

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP* BOOK KERATON SUMENEP BERBASIS KARYAWISATA DI SMA NEGERI 1 KALIANGET

Khatimatul Qudsiya¹, Yulita Pujiharti², Rizki Agung Novariyanto³

¹ Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo Malang

² Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo Malang

³ Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail : khatimatul.qudsviya99@gmail.com, yulitapujiharti@budiutomomalang.ac.id,
rizkiagungnovariyanto@budiutomomalang.ac.id

Abstract

Learning media is defined as a means or tool for the teaching and learning process (Daryanto, 2013: 32). Learning that is oriented to mastery of the material has proven to be successful in short-term memory competitions, but fails to equip students to solve problems in long-term life. It is hoped that the product development of the Sumenep Palace pop-up book learning media device based on field trips can facilitate teachers and students in the learning process of history subjects, especially local history. The Sumenep Palace, which is clear evidence of the existence of residential areas during the Hindu-Buddhist era, can be used by history teachers at SMA Negeri 1 Kalianget as a vehicle for learning history subjects, especially local history. This study aims to develop the Sumenep keratin pop-up book learning media based on field trips and to provide students with an understanding of the history of their own homeland.

The research method used is research and development (research and development) with the Isman model which consists of five steps, namely: input stage, process stage, output stage, feedback stage, and learning stage. The instruments used are questionnaires, interviews and tests.

The average result of the validation questionnaire obtained from the media expert validator is 4.47 (very feasible), the average material expert is 4.49 (very feasible), the teacher response results with an average assessment of 4.60 (very feasible).), and the results of the paired t-test obtained by the researcher, the significant value of the paired t-test was 1.591. With a significant value to the dependent variable. So with that it can be concluded that the pop-up book learning media of the Sumenep palace based on field trips can improve the learning achievement of the students of SMA Negeri 1 Kalianget.

Keywords: *Learning Media, Pop-up Book, Sumenep Palace*

Abstrak

Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar (Daryanto, 2013: 32). Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Diharapkan dengan produk pengembangan perangkat media pembelajaran *pop-up book* keraton sumenep berbasis karyawisata dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran sejarah khususnya sejarah lokal. Keraton Sumenep yang

merupakan bukti nyata adanya pemukiman penduduk pada jaman Hindu-Buddha tersebut dapat digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 1 Kalianget sebagai wahana pembelajaran mata pelajaran sejarah khususnya sejarah lokal. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran pop-up book keratin Sumenep berbasis karyawisata serta untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang sejarah dari tanah kelahiran mereka sendiri.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model Isman yang terdiri dari lima langkah, yaitu: tahap input, tahap proses, tahap output, tahap umpan balik, dan tahap belajar. Instrument yang digunakan adalah angket, wawancara serta tes.

Hasil rata-rata angket validasi yang diperoleh dari validator ahli media adalah 4,47 (sangat layak), rata-rata dari ahli materi adalah 4,49 (sangat layak), hasil respon pendidik dengan rata-rata penilaian 4,60 (sangat layak), serta Hasil uji-t berpasangan yang didapatkan oleh peneliti, didapatkan nilai signifikan uji-t berpasangan 1,591. Dengan nilai signifikan terhadap variable dependen. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pop-up book keraton Sumenep berbasis karyawisata dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Kalianget.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pop-up Book, Keraton Sumenep

A. PENDAHULUAN

Guru yang profesional hendaknya menguasai materi pembelajaran. Bukan hanya materi pembelajaran, tapi guru juga harus menguasai banyak model atau media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran. Salah satu penyebab munculnya rasa bosan peserta didik yaitu ketika guru menyampaikan materi dengan model atau media pembelajaran yang tidak menarik. Keuntungan menguasai berbagai media pembelajaran ialah seorang guru bisa dengan tangkas memilah-milih media pembelajaran dan mencocokkannya dengan setiap karakter peserta didik. Menurut Sadiman yang dikutip oleh Netriwati dan Mai Sri Lena (2017: 5) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013: 15).

