

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Model yang sudah ada

2.1.2 Model Pengembangan ADDIE

Desain model ADDIE merupakan lima langkah/fase pengembangan meliputi: (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Desain model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk mengembangkan produk pembelajaran (Cahyadi, 2019:36). Berikut langkah atau tahapan dari desain model ADDIE :

1. Analisis (*analysis*), pada desain model pengembangan ADDIE ini, tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya produk untuk pengembangan. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada (produk yang telah digunakan/diterapkan). Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Selesai menganalisis masalah perlunya pengembangan produk baru. Oleh karenanya perlu menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan (wawancara).
2. Perancangan (*design*), dengan melakukan proses sistematis yang dimulai dari penyiapan konsep dan konten yang terkandung di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.
3. Pengembangan (*development*), meliputi/berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur produk yang dibuat. Pada langkah/ tahap pengembangan, draf produk telah dibuat atau telah selesai dikembangkan sesuai dengan yang telah

ditetapkan pada saat tahap desain dengan memperhatikan prinsip dan kriteria produk yang baik.

4. Penerapan (*implementation*), dengan melakukan pengerjaan finalisasi dari produk tersebut untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (*pre-evaluation*) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada pengembangan produk yang telah dibuat.
5. Evaluasi (*evaluation*), langkah atau tahap akhir adalah melakukan penilaian semua aspek dari produk baru yang telah berhasil dikembangkan. Evaluasi pada penelitian pengembangan desain model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini juga membutuhkan rencana evaluasi yang tepat dalam menguraikan bagaimana dan sampai tingkat apa produk akan dievaluasi. Evaluasi berlangsung mulai tahap awal sampai tahap akhir, sehingga konsistensi dan perolehan produk yang lebih baik dari produk yang sebelumnya dapat terealisasi. Siklus daur ulang terjadi pada tahap evaluasi ini agar produk memang layak dipakai oleh pengguna/pemakai.

2.1.2 Model Pengembangan 4D

Desain model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang merupakan satu metode penelitian dan pengembangan bidang pendidikan. Desain model 4D digunakan untuk mengembangkan produk produk dari pembelajaran (Kurniawan & Dewi, 2017:216). Desain model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk pada tahun 1974 Berikut langkah atau tahapan dari desain model 4D :

1. Pendefinisian (*Define*), pada langkah/tahap awal dari desain model 4D ini ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Dapat difahami secara sederhana, bahwa yang harus dilakukan ialah melakukan analisis masalah dari kelemahan-kelemahan atau kekurangankekurangan pada produk yang

telah ada, kemudian mengumpulkan data dan informasi terhadap kebutuhan (analisis kebutuhan) untuk memperoleh memang pengembangan diperlukan. Analisa awal akhir (*Front-end analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Kemudian perlu dilakukan analisis peserta didik yakni identifikasi terhadap karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan produk pendidikan (pembelajaran). Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan satu atau dua, bahkan tiga kemampuan seperti kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang berkaitan dengan materi ajar, desain perangkat pembelajaran, dan lainnya, yang bertujuan agar siswa/peserta didik mampu mencapai kompetensi minimal yang diharapkan/ditentukan. Terakhir ialah membuat spesifikasi kebutuhan pengembangan produk yang diinginkan.

2. Perancangan (*Design*), setelah data diperoleh dan menghasilkan informasi, berikutnya ialah melakukan rancangan awal produk (*initial design product*) yang akan dikembangkan, memilih format (*format selection*), memilih medianya (*media selection*) dan menyusun kriteria standarnya (*constructing criterion-referenced*).
3. Pengembangan (*development*), pada langkah/tahap dari pengembangan ini, produk telah tercipta dan dimajukan ke para ahli untuk memperoleh saran dan penilaian (*expert judgement/ appraisal*) yang disertai dengan revisinya. Penilaian ahli, merupakan metode untuk mendapatkan perbaikan produk. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan produk pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Selanjutnya adalah melakukan uji coba produk yang dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar dari pengguna produk pembelajaran yakni guru dan siswa/peserta didik. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh produk yang lebih baik dan konsisten.
4. Penyebaran (*Disseminate*), langkah/tahap terakhir dari desain model 4D ialah melakukan sebar-luasan produk yang telah jadi dikembangkan atau

dihasilkan. Penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna secara individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan produk harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Penyebarluasan meliputi kegiatan pemberian produk pada target atau sasaran sesungguhnya.

