahli Media Tahap Kedua

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Cover 	Cover 
Materi  	Materi 

b. Validasi Tahap Kedua

Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 5 Januari 2023 secara tatap muka. Pada tahap ini peneliti telah merevisi sesuai saran ahli media, sehingga mendapat persetujuan melakukan penelitian di MAN Negeri 5 Batanghari.

Adapun hasil nilai dari validasi media tahap 1 yaitu Tampilan Media mendapatkan 90% di kategori “Sangat Baik”, untuk Penggunaan mendapatkan 73% di kategori “Baik”, selanjutnya Warna mendapatkan 87% di kategori “Sangat Baik”, sedangkan Gambar mendapatkan 80% di kategori “Sangat Baik”, serta dari Huruf mendapatkan 93% di kategori “Sangat Baik”, dan hasil rata-rata persentase keseluruhan mendapatkan 85% di kategori “Sangat Baik”.

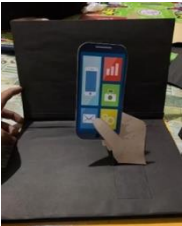
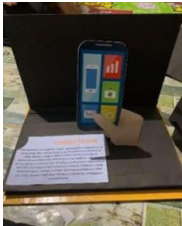
2. Penyajian data validasi materi

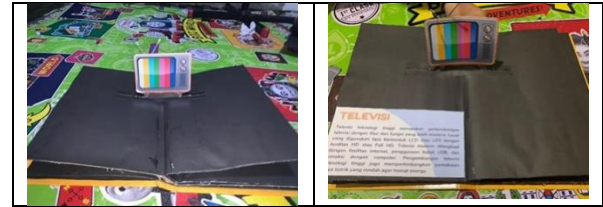
Selain dengan ahli media, ahli materi juga diminta untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media pembelajaran. Validasi juga dilakukan dua kali secara tatap muka.

a. Validasi Tahap pertama

Adapun hasil validasi tahap 1 pada tanggal 27 Desember 2022 yaitu Materi sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang mengangkat materi tentang “Revolusi Teknologi dan Informasi”. Pada gambar tidak diberikan penjelasan di sarankan untuk memasukan penjelasan materi agar tidak hanya gambar saja. Dari tanggapan dari ahli Materi, peneliti melakukan revisi produk. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut dapat di lihat dibawah ini:

Tabel 5 . Sebelum dan Sesudah Setelah di Revisi Oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	



Hasil Validasi Materi ke 1 yaitu Materi mendapatkan 60% di kategori “Cukup”, untuk Bahasa mendapatkan 46% di kategori “Cukup”, Sedangkan hasil rata-rata persentase keseluruhan mendapatkan 53% di kategori “Cukup”.

b. Validasi Tahap Kedua

Adapun hasil validasi tahap 2 pada tanggal 5 Januari 2023. Untuk validasi kedua peneliti telah merevisi yang disarankan oleh ahli materi dari pegunaan aspek Materi, dan tidak adanya penjelasan pada gambar materi sehingga hasil validasi akhir ini mendapat persetujuan dan peneliti dapat melanjutkan kepada tahap penelitian atau evaluasi di MAN Negeri 5 Batanghari. Berikut ini merupakan penilaian validasi media ke 2 yaitu Hasil Validasi Materi ke 1 yaitu Materi mendapatkan 87% di kategori “Sangat Baik”, untuk Bahasa mendapatkan 80% di kategori “Baik”, Sedangkan hasil rata-rata persentase keseluruhan mendapatkan 84% di kategori “Sangat Baik”.

Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap penilaian untuk memberi hasil dari media yang telah di buat, evaluasi di lakukan dari awal pembuatan media dari catatan saat membuat produk, angket ahli media dan angket respon peserta didik yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tentukan. Pada tahap ini hasil dari media yang diuji cobakan kepada 25 siswa melalui angket yang disebar langsung, uji coba terdiri dari *one to one*, *small group*, *field test*. Hasil uji coba *one to one* yaitu Tampilan mendapatkan 70.48% di kategori “Baik”, untuk Pembelajaran mendapatkan 69.33% di kategori “Baik”, selanjutnya Efisien mendapatkan 75% di kategori “Baik”,

sedangkan Kebermanfaatan mendapatkan 66.67% di kategori “Baik”.

Selanjutnya hasil uji coba *small group* yaitu Tampilan mendapatkan 75.71% di kategori “Sangat Baik”, untuk Pembelajaran mendapatkan 79.50% di kategori “Sangat Baik”, selanjutnya Efisien mendapatkan 75% di kategori “Baik”, sedangkan Kebermanfaatan mendapatkan 75.83% di kategori “Sangat Baik”. Terakhir hasil uji coba *field test* yaitu Tampilan mendapatkan 82.06% di kategori “Sangat Baik”, untuk Pembelajaran mendapatkan 83.84% di kategori “Sangat Baik”, selanjutnya Efisien mendapatkan 92.40% di kategori “Sangat Baik”, sedangkan Kebermanfaatan mendapatkan 82.13% di kategori “Sangat Baik”.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media dapat peneliti simpulkan bahwa:

- Pengembangan media permainan sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi Revolusi Tekonologi dan Informasi setelah masa kemerdekaan pada kelas XII MAN Negeri 5 Batanghari setelah melakukan beberapa tahapan model ADDIE yang mulai dari tahap menganalisis hingga tahap evaluasi. Media yang dihasilkan berupa media yang menggabungkan media grafik yang mempunyai unsur garis, gambar, warna dan tulisan yang menghasilkan suatu pelajaran berbasis permainan yaitu Media Pembelajaran *Popup Book*.
- Media yang dibuat tergolong baik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas XII yang menghasilkan nilai uji coba tahap pertama senilai 70,37% dengan kategori “baik”, uji coba tahap kedua mendapat nilai 76,51% dengan kategori “sangat baik” dan uji coba ke 3 mendapat nilai 85,11% dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata

keseluruhan adalah 77,33% yang termasuk dalam kategori “Sangat baik” sehingga untuk penggunaan media pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran *PopUpBook* dapat diterapkan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti ingin memberikan beberapa saran antara lain: “Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai media penunjang pembelajaran sejarah yang bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok yang akan membuat pembelajaran makin seru dan efektif dengan peranan guru yang dapat menguasai dan mengontrol siswa-siswanya”.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamijoyo, Santoso S. (1974). Inovasi Pendidikan. Bandung : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Hariani, Sri. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/> [diakses tanggal 24 Agustus 2016].
- Molenda, M and Reiser. In search of the elusive ADDIE model. *Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC-Clio, Santa Barbara, CA, 1990. <http://www.indian.edu>.