Metode pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru sejarah mayoritas ialah metode ceramah. Metode pembelajaran ceramah bagian dari penyebab munculnya rasa bosan peserta didik ketika pembelajaran sejarah berlangsung, karena sejarah berisi akan cerita-cerita pada masa lalu yang harusnya seorang guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik agar meningkatkan motivasi dan juga semangat pada diri peserta didik. Motivasi serta semangat peserta didik berguna untuk daya tanam berfikir peserta didik. Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Lufri dkk, 2020: 48).

Peneliti ingin menawarkan metode pembelajaran baru dilengkapi dengan media pembelajaran yang akan digunakan ketika menyampaikan materi sejarah khususnya sejarah lokal yaitu metode pembelajaran karyawisata dilengkapi dengan media pembelajaran *pop-up book*. Metode karyawisata ialah suatu cara mendapatkan pengetahuan oleh para peserta didik dengan jalan membawa mereka langsung ke

objek yang terdapat di luar kelas atau dilingkungan kehidupan nyata, agar mereka dapat mengamati atau mengalami secara langsung (Lufri, 2020: 63).

Metode karyawisata bukan hanya menguntungkan guru dalam pembelajaran akan tetapi juga menguntungkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode karyawisata akan memberikan gambaran nyata kepada peserta didik. Peserta didik akan langsung melihat bukti- bukti peninggalan dari sejarah lokal. Metode kartawisata juga akan memberikan hal- hal yang tidak terdapat di dalam kelas.

Sekolah online sudah menjadi kebiasaan peserta didik saat ini. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga berakibat rendahnya motivasi belajar pada siswa tersebut. Fenomena yang terjadi secara umum tidak semua siswa mampu memenuhi dan sesuai seperti yang diharapkan. Banyak siswa yang ingin mendapatkan prestasi yang baik, namun untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik bukanlah hal yang mudah karena perlunya dorongan dan motivasi. Masalah adanya tingkat kemampuan dan konsep diri yang berbeda antara siswa satu dengan yang lainnya juga salah satu sebabnya mengapa motivasi belajar siswa juga berbeda- beda. Peneliti ingin menggabungkan metode pembelajaran karyawisata dengan media pembelajaran pop-up book, agar menjadi sesuatu hal yang baru bagi peserta didik.

Menurut Bluemel dan Taylor (2012: 22), *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Media pembelajaran ini sangat inovatif sehingga mampu meningkatkan kreatifitas guru dan menjadi media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Joko Muktiono dalam Rahmawati (2013) yang menjelaskan pengertian pop-up book adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan.

Media pembelajaran ini dimaksudkan supaya aktivitas siswa tidak hanya terpaku pada buku dan cerita di dalam kelas melainkan juga mempunyai pengalaman dan belajar secara langsung tentang sejarah lokal tempat kelahiran mereka sendiri. Dengan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata ini diharapkan peserta didik mendapatkan pemahaman materi yang disampaikan. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan kreatifitas peserta didik dalam mempelajari sejarah Keraton Sumenep. Selain itu, diharapkan juga bahwa dengan adanya media pembelajaran baru ini peserta didik dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran sejarah.

B. METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam pengembangan metode pembelajaran Keraton Sumenep berbasis karyawisata ini adalah model Isman. Menurut Made Tegeh dkk (2014: 47), model Isman adalah model desain pembelajaran tentang bagaimana merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengorganisasi kegiatan belajar secara efektif, sehingga menjamin kinerja yang kompeten dari peserta didik. Tujuan utama model Isman adalah mengorganisir kegiatan belajar jangka panjang dan aktifitas full learning. Model ini masuk dalam kategori model desain pembelajaran berorientasi kelas (untuk skala mikro).

Model Isman memiliki lima langkah sistematis yaitu: input, proses, output, umpan balik dan belajar.