2.1.3 Model Pengembangan *Borg and Gall*

Desain model Borg & Gall memiliki tahapan penelitian dan pengembangan 10 langkah, yaitu:

1. *Research and information collecting*, seperti studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, analisis kebutuhan sebagai persiapan untuk merumuskan kerangka kerja awal penelitian.
2. *Planning*, merupakan penyusunan rencana penelitian yang berkaitan dengan permasalahan, penentuan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapannya, dan kebutuhan yang mungkin diperlukan untuk melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan.
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 atau lebih sekolah, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal.
6. *Main field testing*, ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas. Hasil yang diperoleh dari ujicoba skala terbatas terhadap pencapaian hasil ujicoba yang dibandingkan dengan kelompok kontrol.
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/ penyempurnaan terhadap hasil ujicoba skala luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.

9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap produk yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. *Dissemination and implementation*, penyebarluasan produk tersebut pada masyarakat luas, terutama dalam pendidikan.

Beberapa penelitian pengembangan yang berhasil diperoleh menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan *Borg and Gall* tidak bisa dilakukan semuanya, tetapi dapat dimodifikasi ke dalam beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

Jadi, berdasarkan beberapa model pengembangan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menggunakan model pengembangan 4D. Alasan menggunakan model 4D yaitu karena model ini disusun secara terprogram dengan rangkaian yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dan model ini digunakan khusus untuk pengembangan buku, modul dan bukan untuk desain pembelajaran.

2.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan kondisi sekolah khususnya di MIS Mutiaara SeiMencirim. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah media *Pop Up Book* benar-benar perlu dikembangkan atau tidak. Analisis kebutuhan ini didasarkan pada hasil observasi ketika wawancara dilakukan dengan guru kelas IV MIS Mutiara Sei Mencirim. Hasil wawancara menunjukkan bahwa saat ini guru masih terpaku kepada buku teks saja dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Buku teks yang dipakai hanya berupa LKS yang diberikan dari sekolah. Pembelajaran yang dilakukan juga masih terbatas menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media pembelajaran yang dipakai. Keberadaan media pembelajaran ini dinilai sangat penting dalam membantu proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

Proses pembelajaran di sekolah dituntut untuk menjadikan pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Salah satu hal yang dapat mendukung proses pembelajaran itu yakni dengan dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sehingga

dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, yaitu tahap dimana mereka akan lebih memahami sesuatu dalam bentuk konkrit dari pada abstrak. Sehingga penggunaan media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran, sebagai penyalur pesan dari sesuatu yang abstrak menjadi hal konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2013:23) bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk membantu dalam pembelajaran supaya informasi yang disampaikan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Kemudian dari hasil observasi hasil dokumentasi ujian UTS Kelas IV MIS Mutiara ditemukan rendahnya hasil belajar IPS siswa, dari 28 orang siswa hanya 15 siswa (54%) belum mencapai KKM dan 13 siswa (46%) sudah mencapai KKM, dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salahsatunya dalam kegiatan proses pembelajaran yang masih terkesan monoton dengan menggunakan metode ceramah. Seperti halnya yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 ini menuntut siswa untuk menjadi lebih aktif di kelas, namun pada kenyataannya berbeda. Sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* ini diharapkan membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya khususnya pada mata pelajaran IPS.

2.3 Media Pembelajaran *Pop Up Book*

2.3.1 Pengertian Media *Pop Up Book*

Media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah seperangkat alat(materi) yang dapat menyampaikan pesan-pesan dalam proses belajar mengajar, dan penyampai pesan(peserta didik) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Abdul, 2018:19). Media pembelajaran dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi ialah media yang terlihat nyata atau berupa bentuk dalam gambar tiga dimensi.