1. Tahap Input

Langkah pertama dalam model Isman adalah mengidentifikasi faktor input. Input atau masukan adalah dasar dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Tahap input memiliki lima langkah-langkah kecil di dalamnya yang dapat dijelaskan sebagai berikut: a. Mengidentifikasi kebutuhan, b. Mengidentifikasi isi, isi atau materi pada penelitian ini tentang keraton Sumenep. Tujuan utama dari langkah ini adalah untuk memperjelas apa yang akan dibelajarkan. c. Mengidentifikasi tujuan dan sasaran, hal utama identifikasi tujuan dan sasaran adalah untuk menentukan apa yang siswa akan dapat dilakukan setelah proses pembelajaran. d. Mengidentifikasi metode pembelajaran, setelah identifikasi kebutuhan, isi, dan tujuan, selanjutnya adalah menetapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran harus berkaitan dengan isi dan tujuan karena

tujuan pembelajaran akan tercapai dengan metode yang tepat. e. Mengidentifikasi media pembelajaran, tahap terakhir adalah mengidentifikasi media pembelajaran. Ini adalah cara pengiriman pesan dalam proses desain pembelajaran.

2. Tahap Proses

Tahap proses memiliki tiga langkah yaitu menguji prototipe, merancang ulang pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. Langkah pertama adalah menguji prototipe. Pada langkah ini, guru siap untuk mencoba pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pop-up book* dengan peserta didik. Langkah kedua adalah mendesain ulang pembelajaran. Setelah masalah diidentifikasi, desainer pembelajaran mereorganisasi kegiatan pembelajaran. Untuk mengatur kembali kegiatan pembelajaran, pra-pengujian memainkan peran penting untuk merancang pembelajaran yang efektif. Jika pembelajaran dirancang dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Langkah ketiga adalah kegiatan pembelajaran. Guru mulai membelajarkan isi materi tentang keraton Sumenep dan menerapkan metode pembelajaran berbasis karyawisata untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa *pop-up book*.

3. Tahap Output

Tahap output berisi dua langkah yaitu kegiatan penilaian dan revisi pembelajaran. Pada langkah penilaian, guru menilai kegiatan pembelajaran dalam model desain pembelajaran. Desainer pembelajaran menggunakan metode evaluasi formatif dan sumatif untuk memeriksa tujuan dan sasaran.

4. Tahap Umpan Balik

Proses umpan balik melibatkan data revisi pembelajaran yang dikumpulkan selama tahap implementasi. Jika selama tahap implementasi, guru menemukan bahwa siswa tidak belajar sesuai apa yang direncanakan atau apa yang ingin mereka pelajari atau mereka tidak menikmati proses belajar dengan menggunakan media *pop-up book*, guru kembali ke langkah terkait dan mencoba untuk merevisi beberapa aspek dari pembelajaran mereka sehingga lebih memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Tahap Belajar

Tahap belajar merupakan tahap terakhir dari model Isman. Tahap ini bisa dicapai apabila tahap-tahap sebelum tidak mengalami kendala sehingga tercipta modus full learning. Tahap belajar memiliki satu bagian yaitu "belajar jangka panjang".

Uji Coba Produk

1. Rancangan Uji Coba

Produk berupa *pop-up book* metode penelitian pengembangan sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas *pop-up book* diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: review oleh ahli isi materi, review oleh ahli desain dan media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba lapangan.

2. Subyek Coba

a. Tahap uji para ahli

Subyek coba pada tahap ini adalah dua orang ahli isi materi, satu orang ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran. Ahli isi materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Drs. Ratno Wibowo, beliau merupakan guru sejarah SMA Negeri 1 Kalianget. Ahli desain dan media pembelajaran yang diminta kesediaannya untuk *me-review* langkah- langkah metode pembelajaran adalah Puspita Pebri Setiani, M. Pd, beliau merupakan ahli media pembelajaran sekaligus dosen pada Jurusan Pendidikan Sejarah & Sosiologi IKIP Budi Utomo Malang.

b. Tahap uji coba perorangan

Subyek coba pada tahap ini adalah enam orang siswa SMA Negeri 1 Kalianget. Keenam orang siswa tersebut terdiri atas dua orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, dua orang dengan prestasi belajar sedang dan dua orang dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil ulangan sebelum uji coba media.

c. Tahap uji coba lapangan

Pada tahap ini subyek coba terdiri dari 15 orang siswa SMA Negeri 1 Kalianget dan seorang guru pembina mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kalianget.

3. Jenis Data

Data- data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Data evaluasi tahap pertama berupa hasil uji ahli isi materi, ahli desain dan media pembelajaran
- b. Data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan dan uji coba lapangan
- c. Berupa data hasil review peserta didik dan pendidik mata pelajaran sejarah lokal

4. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, dan pedoman wawancara serta tes. Angket dan pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi dan ahli desain pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur seberapa siswa memahami materi pembelajaran saat uji lapangan.

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Angket tersebut berupa tanggapan atau penilaian dari ahli materi dan desain pembelajaran, serta lembar kritik dan saran untuk mengetahui kualitas metode pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru yang mengajar di SMA Negeri 1 Kalianget. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran sejarah lokal.

c. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran oleh siswa. Tes yang diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran *pop-up book* yaitu tes formatif dengan jumlah soal sebanyak 5 soal uraian pada materi Keraton Sumenep.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial uji-t.

a. Analisis data kevalidan media pembelajaran *pop-up book*

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli desain dan media pembelajaran, siswa dan guru pembina mata pelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi- informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil observasi. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

b. Analisis data tes kemampuan siswa

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui tes dalam bentuk deskriptif. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing- masing subyek adalah sebagai berikut.

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

Keterangan : $\sum x$ = jumlah skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek
N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55% - 64%	Kurang	Banyak direvisi
0 - 54%	Sangat kurang	Direvisi total

c. Analisis Statistik Inferensial Uji-T

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil tes I dan tes II. Uji t yang digunakan adalah uji t dua sampel berpasangan (*paired sample t test*). Sampel berpasangan adalah sebuah sampel dengan subjek yang sama, tetapi mengalami perlakuan yang berbeda. (Tegeh, 2014: 48- 53)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan tahap validasi di IKIP Budi Utomo Malang dan untuk uji coba dilakukan di SMA Negeri 1 Kalianget dengan jumlah peserta didik 15 orang peserta didik kelas X.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Isman. Prosedur penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran *pop-up book* untuk peserta didik SMA Negeri 1 Kalianget pada materi Keraton Sumenep. Hasil dari tahapan pengembangan media, sebagai berikut:

1. Tahap Input

a. Mengidentifikasi kebutuhan

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dari wawancara dengan pendidik dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam melibatkan pemahaman materi sejarah. Hal ini terjadi karena keterbatasan buku pegangan siswa sebagai penunjang dan pelengkap materi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lengkap sebagai rangsangan yang dapat melatih kegiatan daya ingat peserta didik.

b. Mengidentifikasi isi

Identifikasi isi atau materi ditujukan untuk melakukan kajian kurikulum dan alur tujuan pembelajaran tentang sejarah lokal materi keraton Sumenep yaitu memeriksa standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan menetapkan tujuan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Kalianget yaitu Kurikulum Sekolah Penggerak. Adapun standar kompetensi sejarah lokal SMA pada materi keraton Sumenep adalah menganalisis tentang keraton sumenep dan mengidentifikasi hasil budaya keraton Sumenep.

c. Mengidentifikasi tujuan dan sasaran

Identifikasi tujuan dan sasaran yang ingin dicapai siswa dalam hal ini untuk tingkat pemahaman dan daya ingat siswa dalam materi keraton Sumenep sehingga dapat menganalisis dan mengolah setiap materi yang diberikan. tujuan pembelajarannya ialah siswa mampu menganalisis pengertian keraton sumenep, struktur penataan kota dan juga kompleks bangunan keraton sumenep. Serta siswa mampu mengidentifikasi hasil budaya keraton Sumenep yang sekarang masih ditemukan di lingkungannya.

d. Mengidentifikasi metode pembelajaran

Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran karyawisata dengan langkah- langkah:

- 1)Persiapan, mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa
- 2)Pembentukan kelompok
- 3)Penyajian materi
- 4)Mengevaluasi serta mempresentasikan materi oleh peserta didik
- 5)Umpan balik
- 6)Memberikan penghargaan

e. Mengidentifikasi media pembelajaran

Tahap terakhir adalah mengidentifikasi media pembelajaran. Peneliti menggunakan media pembelajaran tradisional yaitu berupa media pembelajaran *pop-up book*. Setelah melakukan pengumpulan data melalui wawancara selanjutnya peneliti melakukan desain media pembelajaran dimana, kerangka media pembelajaran *pop-up book* sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator

pembelajaran yang terdapat pada silabus pembelajaran SMA Negeri 1 Kalianget. Materi yang digunakan sesuai dengan KD 3.5 yaitu menganalisis berbagai teori tentang keraton sumenep, stuktur penataan kota serta kompleks bangunan keraton Sumenep. KD 4.5 yaitu Mengolah informasi tentang pengertian keraton Sumenep, stuktur penataan kota serta kompleks bangunan keraton Sumenep dan menyajikan hasil rekontruksi keraton Sumenep.

Media pop-up book didesain menggunakan correll draw, dengan ukuran panjang 26 cm dan lebar 39 cm, materi serta gambar didesain dengan menarik agar peserta didik tertarik dan mudah memahami.

2. Tahap Proses

a. Pengujian prototipe

Rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada langkah input divalidasi oleh dua orang validator. Validator menilai berdasarkan kriteria pada lembar validasi. Validasi desain media pembelajaran yang dilakukan penulis dengan dua validator ahli yaitu, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berikut adalah rangkaian dari validasi yang dilakukan oleh penulis:

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan 1 (satu) orang dosen IKIP Budi Utomo Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran, yaitu Ibu Puspita Pebri Setiani, M. Pd. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian media dan data validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Hasil validasi ahli media

Aspek	Rata-rata nilai	Kategori
Kualitas media	4,25	Sangat Layak
Tampilan media	4,75	Sangat Layak
Desain isi media	4,42	Sangat Layak
Total	4,47	Sangat Layak

Tabel 4.2 merupakan hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian kemenarikan pada setiap aspek yaitu aspek kualitas media pop-up book diperoleh hasil dengan rata-rata 4,25 yang termasuk kategori Sangat Layak, aspek tampilan media diperoleh hasil dengan rata-rata 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan aspek desain isi media dengan rata-rata penilaian 4,42 yang termasuk kategori Sangat Layak. Sehingga diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata akhir dari perhitungan seluruh aspek sebesar 4,47 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran pop-up book yang dikembangkan menurut ahli media dikatakan Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian validator ahli media, penulis mendapatkan kritik dan saran yaitu untuk memperbanyak materi ajarnya dikarenakan media pembelajaran *pop-up book* ini sangat menarik.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan 1 (satu) orang guru SMA Negeri 1 Kalianget yaitu Bapak Drs. Ratno Wibowo. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian materi dan data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli materi

Aspek	Rata-rata nilai	Kategori
Kualitas isi	4,33	Sangat Layak
Keterlaksanaan	4,66	Sangat Layak
Tampilan visual	4,50	Sangat Layak
Total	4,49	Sangat Layak

Tabel 4.3 merupakan hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian kemenarikan pada setiap aspek yaitu aspek kualitas isi pop-up book diperoleh hasil dengan rata-rata 4,33 yang termasuk kategori Sangat Layak, aspek keterlaksanaan diperoleh hasil dengan rata-rata 4,66 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan aspek tampilan visual diperoleh hasil dengan rata-rata 4,50 yang termasuk kategori Sangat Layak. Sehingga diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata

akhir dari perhitungan seluruh aspek sebesar 4,49 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan menurut ahli materi dikatakan Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian validator ahli materi, penulis mendapatkan kritik dan saran yaitu secara keseluruhan sudah baik serta sangat menarik minat untuk mengkaji lebih jauh tentang materi keraton Sumenep.