Benda yang terlihat nyata atau gambar tiga dimensi dapat membantu peserta didik dalam memahami, membayangkan dan menganalisa bentuk gambar yang harus digambar. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan ialah media *Pop Up Book* ialah buku yang ketika dibuka dapat bergerak dan timbul atau memiliki unsur tiga dimensi (Siti Umayah, 2013 : 2)

Media *pop up book* termasuk kedalam media pembelajaran yang berupa buku atau media cetak yang didalamnya terdapat teks cerita singkat dan gambar yang sesuai dengan alur cerita yang akan ditampilkan dalam media *pop up book* tersebut. *Pop up book* merupakan media kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Pop up book* ialah buku yang menggunakan bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar/image yang diletakkan diantara 2 lipatan buku. Efek 2 dimensi tersebut akan muncul ketika buku dibuka. Desain *pop up book* selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita anak (Anggit, 2017: 11). Menurut Sulastri (2016:3), media *pop up book* ialah sebuah buku dengan elemen kertas yang dapat dimanipulasi oleh pembuatnya sehingga dapat terlihat nyata.

Media *Pop Up Book* ini merupakan media yang menggunakan gambar. Penggunaan media disertai gambar ini juga terdapat dalam hadist riwayat bukhari yang Artinya sebagai berikut:

“Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah anganangannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”

Dalam hadis ini, Rasulullah Saw. menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Rasulullah Saw. Menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan lewat visualisasi gambar ini, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya (Abdul Fattah Abu Ghuddah, 2009: 131-132).

Melalui media gambar tersebut secara tidak langsung Rasulullah Saw. mengajarkan mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Berdasar hadis ini, kita dapat meneladani bahwa betapa Rasulullah Saw. adalah seorang pendidik yang sangat memahami metode dan media yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia. Rasulullah Saw menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Hadis tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (Abdul, 2018: 11-12).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up book* merupakan media tiga dimensi yang berupa buku atau media cetak lainnya yang didalamnya terdapat gambar atau lipatan-lipatan kertas yang ketika dibuka akan timbul atau bergerak.

2.3.2 Jenis – Jenis Media *Pop Up Book*

Menurut Annisarti (2016: 4) ada beberapa teknik media pop up diantaranya sebagai berikut.

1. *Transformations*

adalah bentuk tampilan yang berupa potongan-potongan pop-up yang disusun secara vertikal.

2. *Volvelles*

Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.

3. *Peepshow*

Yaitu tampilan yang tersusun dari rangkaian kertas yang disusun menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

4. *Pull-tabs*

Yaitu sebuah kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.

5. *Carousel*

Teknik ini menggunakan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.

6. *Box and cylinder atau kotak dan silinder*

yaitu gerakan dalam bentuk kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman saat halaman dibuka.

2.3.3 Langkah Langkah Pembuatan *Media Pop Up Book*

Ada beberapa langkah dalam penyusunan atau pembuatan media pop up book yaitu sebagai berikut :

1. Ide Penciptaan

Dalam tahap ini, didasarkan atas ketertarikan peneliti pada *Pop Up Book* karena *Pop Up Book* memiliki visualisasi menarik dan memiliki format tiga dimensi yang dapat digerakkan sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *Pop Up Book* sebagai media pembelajaran.

2. Proses Desain

Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media *Pop Up Book*. Hal pertama yang dilakukan adalah storyboard/Sketsa *Pop*

Up Book dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe/rangka *Pop Up Book* untuk materi keberagaman budaya.

3. Proses Perakitan *Pop-Up Book*

a) Pemotongan dan Pelipatan

b) Membuat *Pop-Up Book*

4. Hasil Pembuatan Setelah melalui proses pembuatan desain, proses editing komputerisasi, dan proses perakitan dari mulai pengguntingan, pelipatan, dan pengeleman maka *Pop Up Book* sudah siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2.3.4 Manfaat *Media Pop Up Book*

Menurut Dzuanda(2011:12) ada beberapa manfaat pada media pop-up book, yaitu :

1. Dapat mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik.
2. Mendekatkan anak dengan orang tua karena pop up book memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan anak-anak mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
3. Meningkatkan kreativitas anak.
4. Merangsang imajinasi pemikiran anak.
5. Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
6. Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.