3) Respon pendidik

Respon pendidik dilakukan dengan 1 (satu) orang guru SMA Negeri 1 Kalianget yaitu Bapak Drs. Ratno Wibowo. Respon pendidik dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pendidik dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Hasil respon pendidik

Aspek	Rata-rata nilai	Kategori
Kualitas media	4,50	Sangat Layak
Tampilan media	4,75	Sangat Layak
Desain isi media	4,57	Sangat Layak
Total	4,60	Sangat Layak

Tabel 4.4 merupakan hasil yang diperoleh dari respon pendidik, dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian kemenarikan pada setiap aspek yaitu aspek kualitas media *pop-up book* diperoleh hasil dengan rata-rata 4,50 yang termasuk kategori Sangat Layak, aspek tampilan media diperoleh hasil dengan rata-rata 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan aspek desain isi media dengan rata-rata penilaian 4,57 yang termasuk kategori Sangat Layak. Sehingga diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata akhir dari perhitungan seluruh aspek sebesar 4,60 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran *pop-up book* yang dikembangkan menurut respon pendidik dikatakan Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian respon pendidik, penulis mendapatkan kritik dan saran yaitu media pembelajaran *pop-up book* dengan materi keraton Sumenep ini sangat baik dan

menarik. Serta saran dari pendidik agar di soal evaluasi untuk ditambahkan satu pertanyaan yang mengarah pada analisa pembangunan keraton Sumenep.

b. Kegiatan pembelajaran

Uji coba dilaksanakan sesuai rancangan dalam modul ajar sejarah dengan jumlah 15 peserta didik pada bulan agustus 2021, yang dibagi menjadi 3 kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pada pembelajaran ini, setiap siswa memperhatikan dan mendengarkan materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* yang kemudian didiskusikan dan dipresentasikan secara klasikal. Setelah pembelajaran kelompok selesai, selanjutnya dilaksanakan tes kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata.

Peserta didik terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep. Peserta didik dalam proses diskusi sedang berlangsung antar kelompok, peserta didik sangat antusias melihat gambar dan juga materi dalam kelompok, sehingga menambah semangat peserta didik untuk mencari lebih dalam tentang materi yang disajikan.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini, peserta lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, juga meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya sejarah lokal.

3. Tahap Output

a. Hasil tes kemampuan peserta didik

Pada tahap output, dipusatkan pada langkah penilaian, guru menilai kegiatan pembelajaran dalam model desain pembelajaran. Desainer pembelajaran menggunakan metode evaluasi formatif dan sumatif untuk memeriksa tujuan dan sasaran. Kegiatan dipusatkan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang diujicobakan. Uji coba lapangan terdiri dari 15 orang siswa SMA Negeri 1 Kalianget dan seorang guru pembina mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kalianget.

Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata dapat dilihat dari perhitungan berikut:

$$\text{Persentase} = F : N$$
$$1349 : 15 = 89,93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tanggapan peserta didik pada kelas X.2 terhadap 15 peserta didik dengan menggunakan butir pertanyaan sebanyak 4 butir. Dapat dilihat rata-rata tanggapan peserta didik positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep adalah 89,93%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep yang dikembangkan oleh peneliti bisa dikategorikan "Sangat Layak".

b. Hasil angket respon peserta didik

Hasil analisis data dari lembar angket respon peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil angket respon peserta didik

Aspek	Rata-rata nilai	Kategori
Tampilan	5	Sangat Layak
Penyajian materi	5	Sangat Layak
Manfaat	5	Sangat Layak
Total	5	Sangat Layak

Tabel 4.5 merupakan hasil yang diperoleh dari respon peserta didik, dapat dilihat bahwa rata-rata respon peserta didik terhadap prose pembelajaran menggunakan media pembelajaran *pop-up book* keraton sumenep berbasis karyawisata adalah 5 yang termasuk kategori Sangat Layak. Hal ini dapat diartikan bahwa respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata adalah Sangat Layak.

Berdasarkan hasil analisis, tes kemampuan peserta didik materi keraton Sumenep sangat baik respon peserta didik positif. Secara keseluruhan, hal ini menunjukkan bahwa desain termasuk dalam kategori efektif.

4. Tahap Umpan Balik

Berdasarkan analisis data hasil uji coba, secara umum tingkat ketercapaian pengembangan media pembelajaran *pop-up book* memenuhi kategori baik. Berikut tabel hasil rekapitulasi pengembangan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata melalui model Isman.