Sedangkan Menurut Bluemel dan Taylor dalam Tisna menyebutkan beberapa kegunaan media *pop up book*, yaitu: a) Untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca. b) Bagi peserta didik anak usia dini untuk menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya. c) Bagi siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dan memiliki kemampuan dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. d) Bagi yang enggan membaca, anak-anak dengan

ketidakmampuan belajar bahasa inggris sebagai bahasa kedua dapat membantu siswa untuk menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik. e) memunculkan keinginan serta dorongan membaca secara mandiri dengan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut secara terampil (Tisna, 2014:5).

Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media pop up bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media *pop up book* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran tematik, Sehingga pembelajaran berlangsung efektif.

2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pop Up Book

Media *pop up book* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi, gambar yang bisa bergerak ketika halamannya dibuka, dan bagian bentuk tekstur yang seperti benda asli. Hal-hal inilah yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dari buku biasanya. Adapun kelebihan media *pop up book* ini diantaranya:

- a. Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis dari pada media verbal.
- b. Dapat membatasi batas ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda atau objek bisa dibawa ke dalam kelas untuk dijadikan media pembelajaran.
- c. Dapat digunakan untuk usia berapa saja, karena disetiap halamannya dapat didesain sesuai konsep yang diinginkan.
- d. Memiliki unsur tiga dimensi.

Sedangkan kelemahan media *pop up book* ini ialah kebanyakan media jenis ini mempunyai materi yang sedikit, karena lebih menekankan unsur-unsur *pop up book*, bahkan anak-anak sering mengabaikan teks, dan hanya memperhatikan bagianbagian yang menurut mereka menarik, serta dalam penggunaan media pop up ini rawan akan kerusakan sehingga ketika memakainya harus berhati-hati, serta dalam proses pembuatannya memerlukan banyak alat dan bahan serta biaya yang cukup banyak.

2.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.4.1 Pengertian IPS

Menurut Susanto (2013 : 138) , hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS atau yang di sebut social studies, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi didalam masyarakat, Negara dan bahkan di dunia.

Sedangkan Menurut Sapriya (2015:11), ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (integrated) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik Sehingga dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar.

IPS adalah integrasi dari beberapa ilmu dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial yaitu antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi sosial, politik, agama, dan sosiologi. Mata pelajaran IPS merupakan hasil pemfusan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang utuh dan terdapat dalam satu wadah disiplin ilmu yang ada. IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang mengorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi

yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat.

2.4.2 Tujuan IPS Di SD/MI

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto,2013: 145).

Menurut Munir, dalam susanto, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut: 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Susanto, 2013:150).

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa

masyarakat dan lingkungan. Tujuan lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat (Hamalik, 2014 : 160).

2.4.3 Ruang Lingkup Materi IPS Di SD/MI

Menurut Hamalik (2014:163), Ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah social serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah aktivitas secara sadar dan sengaja yang dilakukan oleh pendidik guna untuk menumbuhkembangkan kepribadian yang ada pada

anak didik, baik secara fisik maupun secara psikisnya. Kegiatan belajar dimaksudkan untuk memberikan perkembangan dalam kemampuan intelegensi siswa sehingga menjadi individu yang cerdas, baik secara kognitif maupun psikomotorik dan emosionalnya guna untuk kehidupan yang lebih baik (Helmiati,2013:2).

Kegiatan belajar bagi setiap anak dapat dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Ada anak yang dapat belajar dengan hanya melihat dan adapula yang dapat belajar dengan mendengarkan. Dengan belajar, individu akan mengalami perubahan yang ada pada dirinya baik secara fisik yang akan merubah motoriknya dan secara psikologis yang akan merubah emosionalnya. Dengan begitu setiap individu dapat memberikan pandangan yang jelas terkait pengetahuan baru yang dialaminya.

Adapun sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah Al-Mujadillah ayat 11 diperintahkan untuk belajar , yakni:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حِزْبًا مِّنْكُمْ لِكُلِّ جَمَاعَةٍ كِتَابٌ وَّآيَاتٌ لِّتَذَكَّرُوا بِهِمْ وَقَدْ خَلَقْنَا أَجْنَاسًا لِّعَلَّكُمْ تَعْلَمُونَ
 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حِزْبًا مِّنْكُمْ لِكُلِّ جَمَاعَةٍ كِتَابٌ وَّآيَاتٌ لِّتَذَكَّرُوا بِهِمْ وَقَدْ خَلَقْنَا أَجْنَاسًا لِّعَلَّكُمْ تَعْلَمُونَ
 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حِزْبًا مِّنْكُمْ لِكُلِّ جَمَاعَةٍ كِتَابٌ وَّآيَاتٌ لِّتَذَكَّرُوا بِهِمْ وَقَدْ خَلَقْنَا أَجْنَاسًا لِّعَلَّكُمْ تَعْلَمُونَ
 يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا خُذُوا حِزْبًا مِّنْكُمْ لِكُلِّ جَمَاعَةٍ كِتَابٌ وَّآيَاتٌ لِّتَذَكَّرُوا بِهِمْ وَقَدْ خَلَقْنَا أَجْنَاسًا لِّعَلَّكُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan

Ayat diatas menjelaskan bahwa pentingnya ilmu. Ilmu dalam pandangan Islam adalah suatu kebutuhan yang harus diraih oleh setiap muslim karena dari ilmu manusia dapat mengetahui hakekat kebenaran.

Menurut E.R Hilgard dalam Susanto yang mengatakan bahwa “Belajar adalah sebuah perubahan yang terjadi akibat dari kegiatan interaksi dari lingkungannya melalui proses latihan dan pengalaman yang sudah dilakukan” (Susanto, 2013: 3). Sedangkan sumber lain juga mengatakan belajar itu suatu proses berfikir dan berubah melalui berbagai tahap juga latihan yang dilakukan berulang-ulang guna mendapatkan suatu pengetahuan serta dalam prosesnya dimaknai dan dihayati sehingga dapat juga menggali potensi diri pada siswa. Sedangkan menurut

Abdurrahman, yang menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses individu untuk mencapai tujuan belajar agar hasil belajar dan perubahan perilaku dapat terbentuk (Mulyono, 2012:18).

Dari beberapa pengertian oleh ahli di atas, persamaannya terletak pada “perubahan perilaku”. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku. Namun, secara psikologis, belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya agar kehidupannya dapat terpenuhi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dialami setiap orang untuk menggali kemampuannya baik secara kognitif maupun psikomotorik sehingga tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Pencapaian keberhasilan siswa dilambangkan dalam suatu penghargaan ketika siswa tersebut sudah belajar, hal ini dinamakan hasil belajar (Susanto, 2013:52). Hasil belajar yaitu proses berubahnya pengetahuan kognitif, afektif dan motorik pada peserta didik. Menurut Hamalik (2003 : 159), Evaluasi hasil belajar merupakan sebuah aktivitas dalam mengukur, mengolah dan menafsirkan serta mempertimbangkan mengenai hasil belajar yang didapat siswa setelah selesai belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan perolehan individu berupa perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan meliputi kemampuan kecerdasan, afektif yaitu mengenai sikap dan emosional pada diri siswa dalam belajar, psikomotorik merupakan keterampilan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini dilihat dari pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Sumatera Utara yaitu dengan mengidentifikasi keragaman-keragaman yang berada di Sumatera Utara. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini meliputi, (1) Menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia, (2) Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Sumatera Utara, (3) Mengidentifikasi keragaman baju adat di Sumatera Utara (4) Mengidentifikasi keragaman tarian adat di Sumatera Utara (5) Menyebutkan keragaman tarian makanan tradisional di

Sumatera Utara (6) Menyebutkan keragaman senjata tradisional di Sumatera Utara. Hasil belajar dalam penelitian ini di dapat melalui pretest dan posttest.