Tabel 4.6
Hasil pengembangan media pembelajaran keraton Sumenep

Indikator	Hasil	Kategori
Kevalidan	Media pembelajaran valid	Valid
Kepraktisan	Pelaksanaan pembelajaran kategori sangat baik	Praktis
Keefektifan	Prestasi siswa kategori tinggi dan respon siswa positif	Efektif

5. Tahap Belajar

Tahap belajar atau belajar jangka panjang (*full learning*) merupakan tahap terakhir dari model Isman. Sebagai poin terakhir, Isman (2005a) menyatakan belajar jangka panjang terjadi ketika sesuatu dipraktekkan. Pada tahap ini peserta didik sudah bisa menganalisa dan juga menyajikan warisan budaya dari keraton Sumenep. Peserta didik sangat antusias untuk mempresentasikan materi kelompoknya dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book*. Pemahaman peserta didik sudah mulai meningkat dari sebelumnya, dikarenakan adanya gambaran dari media yang disajikan yaitu berupa *pop-up book* keraton Sumenep.

Berdasarkan data yang telah didapat, peneliti akan melakukan uji-t berpasangan untuk prestasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep.

Adapun dibawah ini merupakan prestasi belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *pop-up book* dan dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep dengan perhitungan uji-T berpasangan yang dilakukan oleh peneliti.

$$\begin{aligned}t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\&= \frac{77,9 - 89,9}{\sqrt{\frac{296,7}{15} + \frac{897,7}{15} - 2(-0,316)\left(\frac{17,2}{\sqrt{15}}\right)\left(\frac{19,9}{\sqrt{15}}\right)}} \\&= \frac{-12,4}{\sqrt{(19,78 + 26,51) - -0,632(4,44)(5,14)}} \\&= \frac{-12,4}{\sqrt{46,29 - -14,42}} \\&= \frac{-12,4}{\sqrt{60,71}} = \frac{-12,4}{7,79} \\&= -1,591\end{aligned}$$

Hasil uji-t berhubungan dengan variable independen dan dependen dari penelitian. Dimana variable independen dalam penelitian adalah hasil belajar. Latan dan Temalagi (2013:81) menjelaskan jika nilai signifikansi yang dihasilkan dalam uji-t $P < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variable independen berpengaruh signifikan terhadap variable dependen. Hasil uji-t berpasangan yang didapatkan oleh peneliti, didapatkan nilai signifikan uji-t berpasangan 1,591. Dengan nilai signifikan terhadap variable dependen. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Kalianget.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Keraton Sumenep Berbasis Karyawisata Di SMA Negeri 1 Kalianget dapat disimpulkan bahwa: Respon validator terhadap media pembelajaran *pop-up book* berdasarkan penilaian ahli media memperoleh hasil dengan rata-rata penilaian 4,47 yang termasuk kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi memperoleh hasil dengan rata-rata penilaian 4,49 yang termasuk kategori "Sangat Layak", serta penilaian dari pendidik SMA Negeri 1 Kalianget memperoleh hasil dengan rata-rata 4,60 yang

termasuk kategori “Sangat Layak”. Serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran *pop-up book* yang dilakukan dengan uji coba lapangan di SMA Negeri 1 Kalianget memperoleh hasil dengan rata-rata penilaian sebesar 5 yang termasuk kategori “Sangat Baik”, dan hasil perhitungan dari tes kemampuan terhadap 15 peserta didik, dapat dilihat rata-rata tanggapan peserta didik positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep adalah 89,93%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *pop-up book* keraton Sumenep berbasis karyawisata yang dikembangkan oleh peneliti bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan dikategorikan “Sangat Layak”.

DAFTAR RUJUKAN

- Bluemel, N. & Taylor, R. (2012). *Pop-Up Book A Guide For Teacher And Librarian*. California Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Daryanto. 2013. *Strategi Dan Tahapan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Lufri, Ardi dkk. 2020. *Metodelogi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV. IRDH.
- Netriwati, Lena, Mai Sri. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Pertama Net
- Rahmawati, N. (2013). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Putera Harapan Surabaya*. *Paud Teratai*, 3(1), 5-6. (Diakses tanggal 4 Agustus 2021).
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Tegeh, Made. Dkk. 2014. *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.