2.5.2 Prinsip – Prinsip Belajar

Sesuai dengan permendiknas No 20 Tahun 2007 Prinsip penilaian hasil belajar dalam sebagai berikut:

1. Shahih, Menilai berdasarkan kemampuan siswa.
2. Objektif, menilai berdasarkan kriteria dan langkah yang jelas
3. Adil, Artinya penilaian tidak memihak dan membedakan latar belakang siswa.
4. Terpadu, Artinya penilaian tidak dapat dipisah anantara kegiatan yang lain.
5. Terbuka, artinya dalam melakukan penilaian dan pengambilan keputusan harus di ketahui dengan petinggi sekolah.
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, artinya menilai berdsarkan aspek kompetensi.
7. Sistematis, artinya menilai secara berencana sesuai dengan prosedur.
8. Berpatokan pada indikator, artinya menilai berdasarkan pencapaian kompetensi.
9. Akuntabel artinya penilaian dapat dipertanggung jawabkan.

2.5.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Penyebab hasil belajar dipengaruhi oleh beberpa faktor. Faktor internal terdapat di diri siswa tersebut, meliputi : kemampuan intelektual seperti minat dan motivasi, kesiapan dan kebiasaan dalam belajar, usia, jenis kelamin, dan kemampuan motorik. Dan faktor luar yaitu faktor eksternal yang terkait dengan proses pembelajaran, terdiri dari: guru, kualitas, fasilitas pembelajaran, serta lingkungan. Menurut Bahrudin dan Esa, Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis yang berhubungan dengan individu itu sendiri (Rora, 2018:7).

2.6 Pendekatan yang digunakan

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mencoba untuk menggabungkan

kedua pendekatan penelitian yang telah disebutkan diatas sebagai pendekatan penelitian dan pengembangan (*reasearch and Development*). Taylor dan Bogdan menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif lisan atau tertulis dan perilaku yang dapat diamati dari orang (subjek) itu sedniri yang dilakukan dalam situasi wajar dari data yang dikumpulkan biasanya kualitatif.

Dalam hal ini pendekatan penelitian dan pengembangan (*reasearch and Development*) digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk tertentu yang digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat menghasilkan produk tertentu sehingga penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat analisis kebutuhan (survey atau metode kualitatif yang digunakan) dan untuk menguji efektivitas produk tersebut agar produk dapat disebarluaskan di masyarakat sehingga diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut dengan metode eksperimen atau kuantitatif yang digunakan. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bersifat penalaran dan logis berdasarkan pengetahuan, hubungan sebab akibat, pengujian teori, melakukan uji statistik dan objektif. Dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap uji coba. Selain itu, perolehan data akan dianalisis secara kualitatif – naratif dan dalam bentuk perhitungan kuantitatif.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Desi Rahayu dengan judul penelitian “Pengembangan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom di SMA Inshafuddin Banda Aceh”. Adapun hasil penelitiannya adalah media *pop up book* dikategorikan layak digunakan pada materi struktur atom. Hal ini diperoleh dari hasil respon siswa terhadap penggunaan media dengan persentase 0% tidak tertarik, 0,02 % siswa kurang tertarik, 32% dengan tanggapan tertarik, dan 66% memberi tanggapan sangat tertarik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ressi Domitila dengan judul “Kelayakan *Pop-up Book* Keragaman Jamur di Hutan Lindung Gunung Naning pada Materi Keanekaragaman Hayati” dengan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa

media Pop-up Book dapat dikatakan valid atau layak dengan memperoleh nilai CVR dan CVI sebesar 1,00.53

3. Penelitian oleh Helda Arina Simatupang dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up* pada materi “Organisasi Kehidupan untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Kelas VII” dengan hasil dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan dinyatakan layak oleh dosen para ahli dan guru dengan nilai kelayakan sebesar 3,3 dan nilai A yang dikategorikan “sangatbaik” dan mendapatkan respon dari peserta didik dengan nilai 3,23 dan nilai A yang dikategorikan “sangat baik”

